

PHILIPS



VIDEOGRAPHICS



LOGO DESIGNED WITH PHILIPS NMS 8280 VIDEO COMPUTER

New Media Systems 



GEBRUIKSAANWIJZING

**PHILIPS
VIDEOGRAPHICS
PROGRAMMA**
voor MSX2 computers
met video-effecten.

Dit handboek is een uitgave van Philips Export B.V., Eindhoven, Nederland, 1986.

Copyright Philips Export B.V.
Alle rechten voorbehouden. Reproductie van dit handboek of delen daarvan, in welke vorm dan ook, is zonder uitdrukkelijke en schriftelijke toestemming van de uitgever niet toegestaan.

MSX en MSX2 zijn handelsmerken van Microsoft Corporation.

INHOUD

		Pag.
	INLEIDING	5
Hoofdstuk 1	SYSTEEM-CONFIGURATIES	7
Hoofdstuk 2	HET LADEN VAN HET PROGRAMMA	9
Hoofdstuk 3	BESTURING EN MENU'S	11
	• De NMS 8280 computer.	11
	• Het gebruik van muis, teken-tableau, spelregelaar en cursortoetsen.	12
	• Het gebruik van de functietoetsen, actieknoppen, SPATIE-balk en ESC toets.	13
	• De menu's.	15
	• Het hoofdmenu.	17
	• Het verplaatsen en verwijderen van de menu's.	20
	• Het kiezen van submenu's en menu-functies.	20
Hoofdstuk 4	TEKENEN EN ONTWERPEN	21
	• Beginnen met tekenen.	21
	• Het kiezen van pen of penseel.	22
	• Het kiezen van een kleur.	25
	• Het tekenen van geometrische figuren.	27
	• Handtekenen.	32
	• Het werken met kleuren.	35
Hoofdstuk 5	HET GEBRUIK VAN HET TEKSTMENU	39
	• De lettertypen.	40
	• Het intikken van tekst.	42
	• Tekst-effecten.	43
Hoofdstuk 6	HET CREËREN VAN TEKENFILM-EFFECTEN	51
	• Tekenfilm-effect met een bewegend object.	52
	• Tekenfilm-effect met twee bewegende objecten.	61
	• Het laden en opslaan van tekenfilm-effecten.	62
Hoofdstuk 7	HET DIGITALISEREN VAN BEELDEN	63

Hoofdstuk 8	"SUPERIMPOSING" EN MIXEN	71
	● "Superimposing".	71
	● "Superimposing" met gedigitaliseerde beelden.	74
	● "Superimposing" met wipe-effecten.	78
	● "Superimposing" met mix-effecten.	83
	● Wipen van computerbeeld naar computerbeeld.	83
Hoofdstuk 9	HET GEBRUIK VAN DE SCHERM-FUNCTIES	85
	● Algemene scherm-functies.	85
	● Het manipuleren van afbeeldingen.	86
	● Het veranderen van de beeldschermkleur.	88
	● Speciale beeldscherm-effecten.	89
Hoofdstuk 10	HET GEBRUIK VAN DE INVOER/UITVOER FUNCTIES	91
	● Het maken van afdrukken op papier.	91
	● Het vastleggen en weergeven van ontwerphandelingen.	91
	● Het gebruik van de diskette-functies.	92
Hoofdstuk 11	DE PHILIPS VIDEOGRAPHIC KALEIDOSKOOP	105
Hoofdstuk 12	HET MAKEN VAN VIDEOFILMS MET EEN PERSOONLIJK KARAKTER	107
	● Het voorbereiden.	108
	● Het maken van een draaiboek.	109
	● Het voorbereiden van uw bronmateriaal.	112
	● Het aanbrengen van titels.	113
	● Het samenstellen van uw videofilm.	114
	● Bruikbare tips en suggesties.	118

INLEIDING

Dit programma is speciaal ontwikkeld voor MSX-2 computers met video- faciliteiten en betekent een belangrijke stap in de richting van een samengaan van uw video-apparatuur, zoals een kleuren TV, een videorecorder, een camera en computer in een geïntegreerd video-systeem.

Het biedt de mogelijkheid stilstaande beelden op te nemen van uw televisie-ontvanger, recorder of camera en die in gedigitaliseerde vorm op te slaan in uw computer en op diskette. Gebruikmakend van de uitgebreide grafische mogelijkheden kunt u in deze "fotografische" beelden wijzigingen aanbrengen. U kunt via uw computer gemaakte ontwerpen en gedigitaliseerde beelden over bewegende videobeelden projecteren. Als u een videocamera of camcorder hebt (een camera met ingebouwde videorecorder) dan kunt u titels en andere speciale effecten aan uw films toevoegen.

Behalve deze video-mogelijkheden biedt het Philips VIDEOGRAPHICS programma ook nog eindeloos veel creatieve mogelijkheden, aangezien het uw TV scherm verandert in een schetsblok en schilderslijnen.

Deze handleiding moet u beschouwen als een algemene gids. De verschillende functies en mogelijkheden worden toegelicht. Verder is er volop ruimte om uw eigen verbeelding en creativiteit de vrije loop te laten en de onbeperkte mogelijkheden van het Philips VIDEOGRAPHICS programma te ontdekken.

Ons advies luidt: lees deze aanwijzingen goed door, volg ze stap voor stap, experimenteer naar hartelust en geniet. U kunt er veel plezier aan beleven!

Achterin deze handleiding vindt u een beknopt overzicht van de meest belangrijke bedieningstoetsen en alle VIDEOGRAPHICS menu's.

1 SYSTEEM- CONFIGURATIES

In de installatie-handleiding van uw computer worden zeven verschillende systeem-configuraties beschreven met referentie-aanduidingen "A" t/m "G". Veel van de mogelijkheden en toepassingen, die dit programma biedt, zijn afhankelijk van uw systeem-configuratie. Het eerste overzicht geeft een korte beschrijving van elke combinatie, terwijl het tweede overzicht een algemene indruk geeft van hun toepassingsmogelijkheden.

De configuraties

- Configuratie A:** Kleuren TV zonder Eurosteker of video-ingang.
- Configuratie B:** Kleurenmonitor of TV met Eurosteker (zonder video-ingang).
- Configuratie C:** Kleuren TV met Eurosteker (met video-ingang).
- Configuratie D:** Kleuren TV zonder Eurosteker of video-uitgang en een videorecorder.
- Configuratie E:** Kleuren TV met Eurosteker (met video-uitgang) plus videorecorder en camera.
- Configuratie F:** Kleurenmonitor (of TV) met video-ingang plus videorecorder en camera.
- Configuratie G:** Kleuren TV zonder video-ingang plus twee videorecorders.

Voegt u een goede grafische matrix printer aan bovenstaande combinaties toe, dan kunt u op papier zwart/wit afdrukken maken van uw ontwerpen en/of gedigitaliseerde beelden.

Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer voor verdere informatie.

Configuratie	A	B	C	D	E	F	G
Toepassingen							
1) Tekenen, grafisch ontwerpen en tekenfilm-effecten	X	X	X	X	X	X	X
2) Digitaliseren van beelden (van TV programma's)			X		X		
3) Digitaliseren van beelden (van VCR, camera of camcorder)				X	X	X	X
4) Opnemen 1), en video-effecten (wissen, etc.)				X	X	X	X
5) Opnemen 2), TV beelden en video-effecten					X		
6) Opnemen 3), videobeelden en video-effecten					*X	X	X
* Alleen van toepassing als er ook een video-camera of camcorder is aangesloten.							

Mogelijkheden van de diverse configuraties

BELANGRIJK

Overweeg eerst zorgvuldig wat u van plan bent te doen voordat u aan de slag gaat met u VIDEOGRAPHICS programma. Sluit de complete configuratie aan voordat u de computer en randapparatuur aanzet. Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer om te zien hoe de aansluitingen gemaakt moeten worden.

2 HET LADEN VAN HET PROGRAMMA

Het Philips VIDEOGRAPHICS programma wordt geleverd op een standaard 3,5" diskette.

Als u met het programma werkt, kan een eenvoudige slordigheid of een klein ongelukje betekenen dat het programma verloren gaat! Het is daarom aan te bevelen eerst een kopie te maken, de originele diskette op een veilige plaats op te bergen en uw kopie te gebruiken om mee te werken.

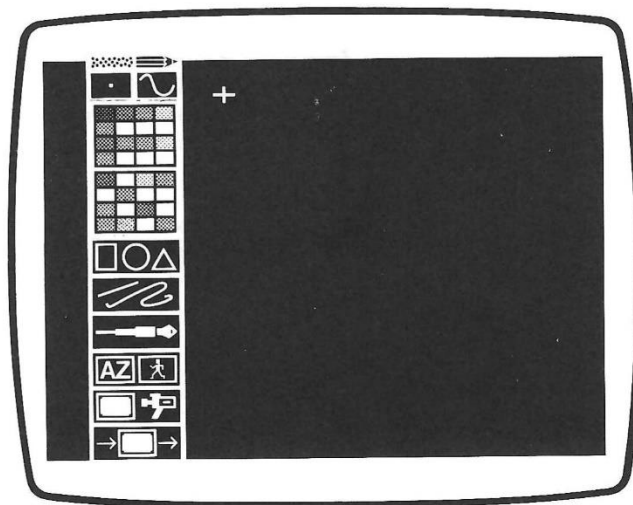
Zorg er voor dat u altijd een paar lege, geformatteerde diskettes bij de hand hebt voordat u aan het werk gaat. U hebt die nodig om uw scheppingen op te slaan voor toekomstig gebruik!

Raadpleeg uw BASIC handboek om te zien hoe u het programma op een andere diskette kunt kopiëren en hoe u uw diskettes moet formatteren.

Het laden van het programma

Dit is een "auto-execute" programma. Het betekent dat u de diskette alleen maar in de diskette-sleuf hoeft te steken, **onmiddellijk** nadat u de computer hebt aangezet. Als blijkt dat het programma niet geladen wordt, druk dan even op de RESET knop van de computer.

Wacht een ogenblik en de titelpagina verschijnt op het beeldscherm, kort daarop gevolgd door het hoofdmenu.

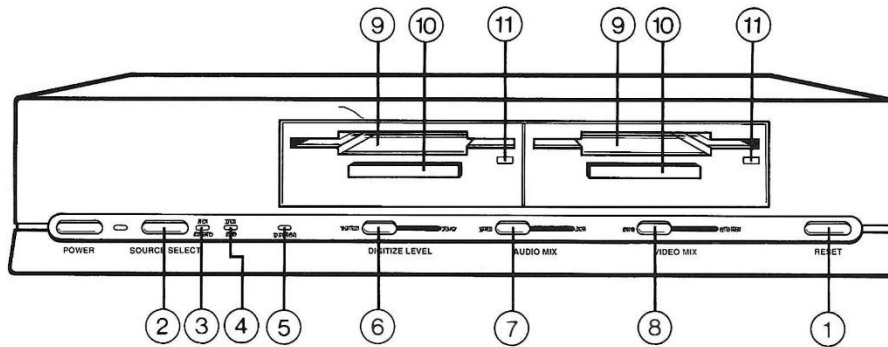


Het VIDEOGRAPHICS programma is nu geladen.

3 BESTURING EN MENU'S

DE NMS 8280 COMPUTER

Afhankelijk van de toepassing kunnen de volgende regelaars en indicators op het front-paneel van uw NMS 8280 computer in combinatie met dit programma gebruikt worden.



1. RESET knop.
2. Audio/Video keuzeschakelaar.
3. AV IN/UIT indicator.
4. AV IN indicator.
5. "Superimpose" indicator.
6. Digitaliserings-niveau regelaar.
7. Audio mix-regelaar.
8. Video mix-regelaar.
9. Diskette-sleuf.
10. Uitwerptoets diskette.
11. Diskette-eenheid indicator.

In deze handleiding wordt naar een aantal van deze regelaars en indicators verwezen.

Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer voor een meer gedetailleerde beschrijving.

**HET GEBRUIK VAN
MUIS, TEKEN-
TABLEAU,
JOY-STICK EN
CURSORTOETSEN**

Er zijn bij dit programma in principe vier bedieningsmogelijkheden, die ook in combinatie met elkaar gebruikt kunnen worden:

- **Een muis.**
- **Een teken-tableau.** (Los verkrijgbaar.)
- **Een joy-stick met actieknoppen.** (Los verkrijgbaar.)
- **Het toetsenbord van de computer.**

In het algemeen gesproken wordt het gebruik van een muis (wordt standaard geleverd bij uw NMS 8280 computer) of teken-tableau aanbevolen. Ze zijn het meest praktisch in gebruik en leiden ook tot de beste resultaten bij het maken van uw ontwerpen. In sommige gevallen (zoals het invoeren van teksten) kunt u van het toetsenbord gebruik maken.

Bij verschillende tekenactiviteiten is het zelfs goed mogelijk dat de cursortoetsen voor verschillende doeleinden erg praktisch zijn.

**Het aansluiten van
de handregelaars**

Sluit alle handregelaars aan voordat u de computer aanzet.

Uw muis (of joy-stick) moet aangesloten worden op poort **1**. Een teken-tableau kan aangesloten worden op poort **2**. (Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer!)

Als bovengenoemde hulpmiddelen goed zijn aangesloten, kunt u de computer aanzetten. Daarbij gelden dan de volgende onderlinge voorrangsregels:

- 1. Tekening-tableau.**
- 2. Muis** (of joy-stick).
- 3. Toetsenbord.**

Dit betekent dat uw muis (of joy-stick) niet zal functioneren zolang u het tekening-tableau met de pen aanraakt en dat het toetsenbord op zijn beurt niet gebruikt kan worden zolang het tekening-tableau of de muis (of joy-stick) in gebruik zijn.

HET GEBRUIK VAN FUNCTIETOETSEN, ACTIEKNOPPEN, CURSORTOETSEN EN ESC TOETS.

- De functietoetsen** Verschillende functies in dit programma worden geactiveerd via de functietoetsen.
- F1** **HERSTEL** functie
Als u deze toets indrukt, verwijdert de computer het resultaat van de laatst verrichte handeling en wordt de daarvoor bestaande situatie hersteld. Uitzonderingen op die regel vindt u bij het handtekenen en de tekst-invoer functies. (Zie **hoofdstukken 4 en 5**.)
- F2** **MENU OP HET SCHERM EN VAN HET SCHERM AF**
De menu's en submenu's, die nodig zijn om de verschillende functies te activeren, moeten van het scherm verwijderd worden voordat u aan het werk kan. In sommige gevallen verdwijnt de menu-kolom vanzelf nadat u een functie gekozen hebt. In andere gevallen echter moet u dat zelf doen door op functietoets **F2** te drukken.
- Drukt u nogmaals op functietoets **F2**, dan verschijnt het menu weer op uw beeldscherm.
- Dezelfde toets kan ook gebruikt worden om een geactiveerde functie af te breken.
- F3** **MENU LINKS/RECHTS**
Als het programma opgestart wordt, verschijnt de menu-kolom automatisch aan de linkerkant op het beeldscherm. U kunt het naar de rechterkant verplaatsen door op functietoets **F3** te drukken. Druk dezelfde toets weer in en de kolom gaat terug naar de linkerkant.
- F4/F5** Deze functietoetsen worden uitsluitend gebruikt bij het creëren van tekenfilm-effecten. (Zie **hoofdstuk 6**.)
- F6** **CURSOR VAN HET SCHERM EN OP HET SCHERM**
Onder bepaalde omstandigheden kan de aanwezigheid van de cursor op het beeldscherm hinderlijk zijn. U kunt hem laten verdwijnen en weer laten verschijnen door op functietoets **F6** te drukken (hoofdlettertoets + **F1**).

F7/F8/F9

Deze toetsen worden alleen gebruikt bij de "superimpose" en video mix-functies. (Zie **hoofdstuk 8**.)

F10

PHILIPS VIDEOGRAPHICS KALEIDOSKOOP

Als u functietoets **F10** (hoofdlettertoets + **F5**) indrukt, wordt de kaleidoskoop-functie in werking gesteld. (Zie **hoofdstuk 11**.)

ESC

Door op de **ESC** toets te drukken wordt elke lopende computer-functie afgebroken.

N.B.: Een meer uitvoerige beschrijving over de diverse functietoetsen vindt u in de diverse hoofdstukken van deze handleiding.

De actieknoppen

Bij gebruik van uw muis

Als u deze handleiding doorleest, zult u vaak de aanwijzing tegenkomen de actieknop in te drukken om een bepaalde functie te activeren, zoals bij het handtekenen, etc.

Aangenomen wordt dat u gebruik maakt van de muis, die bij uw NMS 8280 computer geleverd wordt. Die muis is uitgerust met twee actieknoppen. Als er gesproken wordt over "de actieknop", dan wordt daarmee de linker actieknop bedoeld.

De **rechter actieknop** biedt een handig alternatief voor functietoets **F2** en dient dus om de menu-kolom van het beeldscherm te verwijderen en hem ook weer terug te laten keren.

Bij gebruik van een joy-stick

Als u een Philips joy-stick (VU 0005) gebruikt, dan ziet u dat die eveneens is uitgerust met twee actieknoppen. De werking van de knop boven op de stuurknuppel is als die van de linker actieknop van uw muis. De actieknop op het voetstuk functioneert als de rechter actieknop van uw muis (als functietoets **F2**).

Bij gebruik van een teken-tableau

Als u een teken-tableau (Philips NMS 1150) gebruikt, dan ziet u dat die ook is uitgerust met twee actieknoppen, één op het tableau, de andere op de pen.

Beide actieknoppen hebben in dit geval hetzelfde effect als de linker actieknop van de muis, **zolang de pen het oppervlak van het tableau aanraakt**. Zodra u de pen van het tableau neemt, hebben beide actieknoppen hetzelfde effect als de rechter actieknop van uw muis.

Bij gebruik van de cursortoetsen

Als u de cursortoetsen gebruikt, dan wordt de rol van de actieknop overgenomen door de SPATIE-balk.

In dit geval moet u functietoets **F2** gebruiken om de menu-kolom van het beeldscherm te verwijderen en hem weer te laten verschijnen.

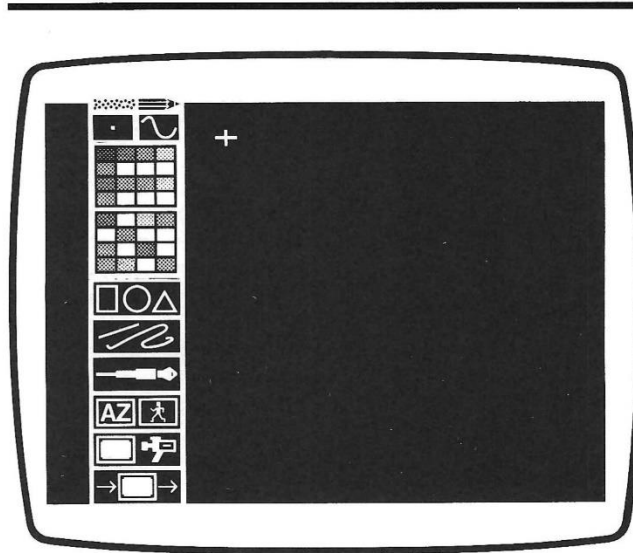
N.B.: Als u een ander type teken-tableau, muis of joy-stick gebruikt dan die welke hierboven beschreven werden, dan verdient het aanbeveling eerst de werking van de actieknop(pen) te controleren voordat u aan het werk gaat.

DE MENU'S

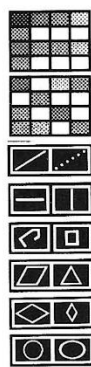
Het Philips VIDEOGRAPHICS programma wordt vrijwel helemaal via menu's gestuurd. Het betekent dat bijna alle functies uit een serie menu's gekozen kunnen worden.

Om het programma taal-onafhankelijk te maken worden "**iconen**" gebruikt om de verschillende functies aan te duiden. Het is belangrijk dat u zich vertrouwd maakt met de betekenis van deze grafische symbolen.

Als u het programma start, verschijnt het hoofdmenu automatisch op uw beeldscherm. Het geeft toegang tot de volgende submenu's:



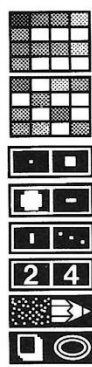
Hoofdmenu



Geometrisch teken-menu



Handteken-menu



Pen- en penseel-keuzemenu



Tekstmenu



Tekenfilm-effect menu



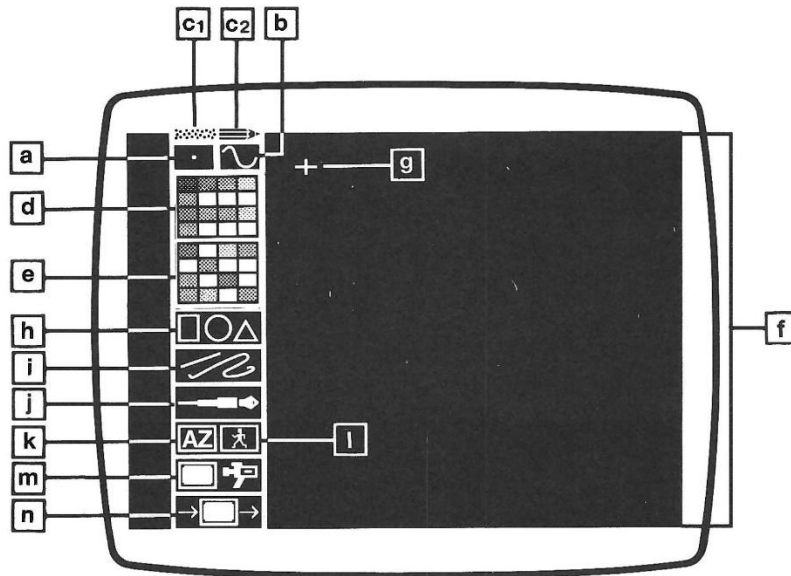
Videofuncties menu




Schermfuncties & Invoer/Uitvoer menu


HET HOOFDMENU

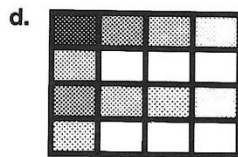
Als u het programma opstart, verschijnt het hoofdmenu automatisch op uw beeldscherm. Het dient in principe om toegang te geven tot een van de submenu's.



- a.  Huidige **pen-instelling** (Pen indicator). Als het programma geladen is, wordt automatisch een dunne pen gekozen (lijndikte één beeldpunt). Ook wordt hier de **ingestelde kleur** aangegeven. (Bij het opstarten van het programma is dat wit.) (Zie **hoofdstuk 4.**)
- b.  De gekozen **teken-instelling**
Bij het opstarten wordt automatisch de handteken-instelling gekozen. (Zie **hoofdstuk 4.**)
- c. De kleine ruimte direct boven de pen- en tekeninstelling indicators is gereserveerd voor de volgende informatie:

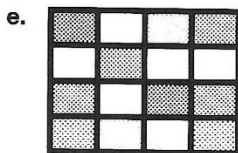
c1.  Dit duidt aan dat het **spuit-effect** is ingesteld.
(Zie **hoofdstuk 4**.)

c2.  Dit geeft aan dat de **schets-functie** is ingesteld.
(Zie **hoofdstuk 4**.)



Het hoofdkleuren palet

Hier kiest u één van de 16 hoofdkleuren. (Zie **hoofdstuk 4**.)



Het subkleuren palet

De hoofdkleuren voldoen misschien niet altijd aan uw artistieke behoeften. Dit programma biedt u daarom 16 subkleuren paletten, één voor elke kleur uit het hoofdkleuren palet. Op die manier hebt u keuze uit (16 x 16=) 256 verschillende kleuren. Erg plezierig als u gebruik wilt maken van subtiele kleurgradaties. (Zie **hoofdstuk 4**.)

Als u een nieuwe kleur uit het hoofdkleuren palet kiest, dan zult u zien dat het subkleuren palet verandert en 16 kleuren laat zien, die nauw verwant zijn aan de kleur, die u uit het hoofdkleuren palet gekozen hebt. (Zie **hoofdstuk 4**.)

f.

Het werkoppervlak

Als u het programma opstart is de achtergrondkleur zwart. U kunt het echter elke gewenste kleur geven binnen het kader van de 256 kleuren, die dit programma biedt. (Zie **hoofdstuk 9**.)

g.



De cursor

h.



Het geometrische teken-menu






Via dit menu kunt u heel gemakkelijk een verscheidenheid van geometrische vormen tekenen. (Zie **hoofdstuk 4**.)

i.



Het handteken-menu

Via dit menu kunt u handgeschreven teksten maken, vrij tekenen en verschillende kleur-effecten tot stand brengen. (Zie **hoofdstuk 4**.)

- j.  **Keuze pen- en penseelsoort**
Dit deel van het programma biedt u de mogelijkheid een keuze te maken uit lijnbreedte en -structuur. Ook vindt u in dit menu de contourlijn en slagschaduwinstellingen. (Zie **hoofdstuk 4**.)
- k.  **Het tekstmenu**
Via dit menu kunt u kiezen uit een aantal verschillende lettersoorten en speciale tekst-effecten. (Zie **hoofdstuk 5**.)
- l.  **Tekenfilm-effecten**
Dit menu biedt de mogelijkheid om twee, door u ontworpen objecten, onafhankelijk van elkaar op uw beeldscherm tot leven te brengen gedurende een periode van ongeveer 30 seconden. (Zie **hoofdstuk 6**.)
- m.  **De videofuncties**
Vooropgesteld dat u beschikt over een toepasselijke systeem-configuratie (zie **hoofdstuk 1**), hebt u via dit menu toegang tot een aantal mogelijkheden:
 - Het digitaliseren van beelden. (Zie **hoofdstuk 7**.)
 - "Superimposing" (het "projecteren" van computerbeelden over videobeelden). (Zie **hoofdstuk 8**.)
 - Het "wipen" (=wissen) van videobeelden door computerbeelden. (Zie **hoofdstuk 8**.)
 - "Superimposen" met mix-effecten. (Zie **hoofdstuk 8**.)
- n.  **Schermfuncties en Invoer/Uitvoer functies**
Dit deel van het programma geeft toegang tot een aantal speciale schermfuncties zoals: beeldscherm-instelling (links, rechts, op en neer), scherm schoonwissen, vermenigvuldigen van afbeeldingen, dupliceren van afbeeldingen, transformeren van afbeeldingen, kleuren zoeken, etc. (Zie **hoofdstuk 9**.)
- De in- en uitvoerfuncties omvatten onder meer mogelijkheden als: het maken van afdrucken op papier, het opslaan van ontwerpen, etc. op een diskette en het opnemen en weergeven van ontwerphandelingen. (Zie **hoofdstuk 10**.)

HET VERPLAATSEN EN VERWIJDEREN VAN DE MENU'S

Als u het VIDEOGRAPHICS programma opstart, verschijnt het HOOFDMENU aan de linkerkant van het beeldscherm en wordt later vervangen door een van de submenu's.

N.B.: De menu-kolom moet altijd van het scherm verwijderd worden voordat u kunt gaan ontwerpen, etc.

Het verwijderen van de menu-kolom

Hebt u een speciale menu-functie gekozen, dan zal de menu-kolom in een aantal gevallen vanzelf verdwijnen. Gebeurt dat niet, dan zult u dat zelf moeten doen door op de **rechter actieknop van uw muis** te drukken (of op functietoets **F2**).

Hebt u het menu weer nodig om een andere functie te kiezen, druk dan even op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**).

Het verplaatsen van de menu-kolom

U kunt de menu-kolom ook naar de rechterkant verplaatsen door op functietoets **F3** te drukken. Druk nogmaals en het menu verplaatst zich weer naar links.

HET KIEZEN VAN SUBMENU'S EN MENU-FUNCTIES

Het programma wordt vrijwel helemaal via menu's gestuurd. Dit houdt in, dat u de diverse functies heel gemakkelijk via een van de submenu's kunt kiezen.

Het kiezen van een submenu

- Verplaats de cursor naar het icoon dat het gewenste submenu aangeeft.
- Druk op de linker actieknop van uw muis (of op de SPATIE-balk) en het submenu verschijnt op uw beeldscherm.

Het kiezen van een menu-functie

Hier geldt hetzelfde eenvoudige principe als bij het kiezen van een submenu.

N.B.: Als u tot de conclusie komt dat u een verkeerd submenu of een verkeerde menu-functie gekozen hebt, breng de cursor dan even op het werkoppervlak. Het HOOFDMENU verschijnt weer en u kunt opnieuw beginnen.

Attentie!

Vergeet vooral niet het menu van het scherm te verwijderen voordat u aan het werk gaat!

4 TEKENEN EN ONTWERPEN

BEGINNEN MET TEKENEN

Het programma is geladen en het HOOFDMENU staat op uw beeldscherm....

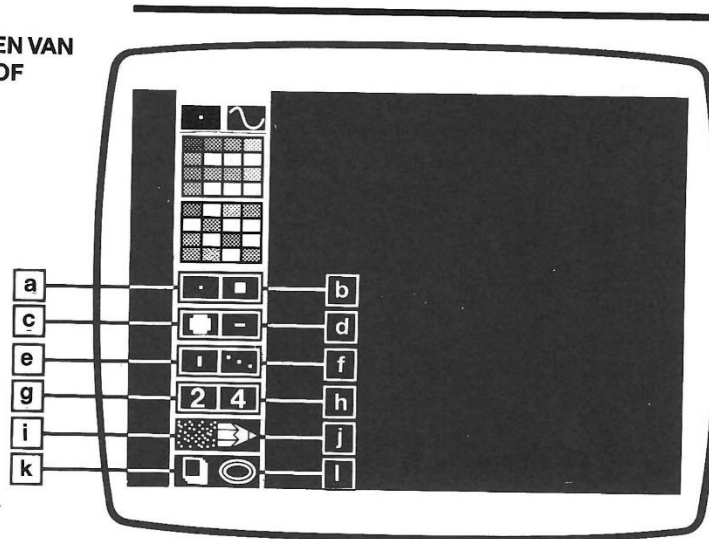
De computer heeft automatisch een zwarte achtergrondkleur voor het werkoppervlak, een dunne witte pen en de handtekenfunctie gekozen.

1. Verwijder eerst de menu-kolom van het scherm door op de rechter actieknop van uw muis te drukken.
2. Breng de cursor naar de plaats waar u de eerste lijn van uw tekening wilt laten beginnen.
3. Druk op de actieknop en houd die ingedrukt als u de cursor weer verder beweegt. U zult zien dat hij nu een witte lijn over het werkoppervlak op uw beeldscherm trekt.
4. Laat de actieknop los als u de cursor weer wilt verplaatsen zonder een lijn te trekken.

Desgewenst kunt u nu ook de "herstel"-functie even proberen. Druk op functietoets **F1** en u zult zien dat uw tekening van het scherm verdwijnt. Druk nog eens op **F1** en uw tekening komt weer op uw beeldscherm terug.

Het VIDEOGRAPHICS programma heeft nog veel meer te bieden! Maak uw scherm schoon door op toets **F1** te drukken. Druk vervolgens op de rechter actieknop van uw muis (of op functietoets **F2**) om het HOOFDMENU op het beeldscherm terug te laten keren. Blijf lezen en experimenteren!

**HET KIEZEN VAN
EEN PEN OF
PENSEEL**



a.

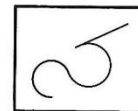


Dunne lijn

Lijn met een breedte van één beeldpunt.

Als u ons advies gevolgd hebt, kent u inmiddels het effect dat u krijgt met de dunne pen, omdat die functie bij het starten van het programma automatisch gekozen wordt.

Er zijn echter nog diverse andere mogelijkheden:



b.



Halfvette lijn

Lijn met een breedte van drie beeldpunten.



c.



Vette lijn

Lijn met een breedte van vijf beeldpunten.



-
- d.  **Horizontaal vette kalligrafische lijn**
Eenpunts breedte horizontaal, driepunts breedte verticaal. 
- e.  **Verticaal vette kalligrafische lijn**
Driepunts breedte verticaal, eenpunts breedte horizontaal. 
- f.  **Drievoudige kalligrafische lijn** 

De volgende twee functies kunnen alleen gebruikt worden in combinatie met een vette lijn (zie hierboven, punt "c"):

- g.  **Twee-kleurenlijn**
Deze instelling (in combinatie met een vette lijn) geeft een lijn in twee kleuren, die door de computer gekozen worden.
- h.  **Vier-kleurenlijn**
Deze instelling (in combinatie met een vette lijn) geeft een lijn in vier kleuren, die door de computer gekozen worden.

De volgende twee instellingen kunnen gebruikt worden in combinatie met alle overige pen- en penseelinstellingen. Beide moeten geactiveerd worden nadat u een pen of penseel gekozen hebt. Het effect kan worden opgeheven door een andere lijn-instelling te kiezen (zie punten "a" t/m "h").

- i.  **Spray-effect**
Met deze instelling trekt u lijnen en krijgt u inkleur-effecten met een onregelmatig gespikkeld patroon in elke gekozen kleur.

j.



Schetspotlood en meng-instelling

Als u deze instelling kiest, tekent de computer transparante lijnen en kleur-effecten, die zich mengen met de achtergrondkleur. Het is een uitstekende manier om schetsen uit de vrije hand te maken en geeft fascinerende inkleur-effecten. De intensiteit van uw lijnen neemt elke keer als u een lijn passeert toe, totdat u de maximale intensiteit van de gekozen kleur bereikt heeft.

Met de volgende twee instellingen kunt u speciale lijneffecten bereiken:

k.



Slagschaduw

Met deze instelling kunt u voor elke willekeurige, gesloten figuur een slagschaduw-effect op uw beeldscherm maken.



Kies eerst een kleur.

1. Teken een gesloten vorm, die u een slagschaduw-effect wilt geven. U kunt daarbij de pen-instellingen "a" t/m "f" gebruiken of een van de geometrische functies (zie **hoofdstuk 4**).
2. Kies de slagschaduw-instelling.
3. Plaats de cursor nu binnen het gebied dat u zojuist met een lijn omsloten hebt. Druk dan op de actieknop en het hele gebied zal de kleur aannemen, die u voor uw slagschaduw gekozen hebt.
4. Verplaats de cursor iets (**zonder daarbij de actieknop in te drukken!**) en een tweede cursor verschijnt. De richting, waarin u die cursor verplaatst en de onderlinge afstand tussen beide cursors bepalen het slagschaduw-effect.
5. Druk op de actieknop. De oorspronkelijk getekende vorm verschijnt weer in lijn. Alleen het slagschaduw-effect blijft in de gekozen kleur.

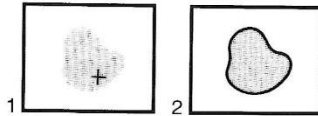
Als het verkregen resultaat u tegenvalt, druk dan op functietoets **F1** en het effect is weer ongedaan gemaakt.

I.



Contourlijnen tekenen

Met deze instelling kunt u een contourlijn (alleen in eenpunts lijn) trekken rond duidelijk aangegeven, gesloten vormen in een effen kleur.



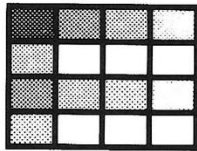
Kies eerst de kleur, waarin u de contourlijn wenst.

1. Plaats de cursor binnen een vlak met de kleur, die u voorzien wilt van een contourlijn.
2. Druk op de actieknop en alle vormen (en lijnen) op uw beeldscherm met die zelfde kleur worden voorzien van een contourlijn in de gekozen kleur.

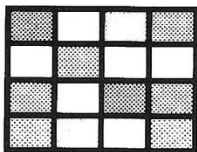
HET KIEZEN VAN EEN KLEUR

Het Philips VIDEOGRAPHICS programma biedt u een keuze uit 256 verschillende kleuren:

- **16 basiskleuren** kunnen uit het HOOFDKLEUREN palet gekozen worden.
- Als u uw keuze uit het HOOFDKLEUREN palet gemaakt hebt, dan verandert het SUBKLEUREN palet automatisch en toont het **16 andere subkleuren**, die nauw verwant zijn aan de door u gekozen kleur uit het HOOFDKLEUREN palet.



Hoofdmenu palet



Subkleuren palet

Het kiezen van een andere kleur

Breng de cursor naar het kleurvakje van uw keuze in het **Hoofdkleuren** palet. Druk dan op de actieknop. Een gele omlijsting verschijnt nu rond de door u gekozen kleur.

Zoals u ziet is ook het **Subkleuren** palet veranderd, dat nu 16 kleuren toont die nauw verwant zijn aan de gekozen hoofdkleur.

Wilt u meer subtiele kleurnuances gebruiken, dan kunt u een van deze 16 SUBKLEUREN kiezen op dezelfde wijze als waarop u eerst ook uw hoofdkleur koos.

Als u nu begint te tekenen of te ontwerpen dan worden uw lijnen en andere effecten uitgevoerd in de gekozen kleur.

Hoe u kunt zien welke kleur ingesteld is

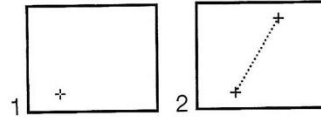
Als het programma geladen wordt, kiest de computer automatisch **wit**. Er zijn twee manieren om te zien welke kleur-selectie ingesteld is:

- De **pen-indicator**, direct boven de kleur-paletten, geeft de gekozen kleur aan.
- Een veel eenvoudigere en betere manier vindt u in de kleurpaletten zelf. De betreffende kleurvlakjes in zowel het HOOFDKLEUREN palet als in het SUBKLEUREN palet zijn omgeven door een geel kadertje, dat beter zichtbaar wordt met een meer contrasterende kleur, zoals u kunt constateren.

a.



Het tekenen van een rechte lijn.



1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw lijn wilt laten beginnen. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor en u ziet dat hij gevolgd wordt door een stippellijn.
3. Druk weer op de cursortoets en de stippellijn verandert in een vaste lijn.

b.



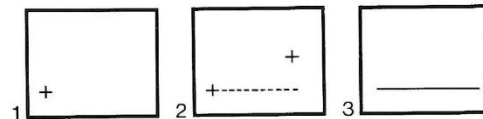
Het tekenen van een rechte stippellijn.

(Zie toelichting bovenstaand punt.)

c.



Het tekenen van een rechte, horizontale lijn.



1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw lijn wenst te beginnen en druk dan op de actieknop.
2. Verplaats de cursor en u ziet dat er een stippellijn op uw beeldscherm verschijnt, recht onder of boven de cursor.
3. Druk op de actieknop en de stippellijn verandert in een vaste lijn.

d.



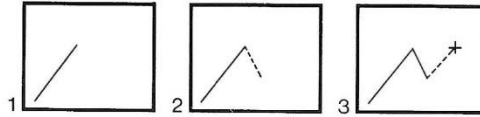
Het tekenen van een rechte, verticale lijn.

Hier geldt in principe hetzelfde als bij het voorgaande punt.

e.



Het tekenen van aan elkaar verbonden rechte lijnen.



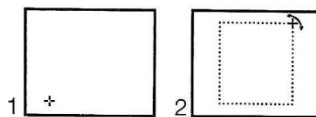
1. Teken uw eerste lijn zoals beschreven onder punt "a".
2. Verplaats de cursor en een tweede, gestippelde lijn volgt, beginnend bij de plaats waar uw eerste lijn eindigde. Druk op de actieknop om de stippellijn te veranderen in een vaste lijn, etc.
U kunt deze procedure beëindigen door op de rechter actieknop van uw muis te drukken.

f.



Het tekenen van vierkanten en rechthoeken, waarvan de zijden evenwijdig lopen aan de begrenzing van het werkoppervlak.

Tip: Gebruik de parallellogram-instelling om willekeurige vierkanten en rechthoeken te tekenen.

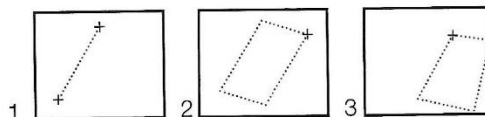


1. Breng de cursor naar de plaats waar u een van de hoekpunten van uw rechthoek wenst en druk dan even op de actieknop.
2. Beweeg de cursor weer en een rechthoek (in stippellijnen) volgt zijn bewegingen.
3. Druk op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen.

g.



Het tekenen van parallelogrammen.

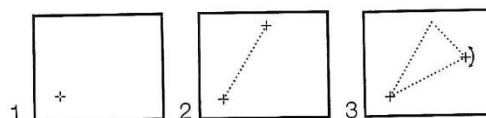


1. Teken eerst een van de zijden van het parallellogram (zie punt "a").
2. Verplaats de cursor weer en een parallellogram (in stippellijnen) volgt de bewegingen van de cursor. Druk even op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen.
3. Als een of twee van de hoekpunten in aanraking komen met de begrenzing van het werkkoppervlak, dan wordt uw parallellogram vervormd.

h.



Het tekenen van driehoeken.

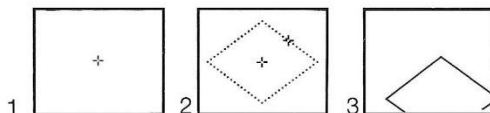


1. Breng de cursor naar de plaats waar u een van de hoeken van uw driehoek wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor om een van de zijden van uw driehoek te tekenen. Druk even op de actieknop als de gewenste lijn bereikt is.
3. Verplaats de cursor weer en een driehoek (in stippellijnen) volgt de bewegingen van de cursor. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.

i.



Het tekenen van standaard ruiten met diagonalen langs horizontale en verticale as.

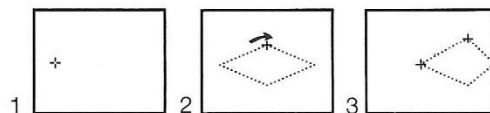


1. Breng de cursor eerst naar de plaats waar u het middelpunt van uw ruit wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor weer en er verschijnt een ruit (in stippellijnen) die de bewegingen van de cursor volgt. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.
3. Een deel van uw ruit kan buiten het werkoppervlak vallen.

j.



Het tekenen van variabele ruiten.



1. Beweeg de cursor naar de plaats waar u een van de hoekpunten van uw ruit wenst. Druk dan even op de actieknop.
2. Verplaats de cursor weer en een ruit ontstaat (in stippellijnen), die de bewegingen van de cursor volgt. Druk even op de actieknop en de stippellijnen worden omgezet in vaste lijnen.
3. Als een van de hoekpunten in aanraking komt met de begrenzing van het werkoppervlak, zult u een vervormde ruit krijgen.

k.



Het tekenen van cirkels.
(Zie punt "i" hierboven.)

I.



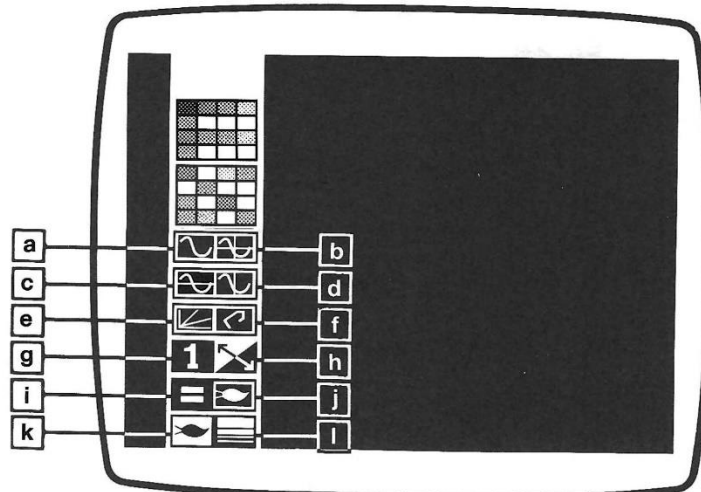
Het tekenen van ellipsen.

Zoals het tekenen van cirkels (zie boven). Het enige verschil is, dat de tweede cursor zich **buiten** de feitelijke ellips bevindt, aangezien hij de plaats aangeeft van een van de hoekpunten van een (denkbeeldige) rechthoek, die de ellips omsluit.

Attentie: Als u gebruik maakt van een van de geometrische teken-instellingen en tot de conclusie komt, dat u niet tevreden bent met de plaats van de figuur die u wilt tekenen – nadat u het eerste hoekpunt hebt vastgelegd - druk dan even op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**). De cursor en de stippellijnen verdwijnen van het scherm en u kunt opnieuw beginnen.

HANDTEKENEN

Activeer eerst het HANDTEKEN menu via het HOOFDMENU.



Het HANDTEKEN menu schept de mogelijkheid om geschreven teksten te maken, alsmede tekeningen en schetsen. De beste resultaten bereikt u met uw muis of met een elektronisch teken-tableau.

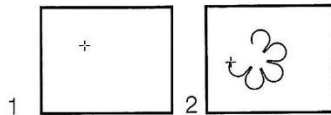
In dit menu vindt u ook enkele interessante en artistieke kleur-effecten, zoals het veranderen van een kleurrijk beeld in een monochrome versie, het omkeren van de kleuren en drie inkleur-instellingen.

N.B.: Vergeet niet het menu van het beeldscherm te verwijderen door op de rechter actieknop te drukken, voordat u aan het werk gaat met de door u gekozen instelling.

a.



Tekenen uit de vrije hand.



1. Breng de cursor naar de plaats waar u uw tekening wilt beginnen (**zonder daarbij op de actieknop te drukken!**).
2. Beweeg de cursor weer, terwijl u de (linker) actieknop ingedrukt houdt en de cursor trekt een witte lijn over het scherm in de gekozen lijnsoort en kleur.

Breng de cursor naar een nieuwe positie, zonder op de actieknop te drukken, om daar uw nieuwe lijn te beginnen, etc.

Een handige tip als u iets wilt uitwissen.

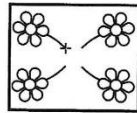
U kunt functietoets **F1** gebruiken om alle lijnen te verwijderen vanaf het moment dat u een nieuwe instelling koos.

U kunt ook elk gewenst deel van uw werk uitwissen door eerst de kleur te kiezen, die overeenkomt met die van de achtergrond. Daarna kunt u ongewenste delen en lijnen van uw werkstuk met de achtergrondkleur bedekken. Zoals alle andere effecten kan ook het uitwissen weer ongedaan gemaakt worden door op functietoets **F1** te drukken.

b.



Het tekenen van vierzijdig symmetrische patronen met horizontale en verticale as.

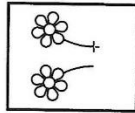


Begin te tekenen alsof u gewoon uit de vrije hand tekende (zie punt "a") en er ontstaat een vierzijdig symmetrisch resultaat.

c.



Het tekenen van symmetrische patronen met horizontale as.

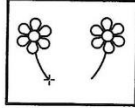


Begin te tekenen zoals beschreven bij de vrije hand instelling (zie punt "a") en u zult zien dat er naast uw ontwerp een spiegelbeeld verschijnt.

d.



Het tekenen van symmetrische patronen met verticale as.



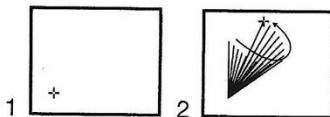
(Zie punt "c", hierboven.)

e.



Het tekenen van een serie rechte lijnen met een gezamenlijk beginpunt.

Tip: De beste resultaten bereikt u met de schetspotlood-instelling. (Zie "Het kiezen van pen of penseel", punt "j".)



1. Breng de cursor naar het beginpunt en druk dan even op de actieknop.
2. Beweeg de cursor weer en hij wordt gevolgd door een waaier van lijnen. Druk op de actieknop om het effect te fixeren.

f.



Het tekenen van aan elkaar verbonden rechte lijnen.

(Zie "Het tekenen van geometrische figuren", punt "e".)

BELANGRIJK

Als u op functietoets F1 drukt, verdwijnt het laatste werk, dat u gemaakt hebt.

HET WERKEN MET KLEUREN

De navolgende functies beïnvloeden de kleuren op uw beeldscherm en kunnen er toe bijdragen enkele heel interessante effecten te bereiken. Vergeet daarbij niet, dat u het oorspronkelijk beeld altijd weer terug kunt roepen door op functietoets **F1** te drukken.

g.



Het omzetten van kleurenbeelden in een monochrome versie.

Met deze instelling kunt u elk gekleurd beeld op uw scherm omzetten in een vrijwel monochroom beeld, in een door u gekozen kleur uit de kleurenpaletten.

-
1. Kies eerst een kleur van het kleurenpalet.
 2. Activeer nu op de gebruikelijke manier de monochroom instelling.
 3. Druk op de rechter actieknop om het menu van het scherm te verwijderen.
 4. Plaats de cursor ergens op het werkoppervlak en druk weer op de actieknop.

U kunt het volle kleurenbeeld weer herstellen door functietoets **F1** te drukken.

h.



Het omkeren van kleuren.

Met deze instelling verandert u de kleuren van het beeld op uw scherm in hun complementaire kleuren (zoals bij een kleurennegatief van een foto).

1. Activeer de omkeer-instelling.
2. Plaats de cursor ergens op het werkoppervlak op uw scherm en druk op de actieknop.

i.



Het egaliseren van kleuren.

Deze instelling dient om het aantal verschillende kleuren op uw scherm te reduceren. U zult misschien even moeten oefenen, maar deze instelling is heel interessant voor het scheppen van ongewone, artistieke effecten, vooral als u met gedigitaliseerde beelden werkt. (Zie **hoofdstuk 7** "Het digitaliseren van beelden".)

1. Activeer de egaliseer-instelling.
2. Kies een kleur uit een van de kleurpaletten of maak gebruik van de kleuren-zoek instelling (zie **hoofdstuk 9** "Het gebruik van de schermfuncties").
3. Plaats de cursor op een kleurpunt van het beeld en druk op de actieknop.

Alle kleuren, die liggen tussen die van het kleurpunt op uw scherm en de door u gekozen egaliseerkleur, zullen de door u gekozen kleur aannemen.

Het gebruik van de inkleur-instellingen.

De volgende drie functies worden gebruikt om afgebakende stukken op uw beeldscherm in te kleuren.

j.



Inkleuren.

Met deze instelling kunt u elke willekeurige vorm, die door een **vaste** lijn (getekend in een van de teken-instellingen) omsloten wordt, inkleuren met een van de 256 beschikbare kleuren.

1. Kies eerst de inkleur-instelling.
2. Kies vervolgens de gewenste kleur.
3. Plaats het centrum van de cursor binnen een omsloten gebied, dat u in wilt kleuren. Druk dan op de actieknop. Als het centrum van de cursor precies op een lijn ligt, dan zal die lijn de gekozen kleur aannemen.

N.B.: Als de vorm, die u in wilt kleuren, zelfs maar een klein "lekje" vertoont (als de lijnen niet exact op elkaar aansluiten), dan zal de kleur ook buiten de bedoelde vorm vloeien en kan hij zelfs het hele scherm vullen. U kunt de oorspronkelijk situatie weer terug krijgen door op functietoets **F1** te drukken. Repareer het lek en probeer het nog eens.

U kunt deze instelling ook gebruiken om de achtergrondkleur van het scherm te veranderen. (Met uitzondering van die stukken, die volledig ingesloten zijn door lijnen.)

U kunt het inkleur-proces op elk gewenst moment stoppen door op de ESC toets te drukken.

Als u niet gelukkig bent met het bereikte resultaat, druk dan op functietoets **F1** en de oorspronkelijke situatie wordt weer hersteld.

k.



Dekkend inkleuren.

Met deze instelling kunt u een afgebakend deel van uw beeldscherm dekkend inkleuren met dezelfde kleur als waarmee u het betreffende gebied afbakende. Alle daarbinnen gelegen lijnen, patronen, etc. worden daarbij volledig afgedekt.

-
1. Kies eerst de gewenste kleur.
 2. Teken een afgesloten vorm (gebruikmakend van de handteken-instelling of een van de geometrische teken-instellingen).
 3. Plaats de cursor binnen het afgebakende gebied en druk op de actieknop. Het wordt dekkend ingekleurd met de gekozen kleur.

Bent u niet tevreden met het bereikte effect, druk dan op functietoets **F1** om de oorspronkelijke situatie te herstellen.

I.



Verlopend inkleuren.

Deze instelling werkt in principe net zoals de gewone inkleur-instelling (zie hierboven, punt "j"). Het verschil is dat het betreffende deel van het scherm niet ingekleurd wordt met een egale kleur, maar met een verlopend kleureffect variërend van de gekozen kleur naar de oorspronkelijke kleur. Het aantal "stappen" is afhankelijk van de "afstand" tussen beide kleuren en kan variëren van twee tot een maximum aantal van acht stappen, beginnend op de plaats van de cursor, in opgaande en in neergaande richting.

Tip: Voer wat experimenten uit! Kies bij voorbeeld een andere kleur en herhaal de procedure binnen de kleurbanen, die u hebt laten ontstaan. U zult zien dat u hiermee interessante effecten kunt bereiken!

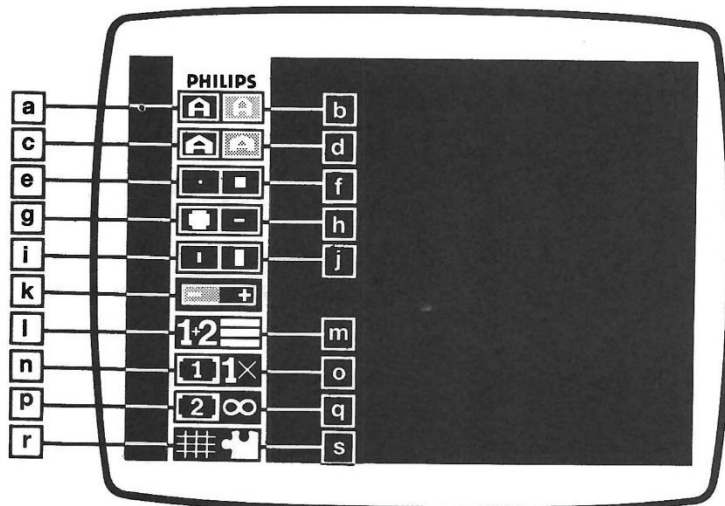
Deze instelling kan alleen worden gebruikt binnen een afgesloten deel met een egale achtergrond.

1. Activeer de verlopende inkleur-instelling.
2. Kies een kleur uit de kleurpaletten.
3. Plaats de cursor binnen het gebied waar u het verlopende inkleur-effect wenst. Druk dan op de actieknop.

De oorspronkelijke situatie kan hersteld worden door op functietoets **F1** te drukken.

5 HET GEBRUIK VAN HET TEKSTMENU

Roep eerst het TEKSTMENU op via het hoofdmenu.



Dit menu biedt de mogelijkheid om, gebruikmakend van het toetsenbord, teksten op uw beeldscherm te brengen. Daarbij kunt u beschikken over twaalf verschillende lettertypen door diverse lijnsoorten op de twee beschikbare lettervormen toe te passen. U kunt elke gewenste kleur gebruiken. Het menu omhelst ook enkele speciale effecten, waarmee u uw teksten op het beeldscherm kunt brengen.

Via dit menu kunt u titels toevoegen aan uw eigen video-producties, gebruikmakend van de speciale effecten, zoals beschreven in dit hoofdstuk, of met een van de "wipe" effecten zoals beschreven in **hoofdstuk 8**.

Een goed advies! Als u teksten wilt aanbrengen op een speciaal ontwerp dat u gemaakt hebt of een plaatje dat u gedigitaliseerd hebt, dan adviseren wij u het eerst op een diskette op te slaan voordat u gaat experimenteren! (Zie hoofdstuk 10 "Het Gebruik Van De Invoer/Uitvoer functies".)

DE LETTERTYPEN

Hier zijn de lettertypen waarover u, met behulp van dit programma, kunt beschikken:

a.



Standaard letters

- **Licht**
(eenpunts lijn) **A B C a b c**
- **Halfvet**
(driepunts lijn) **A B C a b c**
- **Vet**
(vijfpunts lijn) **A B C a b c**
- **Breed**
(horizontaal vette lijn) **A B C a b c**
- **Smal**
(verticaal vette lijn) **A B C a b c**
- **Smal-vet**
(zwaardere horizontaal vette lijn) **A B C a b c**

c.



Verstevigde letters

- **Licht**
(eenpunts lijn)
Zeer geschikt voor het maken van ondertitels! **A B C a b c**
- **Halfvet**
(driepunts lijn) **A B C a b c**
- **Vet**
(vijfpunts lijn) **A B C a b c**
- **Breed**
(verticaal vette lijn) **a b c A B C**

-
- **Smal**
(horizontaal vette lijn) **ABC abc**

- **Smal-vet**
(zwaardere horizontaal lijn) **ABC abc**

Bovenstaande lettertypen kunnen in elke gewenste kleur direct op een achtergrond aangebracht worden of op een egale achtergrondkleur, die door de computer geselecteerd wordt:

b.  **Standaard letters met egale achtergrond**

d.  **Verstevigde letters met egale achtergrond.**

Het kiezen van een lettertype:

- Kies eerst een kleur voor uw letters uit de kleurpaletten.
- Kies vervolgens de gewenste basisletter: standaard of verstevigd, met of zonder egale achtergrond (zie boven).
- Raadpleeg bovenstaand overzicht en kies de lijnsoort.

e.  Voor **LICHT**

f.  Voor **HALFVET**

g.  Voor **VET**

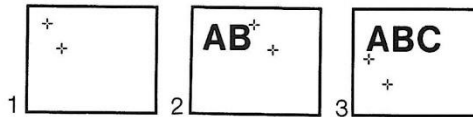
h.  Voor **BREED**

i.  Voor **SMAL**

j.  Voor **SMAL-VET**

Tips:

- Probeer ook de twee- en vierkleurige lijn-effecten (zie **hoofdstuk 4**), in combinatie met de vette lettertypen, voor een opvallend effect.
- U kunt de leesbaarheid van een tekst over een gedigitaliseerd beeld verbeteren door de contour-functie te gebruiken met een contrasterende kleur (zie **hoofdstuk 4**).
- Voor subtiele "superimpose" effecten kunt u de contour-functie weer gebruiken, waarna u de oorspronkelijke letters zwart maakt en alleen de omlijning overblijft. (Zie **hoofdstuk 4**).

HET INTIKKEN VAN TEKST

Begin door een lettertype en een kleur te kiezen.

1. Breng de cursor naar de plaats waar u de eerste letter van uw eerste regel wenst. Druk dan op de actieknop en er verschijnen twee cursors, die de hoogte en de breedte van uw letters in de gekozen instelling aangeven.
2. Tik nu uw tekst in. De cursors bewegen mee en geven steeds de plaats aan waar de volgende letter zal verschijnen. Gebruik de SPATIE-balk om spaties tussen de woorden te creëren.
3. Druk op RETURN aan het einde van elke tekstregel en verplaats de cursors naar de gewenste beginpositie van uw volgende regel.

Wilt u overschakelen op een ander lettertype of een andere menu-functie, druk dan eerst op de RETURN toets.**Het corrigeren van fouten.**

Als u een tikfout gemaakt hebt, dan kunt u de BS (Back Space) toets gebruiken om de letter, die direct links van de cursors staat, uit te wissen.

Drukt u op functietoets F1, dan wordt de hele tekst, die u intikte nadat u een lettertype of kleur koos, van het beeldscherm verwijderd.

N.B.: U moet op de RETURN toets drukken voordat u een ander lettertype kunt kiezen.

U kunt interessante effecten bereiken als u gebruik maakt van andere VIDEOGRAPHICS functies, zoals het voorzien van een contourlijn, het verlopend inkleuren van de letters, etc. (Zie **hoofdstuk 4**.)

Het opslaan van tekstbestanden op diskette.

Teksten en titels, inclusief speciaal ontworpen achtergronden en/of gedigitaliseerde beelden, kunnen op een diskette opgeslagen worden. (Zie **hoofdstuk 10**.)

Tekst-effect bestanden (zie hieronder) kunnen echter niet opgeslagen en bewaard worden.

TEKST-EFFECTEN

Deze effecten kunnen in combinatie met elke willekeurige achtergrond gebruikt worden:

- Een egaal gekleurde achtergrond (voor "lichtkrant" effect).
- Een zelfgemaakt ontwerp of gedigitaliseerd beeld.
- Beelden van andere videobronnen.

k.



Tijd-instelling

Deze balk is bestemd om de snelheid van de verschillende tekst-effecten van dit programma in te stellen.

Voor vertraging plaatst u de cursor op het uiteinde met het "—" teken en druk daarna net zo vaak op de actieknop als nodig is om de gewenste snelheid te bereiken.

Voor versnelling plaatst u de cursor op het uiteinde met het "+" teken, etc.

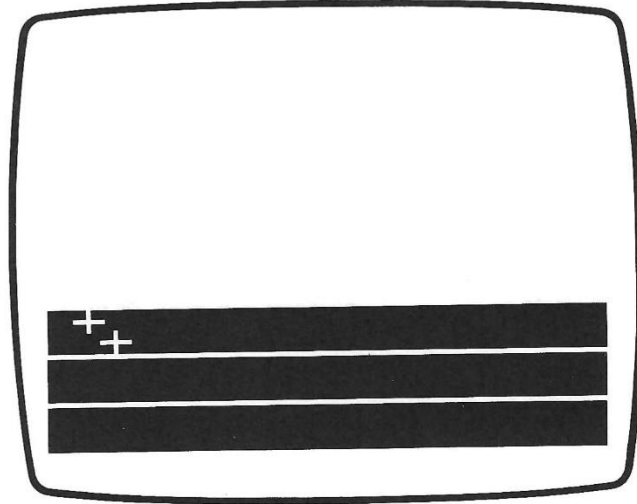
**Horizontale tekst-
"scroll"**

"Scrolling" is een professionele term, die gebruikt wordt om aan te duiden dat teksten en/of andere visuele elementen in het oorspronkelijke beeld geschoven worden. Met deze menu-instelling kunt u teksten met een maximale lengte van drie regels, van rechts naar links, over het beeld laten glijden. De snelheid waarmee dit gebeurt wordt geregeld via de tijdinstelling (zie boven).

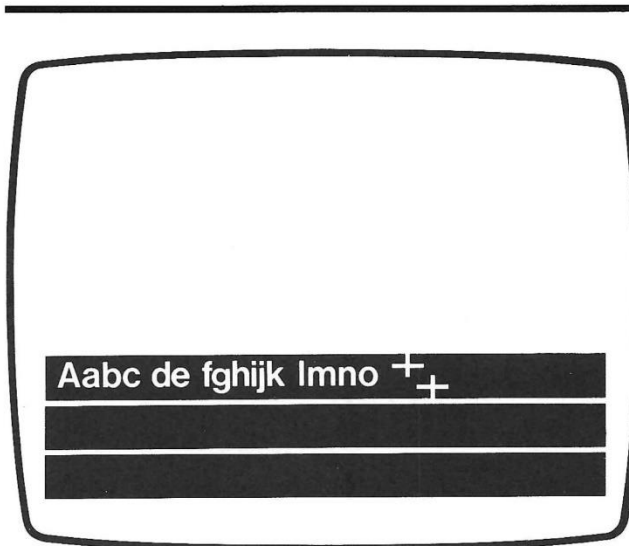
m.



Vorbereiden van tekst-"scrollen"



Als u deze instelling geactiveerd hebt, verschijnen op uw beeldscherm drie zwarte balken, die van elkaar gescheiden worden door witte lijnen. Uw tekst moet op deze balken, via het toetsenbord, worden ingetikt. U kunt daarbij alle beschikbare lettertypen gebruiken **met uitzondering van de vette en smal-vette lettersoorten** (zie hierboven).



U kunt een mix van verschillende lettersoorten gebruiken. (Druk op de RETURN toets voordat u een ander lettertype kiest!)

Druk aan het einde van elke tekstregel op de RETURN toets en de cursors verplaatst zich automatisch naar de juiste uitgangspositie in de volgende balk.

Als u de tekst over het beeld laat "scrollen", verschijnt hij compleet met de balken. De bovenste balk verschijnt het eerst, de tweede volgt direct, etc. Als alle drie balken over het scherm geschoven zijn, wordt de oorspronkelijke achtergrond-situatie weer hersteld.

U kunt elke gewenste achtergrondkleur voor de tekstbalken gebruiken. De oorspronkelijke kleur is zwart. U kunt ze echter een andere kleur geven door gebruik te maken van de inkleur- of verlopende inkleur-instelling (zie **hoofdstuk 4**).

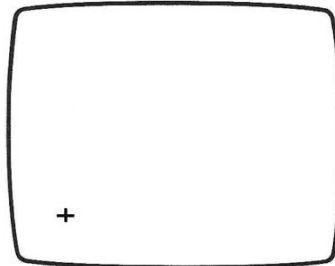
Het starten van het "scroll"-effect.

Als u uw tekst over een speciaal, zelf gemaakt ontwerp of gedigitaliseerd beeld wilt laten "scrollen", dan moet u eerst het betreffende beeld van uw diskette in het computergeheugen laden. De tekstbalken verdwijnen dan vanzelf van het beeldscherm. Wilt u uw tekst over een blanco scherm laten "scrollen", gebruik dan eerst de scherm-wis functie. (Zie hoofdstuk 9.)

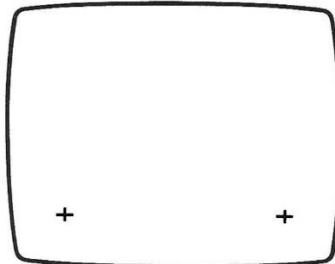
o.

1×

Activeer eerst de start-"scroll" functie.



1. Breng de cursor naar de plaats op uw beeldscherm waar u de tekstbalk wilt beëindigen en druk op de actieknop.



2. Beweeg de (tweede) cursor naar de plaats waar u de tekstbalk wilt laten beginnen, druk weer op de actieknop en de tekst glijdt over uw beeldscherm.

-
3. Als de complete tekst over het beeld "gescrolled" heeft, wordt de oorspronkelijke achtergrond situatie weer hersteld.



q.



Het starten van het doorlopende "scroll"-effect.

Deze functie biedt interessante toepassingsmogelijkheden:

- Gebruik een gedigitaliseerd beeld van een produkt. Voeg daar een doorlopend scrollende tekst aan toe, waarmee u een speciale prijsaanbieding bekend maakt en u hebt een interessant etalage-display!
- Maak van hetzelfde principe gebruik voor het verkondigen van andere mededelingen, waarbij u gebruik kunt maken van een gedigitaliseerd portret van een persoon, etc.

Activeer eerst deze functie en ga vervolgens verder zoals hierboven omschreven (punt "o").

De scrollende tekst kan worden gestopt door op de ESC toets te drukken.

Inspringende en invloeiende letters

Met deze functies springt uw tekst letter voor letter in het beeld, in de volgorde en op de plaats waarop de letters getikt werden.

l.



Het voorbereiden van de tekst.

Nadat u deze functie geactiveerd hebt, kunt u uw tekst via het toetsenbord intikken, waarbij u desgewenst ook een verscheidenheid van lettervormen kunt gebruiken. (Zie de punten "a" t/m "j".) De tekst kan worden aangebracht op een effen gekleurde ondergrond, in welk geval u gebruik maakt van de schermwis-functie (zie **hoofdstuk 9**), of op een ontwerp of gedigitaliseerd beeld, dat u van uw diskette laadt.

n.



Starten van het inspring-effect

Gebruik de schermwis-mogelijkheid of laad een beeld van uw diskette en activeer deze functie.

Druk weer op de actieknop en de letters springen letter voor letter op hun plaats, met de snelheid die u hebt ingesteld met de tijd-instellingsbalk.

Wilt u de tekst over een gedigitaliseerd beeld (of speciaal ontwerp) laten inspringen, laad dan eerst het betreffende beeld van uw diskette in het computer-geheugen voordat u deze functie activeert.

p.



Starten van invloeiende tekst

Ga precies te werk zoals hierboven omschreven. Het invloeiën van de tekst geschiedt in maximum acht stappen, afhankelijk van de gekozen kleur en de achtergrondkleur.

Wilt u de tekst over een gedigitaliseerd beeld laten invloeiën, laad het betreffende beeld dan eerst van uw diskette in het computergeheugen. Daarna gaat u verder als boven omschreven.

N.B.: Bovengenoemde tekst-effecten kunnen op elk gewenst moment afgebroken worden door op de ESC toets te drukken.

**Een welgemeend advies:
Als u tekst-effecten toepast over ontwerpen en/of gedigitaliseerde beelden:**

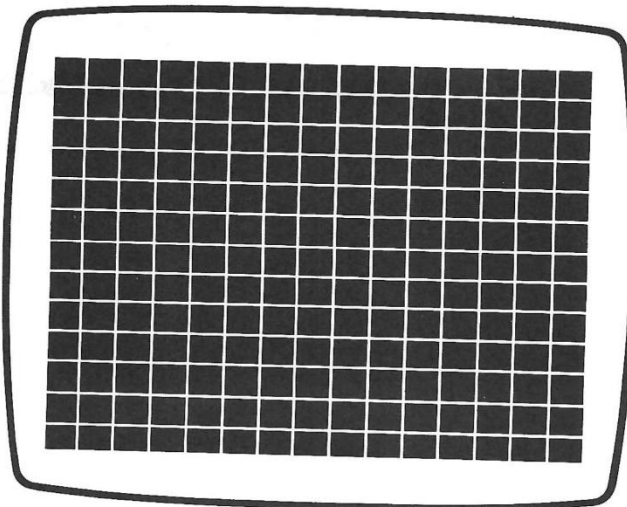
1. **Sla uw ontwerp of gedigitaliseerd beeld eerst op een diskette op. (Zie hoofdstuk 10.)**
2. Activeer daarna de tekst-scroll, inspringende of invloeiende tekst-effect instelling.
3. Bereid uw tekst voor (zie de punten "m" en "l").
4. Herlaad het ontwerp of gedigitaliseerde beeld in het werkgeheugen.
5. Start de playback van het gekozen tekst-effect.

r.



Ruitjespatroon

Kies eerst een kleur. Activeer daarna deze functie. Druk weer op de actieknop en een ruitjespatroon bedekt uw beeldscherm in de door u gekozen kleur. De ruitjes hebben een afmeting van 16 x 16 beeldpunten.



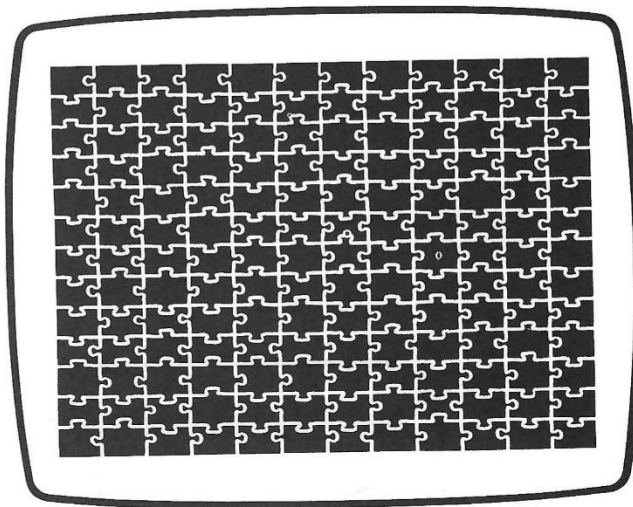
Elke keer als u weer op de actieknop drukt worden de afmetingen van de ruitjes gehalveerd totdat het hele beeldscherm egaal gevuld is met de gekozen kleur.

s.

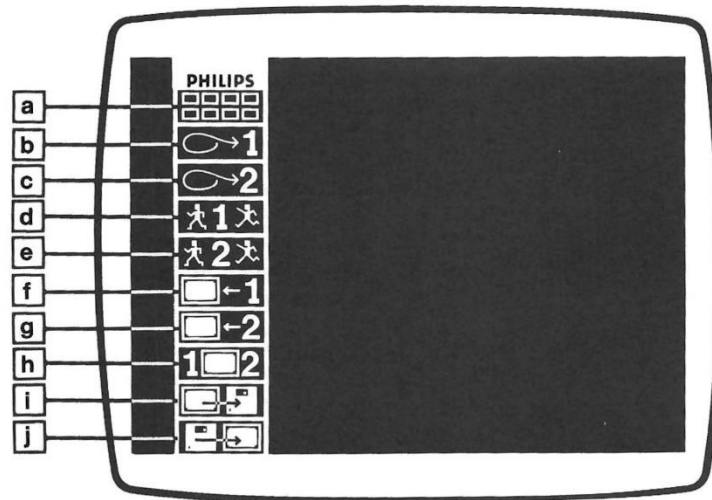


Legpuzzel-effect.

Kies eerst een kleur voordat u deze functie activeert. Druk weer op de actieknop en het werkoppervlak wordt bedekt met een legpuzzel-patroon (in de gekozen kleur). De afmetingen van elk puzzelstukje zijn 16 x 16 beeldpunten.



6 HET CREËREN VAN TEKENFILM-EFFECTEN



Om een voorwerp in beweging te brengen moet men een reeks vrijwel gelijke beelden "projecteren", in min of meer snelle volgorde. (We zullen deze beelden verder "**bewegingsfasen**" noemen.) Op deze manier worden ook tekenfilms gemaakt, waardoor met de hand getekende figuren tot leven komen. In professionele kringen wordt dit "**animation**" genoemd.

Het Philips VIDEOGRAPHICS programma biedt de mogelijkheid om uw eigen tekenfilm-effecten te creëren, waarbij u twee kleine, bewegende voorwerpen, afzonderlijk van elkaar, over het scherm kunt laten bewegen, gedurende een periode van maximaal ongeveer 30 seconden. Complete tekenfilm-effecten kunnen op een diskette opgeslagen worden voor toekomstig gebruik. Aangezien deze tekenfilm-bestanden een speciale behandeling nodig hebben, vindt u in dit menu ook diskette-iconen voor het opslaan en laden van uw tekenfilm-bestanden.

Een advies:

We raden u aan de nu volgende aanwijzingen stap voor stap te volgen en u zult weldra in staat zijn om zelf interessante tekenfilm-effecten op uw beeldscherm te brengen! Het is veel eenvoudiger dan op het eerste gezicht lijkt!

Als u een demonstratie wenst:

Om de mogelijkheden van dit onderdeel van het VIDEOGRAPHICS programma te demonstreren, bevat deze diskette ook een compleet "tekenfilm"-bestand met twee bewegende voorwerpen.

Als u het wilt bestuderen:

- Activeer de **LAAD** functie van dit menu.
- Kies het **DEMO.ANI** bestand en laad het in het computergeheugen, zoals beschreven in **hoofdstuk 10**.
- Als het bestand geladen is, moet u de functie "Afspelen voor twee objecten" activeren en kijk dan wat er gaat gebeuren!.....
- Wilt u het geheel wat nader bestuderen, probeer dan de functies "Afspelen object 1" en "Afspelen object 2" onafhankelijk van elkaar.
- Probeer ook de "Bewegingsfasen-definitie" instelling om te zien hoe de bewegingsfasen er uit zien.

Zie hoofdstuk 10 "Het gebruik van de diskette-functies".

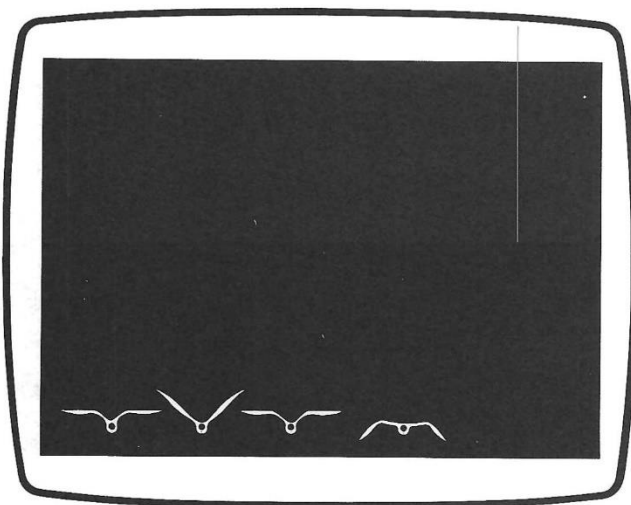
**TEKENFILM-EFFECT
MET ÉÉN OBJECT**

We zullen beginnen met een eenvoudig voorbeeld en ons beperken tot een enkel object.

Het uiteindelijke object of figuurtje dat u kunt gebruiken meet 24 x 24 "pixels". (Een "pixel" is een beeldpunt op uw scherm.) Om u een indruk te geven van het formaat: de kleine iconen in de menu-kolommen meten 16 x 16 pixels. Dit houdt in dat uw object ongeveer anderhalf maal zo groot kan zijn. U hoeft het niet perse zo klein te tekenen, want het wordt door de computer automatisch tot de juiste proporties verkleind, zoals later uitgelegd wordt. U doet er echter verstandig aan uw figuurtje niet al te groot te tekenen omdat het dan, bij de verkleining, zijn oorspronkelijke karakter zou kunnen verliezen.

Als voorbeeld nemen we een vliegende vogel.

- Gebruik een **zwarte** achtergrond voor uw werkoppervlak.
- Activeer de **handteken-instelling** en de **dunne pen** met **wit** als kleur. (Zie **hoofdstuk 4** "Tekenen en ontwerpen".)
- Verwijder de menu-kolom van het beeldscherm door op de rechter actieknop (of functietoets **F2**) te drukken.



- Teken uw vliegende vogel (zie bovenstaande suggestie). Vier bewegingsfasen moeten voldoende zijn voor onze eerste demonstratie.
- Druk op de rechter actieknop (of op functietoets **F2**) en het hoofdmenu verschijnt weer.
- **Kies het TEKENFILM-EFFECT menu uit het hoofdmenu.**



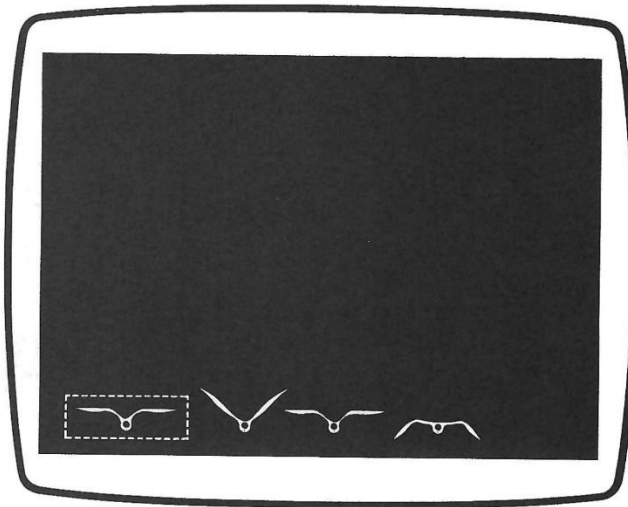
a.



Activeer nu de **object-definitie** instelling

Teken een nauwsluitende rechthoek om uw ontwerp, precies zoals u zou doen als bij het tekenen van geometrische figuren. (Zie **hoofdstuk 4**.) Ditmaal hoeft u echter de geometrische instelling **niet** te gebruiken!

Druk even op de actieknop en de stippellijnen veranderen in vaste lijnen. Tegelijkertijd verschijnt een reeks van 24 kleine raampjes op uw beeldscherm.

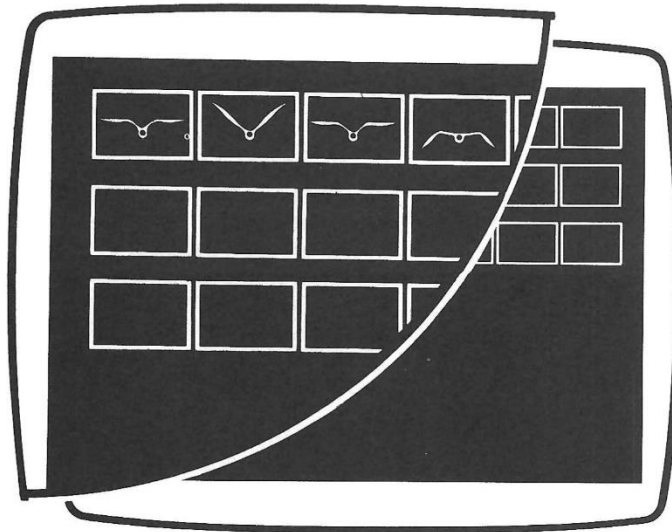


Uw "bewegingsfasen" (de vogels die u getekend hebt) moeten in deze raampjes geplaatst worden.

Voor meer gecompliceerde en subtiele "slow motion" effecten (= vertraagde beweging) kunt u alle 24 raampjes gebruiken om de bewegingen van een object te programmeren. Bent u echter van plan om een tekenfilm-effect te creëren met twee, gelijktijdig optredende objecten, dan zult u ten minste een aantal van de raampjes moeten reserveren voor uw tweede object. (Zie "Tekensfilm-effect met twee objecten".)

Plaats de cursor binnen het eerste raampje en druk dan even op de actieknop. Een kopie van uw ontwerp voor de eerste bewegingsfase is nu, in de juiste afmetingen, in dat eerste raampje opgeslagen.

Herhaal deze procedure voor de resterende drie bewegingsfasen van uw vliegende vogel en plaats ze in de navolgende drie raampjes.



N.B.: Uw oorspronkelijke ontwerpen blijven op het scherm staan. Dit is van belang als u meer gecompliceerde ontwerpen voor uw tekenfilm-effecten wilt gebruiken. U kunt dan een object ontwerpen en het in het eerste raampje plaatsen. Daarna gaat u terug naar de handteken-instelling en brengt de noodzakelijke wijzigingen in uw eerste tekening aan, zodat het kan dienen voor uw tweede bewegingsfase. Plaats dat in het tweede raampje, etc. (Zie ook **hoofdstuk 4**: "Een handige tip voor uitwissen".)

De "bewegingsfasen", die u net ontworpen hebt, zijn beslissend voor de beweging van de vleugels van uw vogel. Nu moet u uw computer instrueren welke vluchtlijn hij moet volgen:



Route voor object 1

Druk op de rechter actieknop van uw muis om het hoofdmenu op uw beeldscherm terug te brengen. Kies het tekenfilm-effect menu en activeer daarna de "**route voor object 1**" instelling. De menu-kolom verdwijnt automatisch van uw scherm.

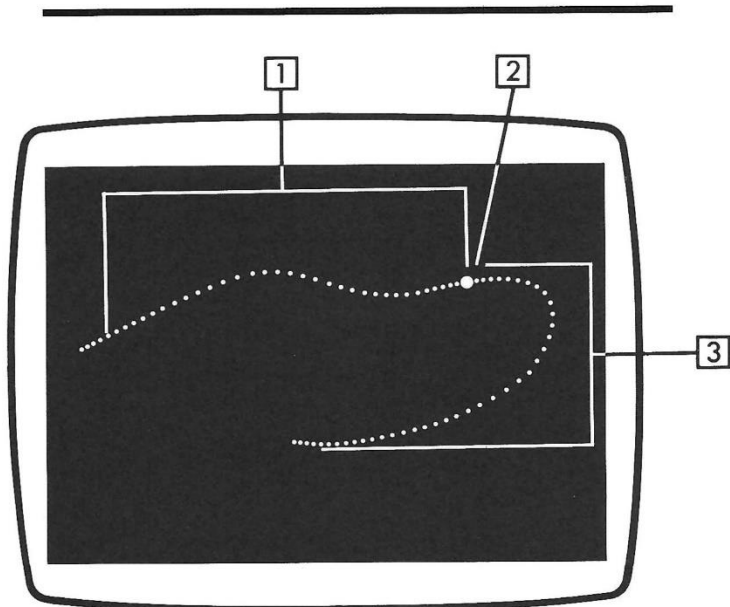
Breng de cursor naar de plaats op uw scherm waar u met uw tekenfilm-effect wilt beginnen. Druk dan op de actieknop en houd hem ingedrukt, terwijl u een vluchtlijn voor uw vogel tekent.

Het instellen van de snelheid.

De snelheid, waarmee uw vogel zich straks voorbeweegt, wordt bepaald door de snelheid, waarmee u zijn vluchtlijn tekent! Beweegt de cursor snel, dan doet uw vogel dat ook, etc. Op deze manier kunt u de snelheid heel gemakkelijk en vloeiend verhogen en verminderen. U kunt hem ook een poosje laten pauzeren door de cursor stil te laten staan, terwijl u de actieknop ingedrukt houdt, om daarna de vlucht weer voort te zetten.

De vluchtlijn verschijnt op uw beeldscherm in de vorm van witte stippellijnen. Naarmate u de cursor sneller over het scherm beweegt (dus hoe sneller uw vogel straks vliegt), zal de afstand tussen de stippen groter worden.

Hier hebt u een voorbeeld van een mogelijke vluchtlijn:



1. Hij begint langzaam, versnelt en gaat weer langzamer vliegen.
2. Hier staat de vogel enige tijd stil in de lucht. (Vergeet niet de actieknop ingedrukt te houden!)
3. Nu vervolgt hij zijn vlucht weer.

Tijdslimiet.

Als u de vluchtlijn tekent, moet u rekening houden met het feit dat de maximale duur van zo'n tekenfilm-effect ongeveer 30 seconden bedraagt. Als u die limiet overschrijdt, stopt de functie automatisch en dan verschijnt de menu-kolom weer op het scherm, terwijl de getekende vluchtlijn verdwijnt.

U kunt ook een kortere vluchttijd kiezen natuurlijk. In dat geval hoeft u alleen maar op de rechter actieknop (of functietoets **F2**) te drukken. De menu-kolom verschijnt weer en de vluchtlijn verdwijnt.

Als u de vluchtlijn vast wil leggen.

- Druk op de rechter actieknop van uw muis om de menu-kolom van uw scherm te verwijderen.
- Druk vervolgens op functietoets **F1** en de getekende vluchtlijn verschijnt weer. Hij is nu permanent op het scherm vastgelegd.

Dit kan een belangrijk hulpmiddel zijn als u een tweede object wilt toevoegen, aangezien de bewegingen van beide objecten, wanneer ze gezamenlijk afgespeeld worden, natuurlijk een onderlinge relatie met elkaar zullen moeten hebben.

Het instellen van de bewegings-fasen en de bewegingssnelheid.

Zoals eerder vermeld wordt een tekenfilm-effect bereikt door snel achtereen een aantal beelden te vertonen.

d.



Instellen van beweging object 1.

Met deze instelling kunt u de opeenvolgende bewegingsfasen van uw eerste vogel bepalen. Waar het op neerkomt is dus, dat u uw computer instrueert welke bewegingsfasen u in welke volgorde wenst, alsmede de snelheid waarmee hij zijn vleugels beweegt.

Als u deze menu-functie activeert, verschijnen de 24 raampjes weer op uw beeldscherm.

- Plaats de cursor binnen het raampje met de bewegings-fase waarmee u wilt beginnen. Druk dan op de actieknop.

Elke keer als u op de actieknop drukt, zal het gekozen beeld gedurende 1/25 seconde op de beeldbuis verschijnen om dan gevolgd te worden door het volgende. Het eindresultaat zou dan wat vreemd zijn voor een gracieus vliegende vogel. U moet daarom enkele malen op de actieknop drukken, misschien drie of vier maal, om de beweging wat te vertragen voordat u de cursor naar de volgende fase beweegt.

Ga zo op dezelfde manier door met de volgende bewegingsfasen die u wilt gebruiken, in de volgorde waarin u ze wilt laten verschijnen.

Beoordeling van het effect.

Druk op functietoets **F5** en uw vogel vliegt, de vluchtlijn volgend met de snelheid zoals u die hebt uitgetekend.

U kunt de vlucht elk gewenst moment onderbreken door weer op functietoets **F5** te drukken. Als u dat doet, verschijnen de 24 raampjes weer op het scherm. Druk nog eens op dezelfde toets en de raampjes verdwijnen, terwijl de vogel zijn vlucht voortzet.

BELANGRIJK!

U moet de vogel beslist eenmaal laten vliegen door op functietoets F5 te drukken. Doet u dat niet, dan worden de nodige vluchtinstructies NIET in het computergeheugen opgenomen!

Het instellen van een nieuwe bewegingsvolgorde.

Bent u niet tevreden met het resultaat, dan kunt u heel eenvoudig opnieuw beginnen met het programmeren van een andere volgorde of bewegingsfrequentie. (Zie hierboven.)

Druk weer op functietoets **F5** om de nieuw-geprogrammeerde vluchtbeweging te bekijken.

Als u ergens gedurende de vlucht van uw vogel door wilt gaan met de vleugelslag van het voorgaande stuk van de vlucht, druk dan op functietoets **F4**.

Het veranderen van de route.

Als u de vluchtroute wilt veranderen, hoeft u alleen maar een nieuw vluchtpatroon te tekenen (zoals boven omschreven). De nieuwe route vervangt de oorspronkelijke automatisch.

Het halverwege veranderen van de beweging.

Als u uw eerste poging tot het tot leven brengen van uw getekende object ziet (aannemende dat u onze aanwijzingen gevolgd hebt), dan zult u de vleugelslag van uw vogel ergens gedurende de vlucht wellicht willen veranderen. U zou bij voorbeeld een snellere vleugelslag kunnen wensen, terwijl de vogel in de lucht stil staat, om zo het effect van een biddende roofvogel na te bootsen.

Ga eerst terug naar het tekenfilm-menu. Kies dan "Instellen van beweging object 1".

- Druk op functietoets **F5** om uw vogel te laten vliegen.
- Volg zijn vlucht zorgvuldig en druk weer op functietoets **F5** als hij het punt bereikt heeft waar de vogel in de lucht stil staat.

De 24 raampjes verschijnen weer op uw beeldscherm.

- In dit geval kunt u dezelfde bewegingsfasen gebruiken met dit verschil, dat u de actieknop voor elke fase slechts een- of tweemaal indrukt om op die manier de vleugelslag te versnellen.

U kunt de beweging zo vaak veranderen als u wilt en zelfs overschakelen op heel andere bewegingsfasen. (Een figuurtje dat eerst van links naar rechts wandelt, zich omdraait en daarna weer terugwandelt bij voorbeeld.)

In dit geval zult u wellicht weer terug willen schakelen op een langzamere vleugelslag als de vogel zijn vlucht voortzet.

Druk op functietoets **F5** om uw vogel te laten vliegen of activeer de "Afspeelinstelling voor object 1" functie om het geheel te beoordelen.

**TEKENFILM-EFFECT
METTWE
OBJECTEN**

U hebt zojuist gezien hoe u één vogel kunt laten vliegen. Maar hoe gaat dat met twee vogels?

In ons voorbeeld kunt u gebruik maken van dezelfde bewegingsfasen als die welke we gebruikten voor de eerste vogel. Als u een tekenfilmpje maakt van een jongetje, dat een meisje ontmoet, hebt u uiteraard twee, herkenbaar verschillende objecten nodig. Aangezien we dergelijke subtiele verschillen niet zien als het om vogels gaat, hoeven we nu alleen maar een andere vluchtlijn voor onze tweede vogel te tekenen, waarbij we dezelfde bewegingsfasen kunnen gebruiken als voor de eerste vogel.

Voor meer geraffineerde tekenfilm-effecten zult u nieuwe bewegingsfasen moeten definiëren, op dezelfde manier als u deed voor uw eerste object.



Route voor object 2

Hier kunt u in principe dezelfde procedure volgen als bij het tekenen van de vluchtlijn voor uw eerste object. Het enige verschil is, dat de lijn die u nu tekent in rood op het beeldscherm komt om het gemakkelijker voor u te maken hem te onderscheiden van de vluchtlijn voor uw eerste vogel, die in wit op uw beeldscherm staat. (Aannemende tenminste dat u onze aanwijzingen stipt gevolgd hebt!...)



Instelling van beweging object 2

Volg dezelfde procedure als bij object 1.



Afspelen object 1

Activeer deze functie eerst. Druk dan weer op de actieknop en de door u geprogrammeerde vlucht van uw eerste vogel wordt afgespeeld.



Afspelen object 2

Als hierboven, nu voor uw tweede vogel.



Afspelen beide objecten

Als hierboven, maar nu voor beide vogels tegelijk.

Een suggestie:

Waarom probeert u niet een deel van een gedigitaliseerd beeld tot leven te brengen? Neem bij voorbeeld een afbeelding van de Mona Lisa en probeer eens haar te laten knipogen!

**HET LADEN EN
OPSLAAN VAN
TEKENFILM-
EFFECTEN**

Uw complete tekenfilm-effect kan op een diskette worden opgeslagen en later weer in het geheugen van uw computer geladen worden. Alles wat u op een diskette opslaat wordt een "bestand" genoemd en in dit specifieke geval spreken we over een "animation" bestand, hetgeen "tekenfilm-bestand" betekent.



Het opslaan van een "tekenfilm-bestand" op een diskette.

Als u een tekenfilm-bestand op een diskette wilt opslaan, moet dat gebeuren onder een "bestandsnaam", gevolgd door een speciale annex: **.ANI** (van "animation").

Als u een tekenfilm-bestand via deze menu-functie opslaat, dan zal de computer automatisch de annex **.ANI** achter de door u gekozen bestandsnaam zetten.

Voor verdere aanwijzingen, zie **hoofdstuk 10**.



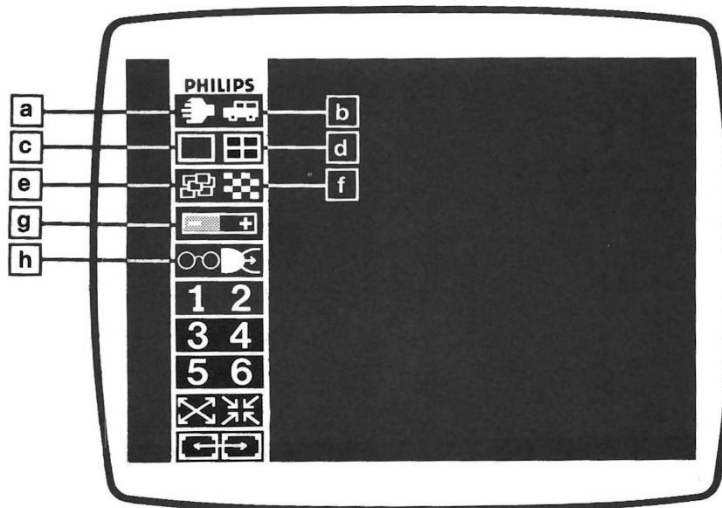
Het inladen van een "tekenfilm-bestand" van een diskette

Als u deze functie activeert, verschijnt automatisch een complete inhoudsopgave van alle tekenfilm-bestanden, die op uw diskette zijn opgeslagen.

Voor verdere aanwijzingen, zie **hoofdstuk 10**.

7 HET DIGITALISEREN VAN BEELDEN

Activeer eerst het VIDEOFUNCTIES menu via het HOOFDMENU.



Dit menu geeft toegang tot een heel interessante gebruiksmogelijkheid van uw computer, vooropgesteld dat u over de juiste systeem-configuratie beschikt. (Zie **hoofdstuk 1**.) Het betekent een belangrijke uitbreiding van uw creatieve mogelijkheden.

Het digitaliseren van beelden

Met "digitaliseren van beelden" wordt bedoeld, dat u een moment-opname maakt van beelden, die van een externe videobron, zoals een TV apparaat, camera, videorecorder of camcorder (camera met ingebouwde videorecorder) komen. Dat beeld wordt dan "gedigitaliseerd", zodat u het in uw computer kunt gebruiken en opslaan (desgewenst ook op diskette).

Met een gedigitaliseerd beeld kunt u een aantal dingen doen, zoals:

- Beelden van TV, camera of videorecorder opslaan en gebruiken in uw computer.
- Een zwart/wit afdruk op papier maken via een grafische matrix printer. (Zie **hoofdstuk 10**.)
- Tekst toevoegen, gebruikmakend van de mogelijkheden van het tekstmenu en daarvan afdrukken op papier maken. Op deze manier kunt u originele en persoonlijke uitnodigingen voor een feestje maken, speciale aankondigingen, Kerst- en Nieuwjaarskaarten, etc. (Zie **hoofdstuk 5** en **10**.)
- U kunt uw gedigitaliseerde beelden "superimposen" over en "mixen" met andere videobeelden. (Zie **hoofdstuk 8**.)
- U kunt veranderingen aanbrengen in de oorspronkelijke beelden door gebruik te maken van een van de tekeninstellingen. (Zie **hoofdstuk 4**.)
- U kunt een gedigitaliseerd beeld gebruiken als achtergrond voor uw tekenfilm-effecten (een wolkenlucht bij voorbeeld voor uw vliegende vogels?) (Zie **hoofdstuk 6**.)
- Gebruik de tekenfilm-effect mogelijkheden om een deel van uw gedigitaliseerde beeld te laten bewegen. Zo kunt u bij voorbeeld de Mona Lisa laten knipogen... (Zie **hoofdstuk 6**.)
- U kunt het oorspronkelijke beeld vervormen door gebruik te maken van de transformeer-instelling. (Zie **hoofdstuk 9**.)
- Gebruikmakend van de "superimpose" mogelijkheid kunt u ook beeld-combinaties digitaliseren. Op die manier kunt u bij voorbeeld meerdere opnamen maken van een persoon in hetzelfde beeld. (Zie **hoofdstuk 8**.)

Als u zelf eenmaal gaat experimenteren, zult u ongetwijfeld in staat zijn vele andere, fascinerende mogelijkheden aan deze beperkte opsomming toe te voegen.

Raadpleeg de installatie-handleiding van uw computer om uw videobronnen (TV, videorecorder of camera) op de juiste wijze aan te sluiten en te laten functioneren.

Als u geen videobeeld krijgt druk dan op functietoets **F8** (hoofdlettertoets en F3) om de superimpose-functie te activeren en gebruik daarna de schermwis-functie (zie **hoofdstuk 9**).

Eerst moet u vaststellen of u de beelden, die u wilt digitaliseren, handmatig of automatisch wilt kiezen. Hebt u die keuze gemaakt dan gebeurt er nog niets omdat uw computer op verdere instructies wacht. (Zie punten "c", "d", en "e".)

a.



Handmatig digitaliseren.

Met deze moment-opname instelling bepaalt u zelf wanneer u een opname wilt maken en digitaliseren van de beelden die uw externe videobron levert. De actieknop fungeert daarbij als de ontspanknop van een fototoestel. Als u de handmatige digitalisering gekozen hebt, licht de betreffende icoon in het menu op.

Hebt u eenmaal een beeld gedigitaliseerd, dan blokkeert het uw beeldscherm en ziet u de verdere beelden van uw videobron dus niet meer. Als het resultaat u niet bevalt, druk dan op functietoets **F1** om het scherm vrij te maken en weer videobeelden op het scherm te krijgen. Lukt dat niet, gebruik dan de schermwis-functie (zie **hoofdstuk 9**).

Bent u tevreden met het gedigitaliseerde beeld, sla het dan op een diskette op. (Druk op de rechter actieknop om het hoofdmenu te laten verschijnen en ga dan naar het diskette-menu, zoals beschreven in **hoofdstuk 10**.)

b.



Automatisch digitaliseren.

Met deze instelling zal de computer automatisch beelden van uw videobron digitaliseren, nadat u de actieknop hebt ingedrukt. Dat gebeurt dan met vaste tussenpauzes, die u zelf kunt kiezen via de tijd-instelling (zie punt "g"). Het zal doorgaan tot u de ESC toets indrukt (houd hem ingedrukt tot u ziet dat de automatische functie inderdaad gestopt is). Als u de automatische functie geactiveerd hebt, licht de betreffende icoon in het menu op.

g.



Tijd-instelling.

Als u automatisch gaat digitaliseren, dan moet u gebruik maken van de tijd-instelling om de gewenste frequentie in te stellen waarmee de beelden gedigitaliseerd worden.

Voor versnelling plaatst u de cursor op het uiteinde van de balk met het "+" teken. Daarna drukt u net zo vaak op de actieknop als nodig is om de gewenste snelheid te bereiken. Voor vertraging plaatst u de cursor op het uiteinde met het "-" teken, etc.

Nu moet de computer nog weten hoe u uw beelden wilt digitaliseren. Er zijn drie mogelijkheden:

c.



Enkelbeeld-digitalisering.

Met deze instelling digitaliseert u een compleet beeld van uw videobron.



Met de **handinstelling** kunt u maar een enkele opname maken. Voor een nieuwe opname moet u eerst de "scherm-wis" functie gebruiken (zie **hoofdstuk 9**), waarna u weer dezelfde procedure moet volgen voor uw volgende opname, zoals boven omschreven. (Zie punt "a".)

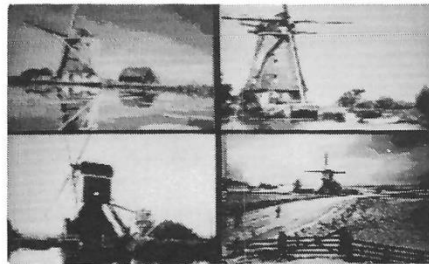
Bent u tevreden met het gedigitaliseerde beeld, ga dan terug naar het hoofdmenu.

d.



Viervoudige beeld-digitalisering.

Deze instelling verschilt in zoverre van het bovenstaande, dat u nu een serie van vier beelden van uw videobron opneemt, terwijl elk beeld slechts een kwart van het totale werkoppervlak beslaat, beginnend in de linker bovenhoek. Zijn alle vier kwartbeelden gevuld, dan gaat het proces verder, beginnend in de linker bovenhoek, waar het beeld vervangen wordt door een nieuw beeld, etc.



Bij handmatig digitaliseren wordt een nieuw beeld toegevoegd, telkens als u op de actieknop drukt. Als u niet tevreden bent met het resultaat, gebruik dan de schermwis-functie (zie **hoofdstuk 9**) om terug te keren naar de videobeelden, zodat u het opnieuw kunt proberen. Bent u wel tevreden met de gedigitaliseerde beelden, zelfs als u minder dan vier plaatjes hebt, druk dan op de ESC toets en houd die even ingedrukt. Met de automatische instelling gaat het proces door tot het gestopt wordt door op de ESC toets te drukken.

e.



Willekeurig digitaliseren van beelden.

Deze instelling is vergelijkbaar met de viervoudige digitalisering. Ditmaal echter verschijnen de beelden op een willekeurige plaats op het scherm, waarbij elk nieuw beeld het voorgaande gedeeltelijk overlapt.

Het kan zowel met handmatig digitaliseren als met de automatische instelling gebruikt worden (zie boven).



Gebruik de scherm-wis functie om weer terug te keren naar de videobeelden.

Tip: Als u een vette lijn kiest (zie **hoofdstuk 4**), dan worden uw gedigitaliseerde beelden omlijst met lijnen in verschillende kleuren, die door de computer gekozen worden.

HET MANIPULEREN VAN GEDIGITALISEERDE BEELDEN

Als u een beeld gedigitaliseerd hebt, kunt u er een aantal dingen mee doen (zoals reeds genoemd in de inleiding van dit hoofdstuk).

Er zijn nog andere manieren om speciale effecten te bereiken met zo'n gedigitaliseerd beeld. Sommige daarvan vindt u in **hoofdstuk 4** (Het omzetten van een kleurenbeeld in een monochroom beeld, het egaliseren van kleuren, het omkeren van kleuren). Andere vindt u in **hoofdstuk 9** (Vermenigvuldigen van beelden, transformeren van beelden, etc.).

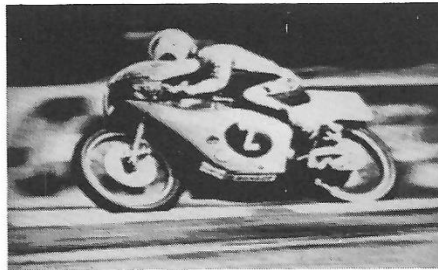
In dit menu vindt u nog twee andere mogelijkheden, die vooral erg interessant zijn indien ze worden toegepast op gedigitaliseerde beelden:

f.

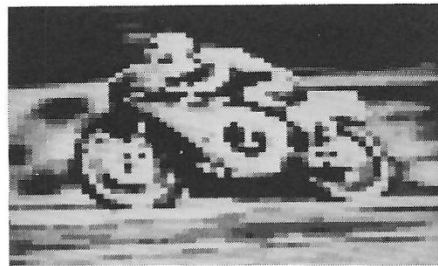


Het creëren van mozaïek-effecten.

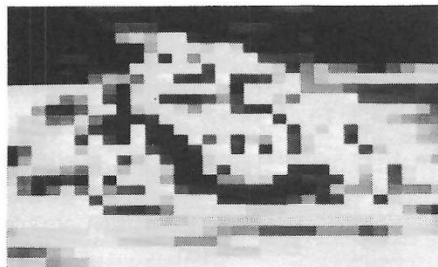
Laten we aannemen dat dit uw oorspronkelijke, gedigitaliseerde beeld is:



Activeer nu de mozaïek-instelling, druk op de actieknop en u krijgt dit effect:



Elke keer als u op de actieknop drukt, worden de blokjes groter.



U kunt dit achtmaal herhalen. Drukt u dan weer op de actieknop, dan verschijnt het oorspronkelijke beeld weer, zonder mozaïek-effect, waarna u opnieuw kunt beginnen.

Vindt u dat u iets te ver gegaan bent, druk dan op functietoets **F1** en het oorspronkelijke, gedigitaliseerde beeld verschijnt weer op uw scherm, klaar voor een volgende poging.

h.



"Soft-focus" effect.

Als u beelden digitaliseert, kan het gebeuren dat het beeld wat smetjes vertoont. U kunt die met behulp van deze functie verwijderen. Het maakt uw beeld "zachter", vermindert de contrastwerking en is vergelijkbaar met het effect dat u krijgt met een fototoestel, dat niet helemaal scherp is ingesteld.



Elke keer als u op de actieknop drukt, wordt het effect sterker. Een soft-focus behandeling duurt ongeveer 30 seconden en is voltooid als de cursor weer op het scherm verschijnt. Een enkele soft-focus behandeling leidt slechts tot heel subtiele veranderingen. U kunt het stoppen door de ESC toets enige tijd ingedrukt te houden. Vindt u dat u te ver gegaan bent, druk dan even op functietoets **F1** om terug te gaan naar het voorgaande beeld.

Het is beslist de moeite waard wat met deze instelling te experimenteren, want u kunt er, na deze handeling enkele malen te herhalen, erg interessante, artistieke effecten mee bereiken!

8

"SUPERIMPOSING" EN MIXEN

SUPERIMPOSING

Dit is een belangrijke functie, die niet wordt aangegeven door een icoon.

"Superimposing" is een vakterm en het betekent, dat u nieuwe, afzonderlijk voorbereide visuele elementen toevoegt aan bewegende of stilstaande beelden of ontwerpen.

Enkele bekende voorbeelden, die u vrijwel elke dag op uw televisie kunt zien, zijn: titels en ondertitels bij films, tekenfilm-figuren die met echte acteurs in films meespelen en situaties, waarbij een fotografisch beeld (zoals het gezicht van een acteur) in een "venster" in het filmbeeld te zien is. In al dit soort gevallen worden deze elementen toegevoegd nadat de eigenlijke film gemaakt is. De titels, etc. vervangen dan alleen een deel van de achtergrond.

Met dit programma en uw NMS 8280 computer kunt u teksten en grafische beelden "superimposen" over beelden van een externe videobron, vooropgesteld dat u een daarvoor geschikte systeem-configuratie hebt. (Zie **hoofdstuk 1** en de installatie-handleiding van uw computer.)

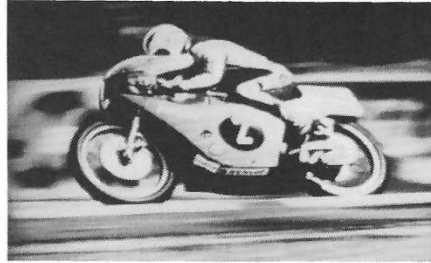
De grondbeginselen van superimposing met uw computer

De gemakkelijkste manier om te zien hoe superimposing in z'n werk gaat is via een eenvoudige, stap-voor-stap demonstratie. Volg daarom deze aanwijzingen:

Overtuig u er van dat de video mix-regelaar (zie hoofdstuk 1) in de meest linkse stand staat!

We gaan uit van de veronderstelling, dat u voor uw eerste oefeningen gebruik maakt van een TV apparaat als videobron, in plaats van een videorecorder of camera.

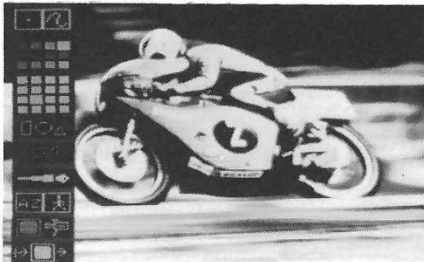
Stap 1: Zorg er voor dat uw TV goed is aangesloten, dat de audio/video keuzeschakelaar goed is ingesteld (zie de installatie-handleiding van uw computer) en dat uw TV is afgestemd op een normaal station. U ziet dan het bewegende TV beeld op uw scherm.



Stap 2: Laad nu het Philips VIDEOGRAPHICS programma en schuif de video mix-regelaar helemaal naar rechts. Het oorspronkelijke TV beeld verdwijnt en wordt vervangen door het scherm met het hoofdmenu.



Stap 3: **Activeer nu de superimpose-instelling door op functietoets F8 te drukken (hoofdlettertoets + F3).**



U zult zien dat het TV beeld op het werkoppervlak van het VIDEOGRAPHICS scherm verschijnt.

Het VIDEOGRAPHICS scherm is nu "superimposed" op het (bewegende) TV beeld!

Zwart is transparant!
De reden waarom slechts een deel van het TV beeld zichtbaar is, terwijl andere delen bedekt worden door de beeldomkadering en de menu-kolom is, dat zwart transparant wordt bij de superimpose-instelling. Alle andere kleuren bedekken de achtergrondbeelden!

Stap 4: Druk op functietoets **F8** en het TV beeld verdwijnt, terwijl alleen het VIDEOGRAPHICS scherm achterblijft. (De superimpose-instelling is nu weer uitgeschakeld.)

N.B.: Functietoets **F8** heeft een wisselfunctie.

Stap 5: Verander nu de kleur van de begrenzing van het werkoppervlak naar zwart (zie **hoofdstuk 9**). Druk vervolgens op de rechter actieknop van uw muis om de menu-kolom te verwijderen. **Het hele scherm is nu dus zwart.**

Stap 6: Druk nu op functietoets **F8** om de superimpose functie weer in te schakelen. U krijgt het TV beeld weer terug **zonder** enig superimpose effect, aangezien het hele scherm nu zwart en dus transparant was.

Stap 7: Druk weer op functietoets **F8** en het TV beeld verdwijnt, terwijl het scherm weer zwart wordt. Druk vervolgens op de rechter actieknop van uw muis en het HOOFDMENU verschijnt weer op uw scherm.

Stap 8: Kies de handteken-instelling, een vette lijn en wit als kleur. (Zie **hoofdstuk 4**.)

Maak nu een eenvoudig ontwerpje of schrijf een korte tekst op het werkoppervlak.

Stap 9: **Druk nu weer op functietoets F8 en u ziet uw ontwerpje of tekst in superimpose over het TV beeld.**

Stap 10: **Druk op functietoets F7 om de titel te laten verdwijnen, terwijl u het TV beeld behoudt.** U hebt het superimpose effect namelijk uitgeschakeld. Druk weer op **F7** en uw titel verschijnt weer.

U hebt nu gezien hoe u een titel kunt "Superimposen" over het bewegende TV beeld. Het effect is hetzelfde wanneer u een andere videobron gebruikt, zoals een videorecorder of camera.

De functietoetsen F8, F7 en F6

Deze functietoetsen hebben steeds een dubbele werking:

F8

In- en uitschakelen van de superimpose functie.

- Druk op **F8** en het TV beeld verschijnt op het VIDEOGRAPHICS werkoppervlak.
- Druk weer op **F8** en het TV beeld verdwijnt, terwijl alleen het VIDEOGRAPHICS scherm blijft.

F7

Uit- en inschakelen van het superimpose beeld.

- Druk op **F7** en het superimpose beeld verdwijnt, terwijl het TV beeld blijft.
- Druk weer op **F7** en het superimpose beeld verschijnt weer over het TV beeld heen.

F6

Voor verwijderen van de cursor van het scherm.

Druk op **F6** en de cursor verschijnt weer.

"SUPERIMPOSEN" MET GEDIGITALISEERDE BEELDEN

U kunt ook superimposen met gedigitaliseerde beelden, vooropgesteld natuurlijk dat u delen van het beeld zwart maakt en daarmee transparant. Doet u dat niet, dan wordt het videobeeld (van TV, videorecorder of camera) eenvoudig vervangen door het computerbeeld waarmee u de superimpose uitvoert.

Een ander belangrijk aspect is, dat u beelden moet gebruiken, die handmatig gedigitaliseerd worden. (Zie hoofdstuk 7.) Gebruikt u automatisch gedigitaliseerde beelden, dan kunnen gedeelten van dat beeld, die veel zwarte beeldpunten bevatten, transparant worden.

Voorbeeld 1:

A: Uw videobeeld:



B: Uw gedigitaliseerde beeld:



Kies nu de handteken-instelling en een zwarte pen en teken een zwarte contourlijn rond het hoofdonderwerp in het beeld. Gebruik nu de dekkende inkleur-instelling (zie **hoofdstuk 4**) om de achtergrond rond uw hoofdonderwerp zwart te maken.



Superimpose uw gedigitaliseerde beeld nu weer over het videobeeld (door op functietoets **F8** te drukken) en dan krijgt u dit te zien:

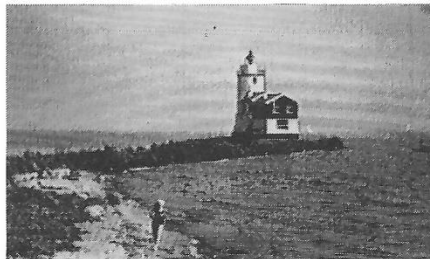


Voorbeeld 2:

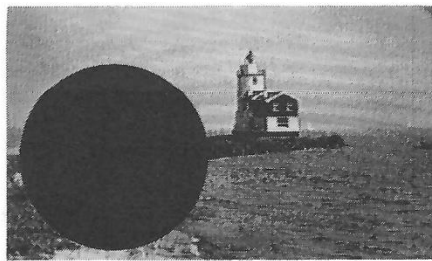
A: Het videobeeld:



B: Het gedigitaliseerde beeld:



Gebruik nu de cirkel-functie van het geometrische menu om een **zwarte** cirkel op het gedigitaliseerde beeld te trekken en kleur het oppervlak binnen de cirkel zwart met behulp van de dekkende **inkleur-instelling**. (Zie **hoofdstuk 4**.)



Dit is het effect als u het gedigitaliseerde beeld in superimpose over het videobeeld brengt. U ziet het bewegende TV beeld door een rond venster in uw gedigitaliseerde beeld.



N.B.: Dit zijn nog maar twee heel eenvoudige voorbeelden. U kunt elke gewenste vorm tekenen, gebruikmakend van alle teken-instellingen en daarmee heel aparte effecten bereiken.

Een advies:

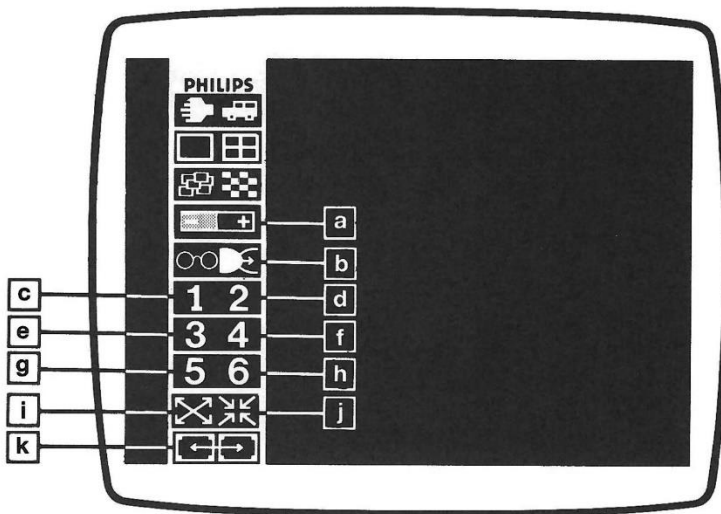
Sla uw gedigitaliseerde beelden op diskette op voordat u gaat experimenteren! (Zie hoofdstuk 10.)

Een suggestie:

Kleur delen van een gedigitaliseerd beeld zwart. Superimpose het over uw videobeeld. Digitaliseer het resultaat weer en u hebt een meevoudige beeld-digitalisatie. U kunt dit net zo vaak herhalen als u wilt.

SUPERIMPOSE MET WIPE-EFFECTEN

Tot dusverre hebben wij ons beperkt tot de basisprincipes van de superimpose mogelijkheden met de NMS 8280 computer. Het Philips VIDEOGRAPHICS programma biedt echter nog enkele andere mogelijkheden:
superimpose met "wipe" effecten.



"Wiping" is een term die in professionele video-kringen gebruikt wordt. "Wiping" betekent, letterlijk vertaald "wissen". Het komt er op neer, dat uw beeld geleidelijk vervangen wordt door een ander beeld. Dit programma biedt 6 verschillende wipe-mogelijkheden.

U kunt wipen van een computerbeeld naar uw videobeeld en omgekeerd (openende en sluitende wipe-effecten). Een derde mogelijkheid is om van een videobeeld naar een computerbeeld te wipen en daarna weer terug naar het videobeeld (overbruggend wipe-effect).

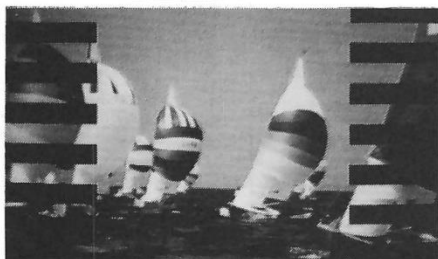


Tijd-instelling.

Via deze icoon kunt u de snelheid, waarmee het wipe-effect wordt uitgevoerd, opvoeren of verminderen. Breng de cursor naar het "-" teken en druk op de actieknop om de snelheid te verminderen. Breng de cursor naar het "+" teken en druk op de actieknop om de snelheid te verhogen.



Wipe-effect met balken.

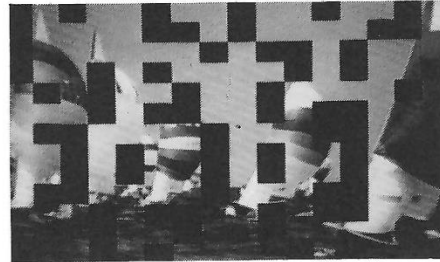
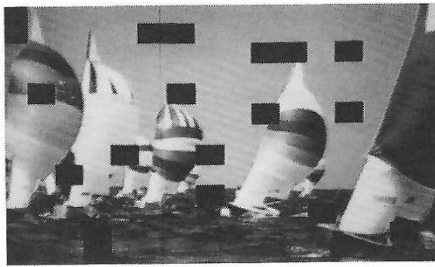


Het superimpose beeld van de computer verschijnt of verdwijnt in de vorm van een aantal balken, van of naar links en rechts.

d.

2

Wipe-effect met willekeurige blokken.

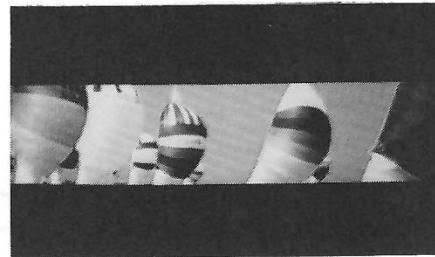
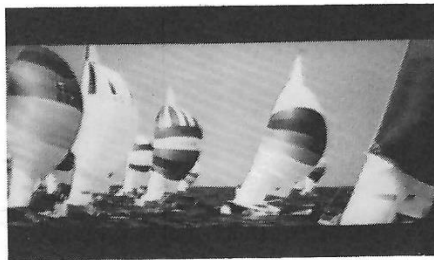


Het superimpose beeld van de computer verschijnt of verdwijnt via een willekeurig blokpatroon.

e.

3

Op- en neergaande gordijn-wipe.

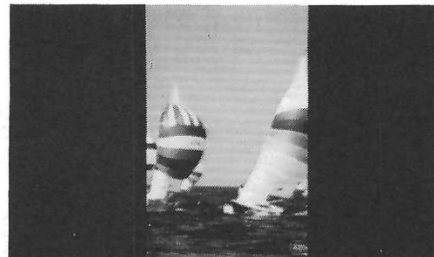
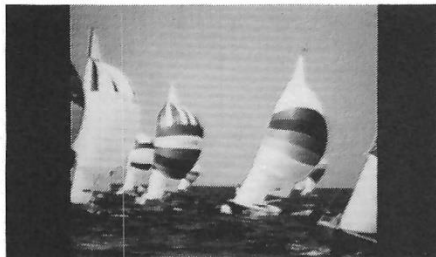


Het superimpose beeld van de computer verschijnt of verdwijnt in opwaartse en neerwaartse richting, beginnend of eindigend midden op het scherm.

f.

4

Links en rechts schuivende gordijn-wipe.

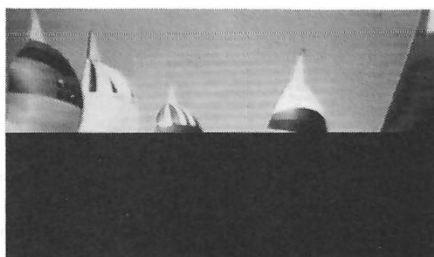
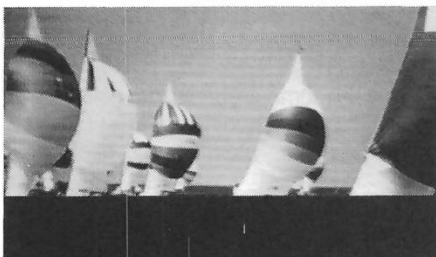


Als bovenomschreven effect, maar nu naar links en rechts.

g.

5

Opwaartse gordijn-wipe.



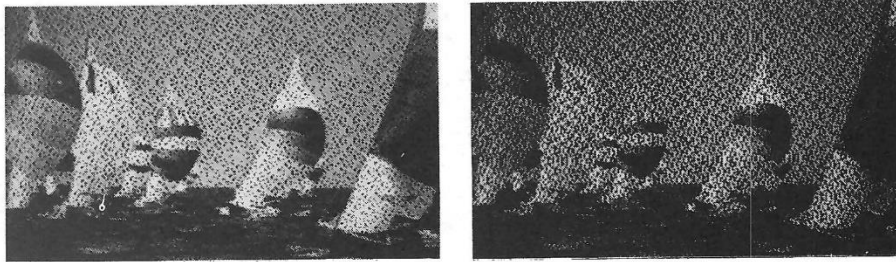
Het computerbeeld komt aan de onderzijde van het scherm binnen. Drukt u weer op de actieknoop, dan verdwijnt het in dezelfde richting.

Als u dit wipe-effect gebruikt met een titel op een zwarte ondergrond, dan schuift uw titel in opgaande richting over het videobeeld naar de positie, waarin de titel ontworpen werd.

h.

6

Wipen met spray-effect.



Het superimpose beeld van de computer verschijnt of verdwijnt met een regendruppel-effect.

Sluitende en openende wipe-effecten

Alle wipe-effecten kunnen op drie manieren worden uitgevoerd:

i.



Een openend wipe-effect

In dit geval begint u met het computerbeeld, dat geleidelijk vervangen wordt door het bewegende beeld van uw videobron, gebruikmakend van een van bovenstaande wipe-effecten (punten "c" t/m "h").

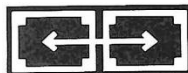
j.



Een sluitend wipe-effect.

Een sluitend wipe-effect functioneert precies andersom als een openend wipe-effect. Sluitende wipe-effecten kunnen gebruikt worden om titels over uw videobeelden te brengen.

k.



Een overbruggend wipe-effect.

Dit wipe-effect bestaat uit een opeenvolgende combinatie van een sluitend en een openend wipe-effect. Als de eerste fase helemaal voltooid, is moet u weer op de actieknop (of SPATIE-balk) drukken om het openende wipe-effect te starten.

Het kan gebruikt worden om een logische overgang te creëren tussen twee video scenes of om een titel te laten verschijnen en hem ook weer op dezelfde manier te laten verdwijnen.

Het programmeren van wipe-effecten

1. Laad (of ontwerp) uw computerbeeld of titel.
2. Kies een wipe-effect.
3. Kies voor een openend, sluitend of overbruggend effect.
4. Druk op de actieknop om het wipe-effect te laten beginnen. (Bij overbruggende wipe-effecten moet u de actieknop weer indrukken om na het sluitende, het openende effect te starten.)

De wipe-effecten kunnen gestopt worden door op de ESC toets te drukken.

SUPERIMPOSE MET MIX-EFFECTEN

Alle superimpose functies, met inbegrip van het wipen, kunnen uitgevoerd worden met een mix-effect, hetgeen betekent dat u een eindresultaat bereikt bestaande uit een half-om-half mengsel van uw computerbeeld en het (bewegende) videobeeld.

De video mix-regelaar (Zie hoofdstuk 3.)

- Druk op functietoets **F9** om de mix-instelling in werking te zetten.
- In de meest linkse positie van de mix-regelaar geeft de computer geen mix-effect.
- In de meest rechtse positie is het mix-effect compleet. (50% videobeeld en 50% computerbeeld.)

Druk op functietoets **F9** om de mix-functie te activeren of te neutraliseren.

WIPEN VAN COMPUTERBEELD NAAR COMPUTERBEELD

b.



Het wipen van computerbeeld naar computerbeeld.

Computer-naar-computer wipe-effecten vereisen twee via de computer gemaakte ontwerpen of gedigitaliseerde beelden.

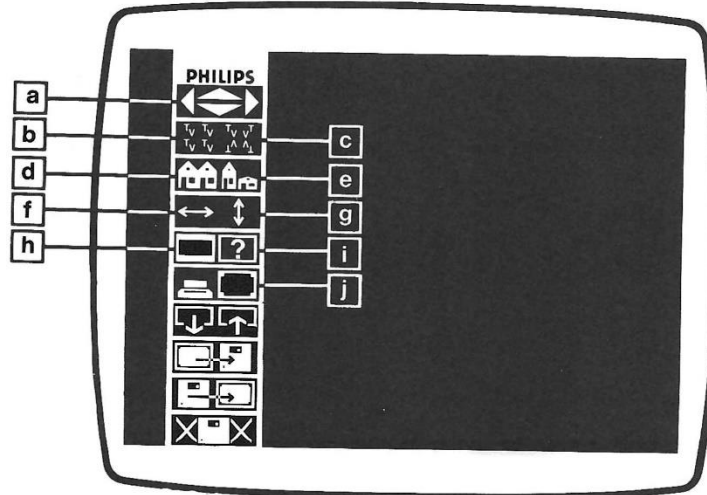
De beste en meest veilige manier is om twee beelden te gebruiken, die u eerst op een diskette vastlegt.

-
1. Laad het computerbeeld.
 2. Laad het ontwerp dat u over het andere beeld heen wilt wipen. Het vervangt het eerste beeld op uw scherm. **Het eerste beeld blijft echter wel in het videogeheugen van uw computer opgeslagen.** U kunt zich daarvan overtuigen door op functietoets **F1** te drukken. De beelden verwisselen van plaats, elke keer als u drukt.
 3. Kies een wipe-effect.
 4. Kies de computer-naar-computer functie.
 5. Druk op de actieknop en het tweede beeld wist over het eerste.

U kunt ook dit wipe-effect stoppen door op de ESC toets te drukken.

9 HET GEBRUIK VAN DE SCHERMFUNCTIES

Kies eerst het SCHERMFUNCTIES en INVOER/UITVOER FUNCTIES MENU, via het hoofdmenu.



ALGEMENE SCHERMFUNCTIES



Bijstellen van het scherm.

Met deze functie kunt u het VIDEOGRAPHICS werkoppervlak op het beeldscherm van uw TV centreren. Als u videobeelden digitaliseert, dan zult u zien dat het eigenlijke videobeeld groter is dan het werkoppervlak van dit programma. Met behulp van deze functie kunt u het werkoppervlak iets (acht pixels) in elke richting verplaatsen. Op die manier kunt u er voor zorgen, dat uw gedigitaliseerde beeld de meest essentiële onderdelen van het videobeeld bevat.

Beweeg de cursor naar een van de rode markeringen en druk op de actieknop. Telkens als u drukt, verschuift de omgrenzing van het beeldoppervlak een stapje, tot het maximale aantal van acht pixels bereikt is.



j.



Het scherm wissen.

Als deze functie is ingeschakeld, worden alle ontwerpen en gedigitaliseerde beelden van het scherm gewist. (Druk op functietoets **F1** om ze weer te laten verschijnen als u dat wenst.)

HET MANIPULEREN VAN AFBEELDINGEN

b.



Het vermenigvuldigen van afbeeldingen.

Schakel eerst deze functie in. Verwijder daarna de menu-kolom. Druk op de actieknop. Wacht een ogenblik en uw ontwerp of gedigitaliseerd beeld verschijnt viermaal, in gereduceerd formaat, op uw scherm.

Druk op functietoets **F1** om de oorspronkelijke situatie te herstellen.

c.



Het vermenigvuldigen van afbeeldingen met vierzijdig symmetrisch effect.

Deze functie is in principe gelijk aan bovenstaande. Ditmaal echter worden de vier afbeeldingen gespiegeld met vierzijdig symmetrisch effect.

Druk op functietoets **F1** om de oude situatie weer te herstellen.

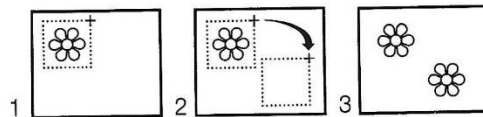
N.B.: Bovenstaande functies ("b" en "c") leveren de beste resultaten als ze worden toegepast op meer gecompliceerde ontwerpen, vooral als die met de schetspotlood-instelling gemaakt worden (zie **hoofdstuk 4.**) Bij eenvoudige ontwerpen, zoals een vierkant of tekst, kan het resultaat minder overtuigend zijn.

d.



Het dupliceren van afbeeldingen binnen het werkoppervlak.

Met deze instelling kunt u afbeeldingen dupliceren.



1. Teken een nauwsluitende rechthoek rond het object dat u wilt dupliceren. Volg daarbij dezelfde procedure als beschreven in **hoofdstuk 4**. Als u op de actieknop drukt blijft de rechthoek in stippellijnen staan.
2. Beweeg de cursor en een zelfde rechthoek volgt.
3. Druk op de actieknop en de rechthoek verdwijnt, terwijl een identieke kopie van het oorspronkelijke object verschijnt. Deze functie kan worden toegepast op zelfgemaakte ontwerpen en op gedigitaliseerde beelden.

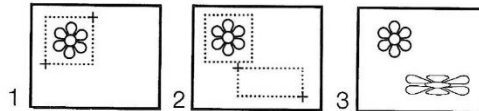
Druk op functietoets **F1** om de oude situatie te herstellen.

e.



Het transformeren van afbeeldingen.

Met deze instelling kunt u afbeeldingen (via de computer gemaakte ontwerpen, teksten of gedigitaliseerde beelden) transformeren.



1. Teken een rechthoek rond het object dat u wilt transformeren (zie punt "d" hierboven).
2. Verplaats de cursor en teken een tweede rechthoek, die u smaller, breder, hoger en/of lager maakt.
3. Druk op de actieknop en de rechthoek verdwijnt, terwijl een getransformeerde versie van het oorspronkelijke beeld achterblijft.

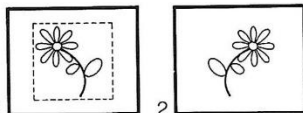
N.B.: Wilt u een getransformeerde versie van het hele werkoppervlak maken, volg dan gewoon de begrenzing van het werkoppervlak bij het tekenen van uw eerste rechthoek.

Ook hier kan de oorspronkelijke situatie hersteld worden door op functietoets **F1** te drukken.

f.



Horizontaal spiegelen van afbeeldingen.



1. Teken een rechthoek rond het object of rond dat deel van uw gedigitaliseerde beeld, dat u wilt spiegelen (zie bovenstaand punt "d").
2. Druk op de actieknop en een spiegelbeeld verschijnt.

U kunt de oorspronkelijke situatie weer herstellen door op functietoets **F1** te drukken.

g.



Verticaal spiegelen van afbeeldingen.

Als hierboven. Ditmaal echter wordt de afbeelding ondersteboven gezet.

HET VERANDEREN VAN DE BEELDSCHERM- KLEUR

Veranderen van de kleur van het werkoppervlak.

Als het programma start, is de ondergrondkleur van het werkoppervlak zwart. U kunt de kleur heel makkelijk veranderen (voordat u begint met ontwerpen of nadat u het scherm gewist hebt) met behulp van een van de inkleur-instellingen (zie **hoofdstuk 4**, "Handtekenen").

- Activeer eerst de inkleur-instelling (zie **hoofdstuk 4**).
- Kies een kleur uit de kleurpaletten (zie **hoofdstuk 4**).
- Verwijder het menu van het beeldscherm door op functietoets **F2** te drukken.
- Druk op de actieknop en het werkoppervlak wordt ingekleurd met de kleur, die u zojuist gekozen hebt.

h.



Veranderen van de kleur van de omkadering van het werkoppervlak.

Als het programma is opgestart, wordt het werkoppervlak omgeven door een blauw kader, zodat u de ruimte, waarbinnen u met het Philips VIDEOGRAPHICS programma kunt werken, makkelijk kunt herkennen. U zult de omkadering wellicht een andere kleur willen geven als u gaat superimposen over bewegende videobeelden.

De kleur van de omkadering kan heel makkelijk veranderd worden:

- Kies een kleur voor de omkadering, uit de kleurpaletten of door gebruik te maken van de kleuren-zoek instelling, zoals hieronder omschreven.
- Activeer deze functie en de omkadering zal de nieuw gekozen kleur aannemen.

Wanneer u de omkadering onzichtbaar wilt maken als u gaat superimposen, gebruik dan zwart! (Zie hoofdstuk 8.)

i.



Kleuren zoeken

Als u werkt met gecompliceerde ontwerpen (en gedigitaliseerde beelden!), dan zult u misschien moeite hebben precies vast te stellen welke kleuren gebruikt werden. Deze kleuren-zoek instelling kan u daarbij helpen.

1. Schakel eerst de kleuren-zoek instelling in. In de menu-kolom ziet u het hoofdmenu weer met beide kleurpaletten. **Verwijder de menu-kolom ditmaal niet van uw scherm!**
2. Beweeg de cursor over het werkoppervlak zonder de actieknop in te drukken en kijk daarbij naar de kleurpaletten! Zij veranderen elke keer als u een andere kleur passeert.
3. Plaats de cursor zorgvuldig op een punt met de kleur die u wilt identificeren. Druk op de actieknop en de computer schakelt automatisch op die kleur over.

Voor additionele schermkleur-effecten zie:

- **Hoofdstuk 4:** Monochrome beelden, kleur-omkeren, kleur-egalisatie en verlopend inkleuren.
- **Hoofdstuk 7:** Soft-focus effect en mozaïek-effect.

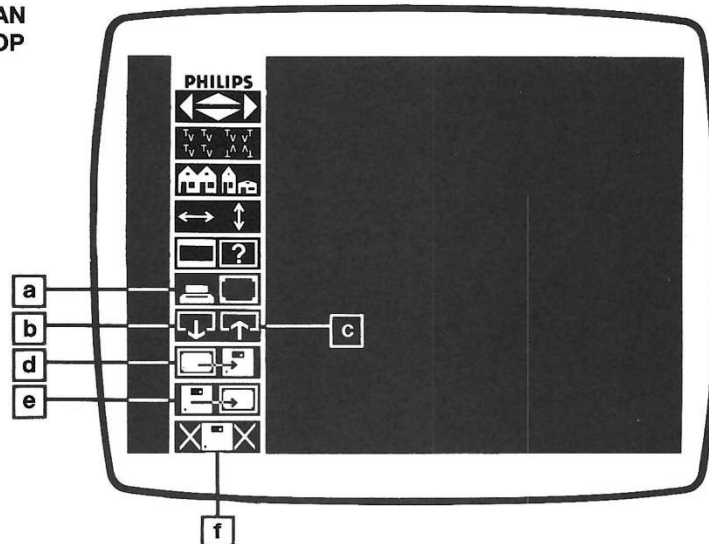
SPECIALE SCHERM-EFFECTEN

Er zijn nog twee andere, speciale scherm-effecten, die u kunt vinden in **hoofdstuk 5:** ruitjespatroon en legpuzzel-patroon.

10

HET GEBRUIK VAN DE INVOER/UITVOER FUNCTIES

HET MAKEN VAN AFDrukKEN OP PAPIER



a.



Als u beschikt over een goede, grafische matrix printer, dan kunt u zwart/wit afdrukken op papier maken op ongeveer A5 formaat (20 x 11,5 cm).

Plaats de cursor op het afdruk-icoon en druk op de actieknop. Als er niets gebeurt, kijk dan of uw printer goed aangesloten en ingeschakeld is.

HET OPNEMEN EN WEERGEVEN VAN ONTWERP-HANDELINGEN

Met deze twee functies kunt u ontwerp-handelingen gedurende een periode van ongeveer drie minuten vastleggen en ze later weer precies zo, en met dezelfde snelheid waarmee ze werden uitgevoerd, weergeven.

b.



- Activeer eerst de opneem-functie. Vanaf dit moment worden al uw ontwerp- en andere activiteiten gedurende een periode van 3 minuten door de computer opgenomen en in het computergeheugen vastgelegd.
- Ontwerp uw titel, maak een tekening, etc., maar overschrijd daarbij de tijdslimiet van 3 minuten niet.

c.



- Activeer de afspeel-functie en wacht even. Uw ontwerp-handelingen zullen precies zo worden weergegeven als ze werden uitgevoerd.

U kunt het weergeven stoppen door de ESC toets voor enige tijd ingedrukt te houden.

HET GEBRUIK VAN DE DISKETTE-FUNCTIES

Met dit programma kunt u uw ontwerpen, gedigitaliseerde beelden, tekenfilm-effecten, etc. op een diskette vastleggen voor toekomstig gebruik. De enige uitzondering is, dat u geen complete tekst-effecten en video-effecten op uw diskette vast kunt leggen.

Een advies: Zorg er voor dat u altijd wat blanco, geformatteerde diskettes voorhanden hebt als u met het Philips VIDEOGRAPHICS programma werkt!

Het identificeren van uw bestanden.

Een complete bestandsnaam bestaat uit twee essentiële onderdelen:

- **De feitelijke bestandsnaam.**

Maximum lengte van 8 letters en/of cijfers. De volgende tekens kunnen ook gebruikt worden: \$ & # % @ () / ^ { } ~ en !.

- **De bestandsnaam-annex.**

Deze annex bestaat uit drie letters, voorafgegaan door een punt "." en dient om de aard van het bestand aan te geven. Werkend met het Philips VIDEOGRAPHICS programma zult u een van beide annexen moeten gebruiken:

.ANI voor bestanden met tekenfilm-effecten (zie hoofdstuk 6). ("ANI" is een afkorting van "Animation", een Engelse term die gebruikt wordt om het tot leven brengen van getekende objecten aan te duiden.)

.PIC voor alle andere bestanden, die via dit programma tot stand gebracht worden.

Bestandsnamen zonder annex of bestandsnamen met een andere annex zijn niet via dit programma tot stand gebracht en kunnen ook niet via de diskette-functies van dit programma geladen of op een diskette geschreven worden. Het is echter wel mogelijk om dergelijke bestanden van uw diskette te verwijderen, door gebruik te maken van de wis-functie.

Het in werking stellen van de diskette-functies.

Er zijn twee manieren om toegang te krijgen tot de diskette functies van het Philips VIDEOGRAPHICS programma:

a. Via het Invoer/Uitvoer functies menu, waarbij u drie mogelijkheden hebt:

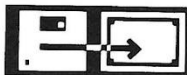
- **LADEN** ("LOAD")
Om een VIDEOGRAPHICS bestand van uw diskette in het computer-geheugen te laden.
- **OPSLAAN** ("SAVE")
Om een VIDEOGRAPHICS bestand op diskette op te slaan.
- **WISSEN** ("KILL")
Om een bestand van uw diskette te verwijderen.

b. Via het tekenfilm-effect menu, in welk geval u alleen kunt beschikken over twee mogelijkheden:

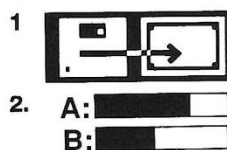
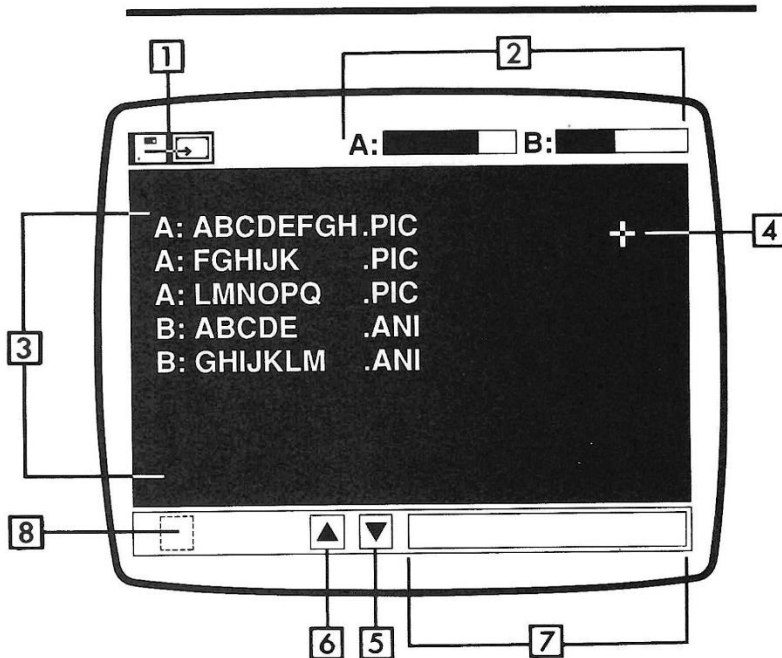
- **LADEN** ("LOAD")
Om een tekenfilm-bestand van uw diskette in het computergeheugen te laden.
- **OPSLAAN** ("SAVE")
Om een tekenfilm-bestand op uw diskette op te slaan.

Het laden van een bestand van een diskette.

e.



Activeer eerst de laad-functie.




Het speciale **LAAD**-icoon bevestigt dat de laad-functie in werking gesteld is.

Dit zijn de disk drive indicators. Als u slechts een drive gebruikt (de ingebouwde drive), dan verschijnt alleen de "A:" indicator op uw scherm. Gebruikt u een tweede drive (ingebouwd of los), dan verschijnt er ook een "B:" indicator, vooropgesteld dat er een diskette in de drive is en (bij gebruik van een externe drive) dat de drive is ingeschakeld.

De balk(en) in de indicator(s) geven een ruwe indicatie van de hoeveelheid opslagruimte, die al gebruikt is op de diskette(s). Hoe langer de balk, des te minder ruimte u nog vrij hebt op uw diskette.



-
3. Als u deze functie activeert via het tekenfilm-effect menu, dan verschijnt hier een inhoudsopgave, waarin uitsluitend alle tekenfilm-bestanden ("ANI" bestanden) worden weergegeven.

Als u deze functie activeert via het Invoer/Uitvoer menu, dan omvat de inhoudsopgave een overzicht van alle VIDEOGRAPHICS bestanden op uw diskette (zowel "ANI" bestanden als "PIC" bestanden).

4.  Dit is de grafische cursor, waarmee u ongetwijfeld vertrouwd geraakt bent bij de andere VIDEOGRAPHICS functies.

Het zoeken van een bestand op uw diskette

Het is goed mogelijk dat uw diskette meer bestanden bevat dan op een enkele pagina kunnen worden weergegeven.

5.  Plaats de cursor (4) op deze icoon, druk op de actieknop en de volgende pagina verschijnt op uw beeldscherm.
6.  Plaats de cursor (4) op deze icoon, druk op de actieknop en u ziet de voorgaande pagina op uw beeldscherm.

Er zijn twee manieren waarop u een bestand, dat u wilt laden, kunt kiezen:

Verplaats de grafische cursor (4) naar het bestand in de inhoudsopgave, dat u wilt laden. U zult zien dat de bestandsnamen geaccentueerd worden als de cursor passeert. Stop de cursor als het bestand dat u wilt laden geaccentueerd wordt. Druk op de actieknop en het betreffende bestand wordt geladen.

7. Tik de complete bestandsnaam met annex (vergeet vooral de punt ". " tussen beide niet!), voorafgegaan door de identificatie van de disk drive (**A:** of **B:**, indien van toepassing), zonder dat u de SPATIE-balk gebruikt. Druk op de RETURN toets en, als alles in orde is, zal uw bestand geladen worden.

Als u een bestand laadt van de **A:** drive, dan hoeft u de drive-identificatie niet in te tikken.

Als u een tekenfilm-bestand laadt via het tekenfilm-menu, dan wordt de bestandsnaam-annex (".ANI") automatisch toegevoegd.

Als het laad-proces goed verlopen is verschijnt het hoofdmenu weer op uw scherm.

8.

Doet zich een storing voor, waardoor het gewenste bestand niet geladen kan worden, dan verschijnt er een foutmeldings-icoon. (Zie "Foutmeldingen", aan het einde van dit hoofdstuk.)

Het laden van meerdere bestanden

U kunt op elk gewenst moment bestanden laden. Het resultaat is echter afhankelijk van de, op dat moment bestaande situatie en het soort bestand dat u wilt laden.

Als u een tekenfilm-bestand laadt wordt elk, eerder geladen tekenfilm-bestand uit het computergeheugen verwijderd.

Als u een tweede beeld-bestand laadt, zal het eerste beeld-bestand in het computergeheugen opgeslagen worden, terwijl het nieuw geladen bestand op uw beeldscherm verschijnt. (Druk op functietoets **F1** en het eerder geladen beeld verschijnt op uw scherm.)

Als u een derde beeld-bestand laadt, wordt een voorgaand bestand uit het computergeheugen verwijderd.

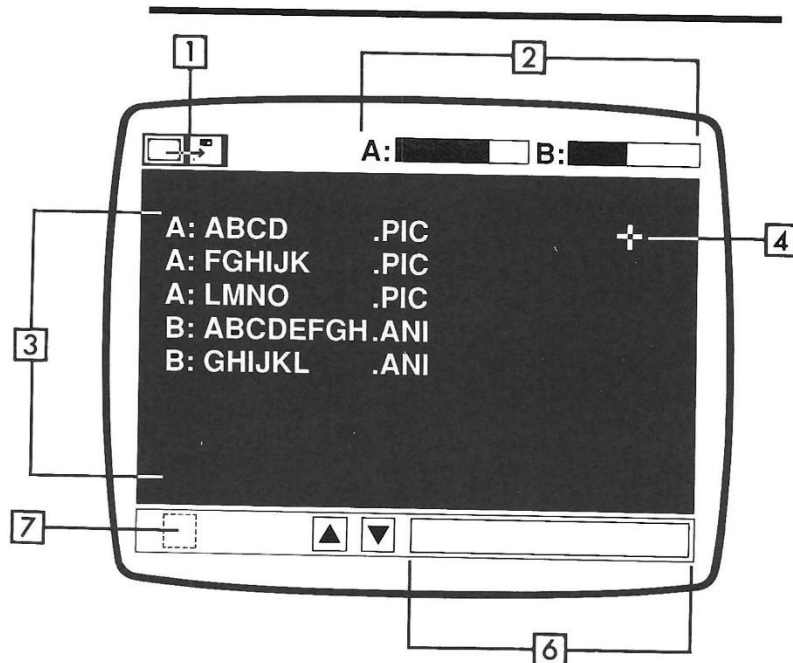
Als u een ontwerp of gedigitaliseerd beeld, dat u niet wilt verliezen, op het scherm hebt, sla het dan eerst op diskette op voordat u andere beeld-bestanden gaat laden!



Het opslaan van een bestand op een diskette

d.



Activeer eerst de opslag-functie.



1.  De **OPSLAG**-icoon verschijnt om u er aan te herinneren dat de **OPSLAG**-functie ingeschakeld is.
2.  Dit zijn de disk drive indicators. Zie punt 2 bij "Het laden van een bestand van een diskette". De balken geven een ruwe indicatie van de ruimte op uw diskette(s), die al in beslag genomen is.
3. Als u binnenkomt via het Invoer/Uitvoer menu, dan verschijnt hier een inhoudsopgave van alle beeld-bestanden (**.PIC**) en tekenfilm- bestanden (**.ANI**). **A:** betekent dat het bestand op de diskette in de A-drive staat. **B:** betekent dat het bestand op de diskette in de tweede drive staat (ingebouwd of extern).

Als u deze functie activeert via het tekenfilm-effect menu, dan toont de inhoudsopgave alleen de tekenfilm-bestanden (**.ANI**) op uw diskette(s).

4.



Dit is de grafische cursor.

5.

Maak er een gewoonte van de inhoudsopgave te raadplegen voordat u een nieuwe bestandsnaam kiest. Zie de **LAAD**-functie punten (3) en (4).

6.

Hier kunt u de naam intikken waaronder u het bestand op uw diskette op wilt slaan. Een zelfde combinatie van bestandsnaam en annex kan slechts eenmaal op dezelfde diskette gebruikt worden. Gebruikt u een reeds bestaande naam, dan zal het eerder onder die naam opgeslagen bestand "overschreven" worden. (Zie ook bij foutmeldingen.)

Geef eerst de disk drive aan, waarin zich de diskette bevindt waarop u het bestand op wilt slaan. (**A:** voor de oorspronkelijke eenheid, **B:** voor een tweede disk drive.)

Gebruik niet meer dan acht tekens voor de bestandsnaam en tik daarna de annex in, voorafgegaan door een punt ".":

.ANI voor een tekenfilm-bestand. *

.PIC voor alle andere bestanden, die tot stand komen via het VIDEOGRAPHICS programma.

Gebruik daarbij de SPATIE-balk **niet!**

Voer uw bestandsnaam definitief in door op de RETURN toets te drukken.

***N.B.:** Als u de **OPSLAG**-functie geactiveerd hebt via het tekenfilm-menu, wordt de bestandsnaam-annex automatisch toegevoegd.

Als u een bestand opslaat, dat u eerder ingeladen hebt van uw diskette om daarin wat wijzigingen aan te brengen en u het oorspronkelijke bestand niet wilt bewaren, dan kunt u dezelfde bestandsnaam gebruiken of de cursor-zoek methode toepassen (zie bij het laden van bestanden hierboven).

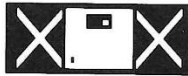
7.

Als er iets mis gaat bij het opslaan van uw bestand, dan verschijnt er een foutmeldings-icoon. Zie "Foutmeldingen" aan het einde van dit hoofdstuk.

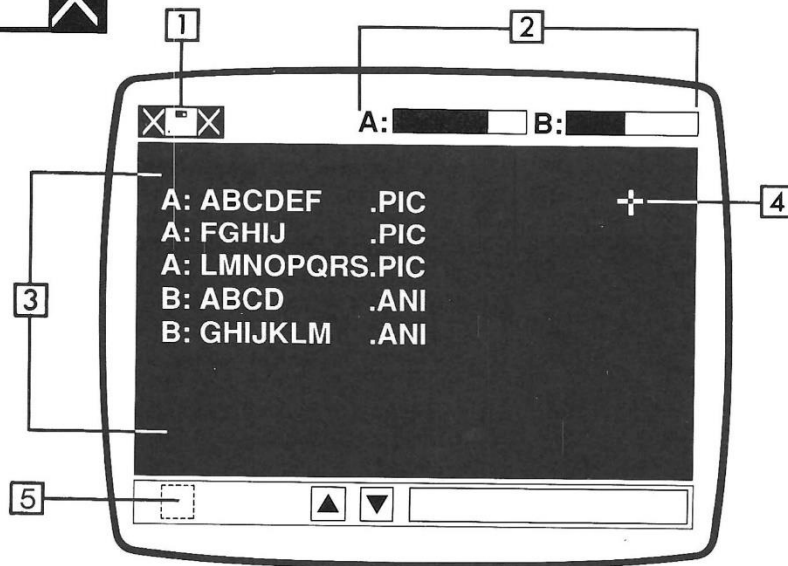
Als uw werkstuk goed op diskette is opgeslagen verschijnt het HOOFDMENU weer op uw beeldscherm.

Het verwijderen van een bestand van een diskette

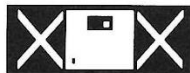
f.



U kunt deze functie alleen activeren via het Invoer/Uitvoer menu.



1.



Het WIS-icoon (ook wel KILL-icoon genoemd) uit de menu-kolom verschijnt. Deze functie kan tot gevolg hebben dat een van uw bestanden verloren gaat!

Hebt u deze functie per ongeluk geactiveerd, druk dan op functietoets **F2** (of de rechter actieknop) om terug te keren naar het HOOFDMENU. Begin daarna opnieuw.

2. **A:** 
B: 

Dit zijn de disk drive indicators. (Zie "Het laden van een bestand van een diskette").

3.

Een volledige inhoudsopgave van alle bestanden op uw diskette(s) verschijnt op het scherm. U kunt die VIDEOGRAPHICS bestanden herkennen aan hun bestandsnaam-annex (**.PIC** of **.ANI**).

4.



Dit is de grafische cursor.

Het kiezen van het bestand dat u wilt verwijderen.

Volg hier dezelfde procedure als omschreven bij het laden van bestanden.

Druk op de actieknop als u het bestand, dat u wilt verwijderen, gevonden hebt.

5.

Het verwijderen van het bestand.

Een icoon verschijnt hier om u te waarschuwen voor het feit dat het bestand, dat u zojuist geselecteerd hebt, van de diskette verwijderd zal worden als u verder doorgaat.

U kunt nog van gedachte veranderen en teruggaan naar het HOOFDMENU door op functietoets **F2** te drukken (of op de rechter achteknop van uw muis).

Druk op de actieknop (of op de RETURN toets), als u er zeker van bent, dat u het gekozen bestand van uw diskette wilt verwijderen.

Als het bestand van uw diskette verwijderd is verschijnt het hoofdmenu weer op uw scherm.

Foutmeldingen

Bij elk van de bovenomschreven handelingen kan een van de volgende foutmeldings- iconen verschijnen om kenbaar te maken dat u iets fout gedaan hebt of dat het systeem niet goed functioneert.

Als de icoon rood is moet u verder voorzichtig zijn, aangezien dan de mogelijkheid bestaat dat u uw bestand verliest!



Diskette is beveiligd tegen overschrijven ("Write protected").

(Deze icoon verschijnt alleen als u probeert een bestand op een diskette op te slaan.)

Wilt u het bestand perse op deze diskette opslaan, dan zult u eerst de diskette uit de sleuf moeten nemen om het "write protect" schuifje te sluiten. Schuif hem daarna weer in de disk drive en druk op de actieknop (of RETURN toets).



Bestand bestaat al op deze diskette.

(Deze icoon verschijnt alleen als u een bestand op diskette op wilt slaan.)

Deze icoon is rood omdat er gevaar dreigt! Als u doorgaat, dan wordt het oorspronkelijke bestand, dat onder die zelfde naam opgeslagen is, overschreven. Het betekent dat het verloren gaat.

Wilt u het eerder, onder die naam opgeslagen bestand overschrijven, druk dan op de actieknop (of RETURN toets).

Het nieuwe bestand zal het oude bestand met dezelfde naam "overschrijven" en vervangen.

Indien u het eerder opgeslagen bestand niet wilt

verliezen, gebruik dan een andere bestandsnaam en herhaal de procedure.



Bestand niet gevonden.

Deze icoon kan verschijnen als u een bestand wilt laden of als u een bestand van een diskette wilt verwijderen en als u uw keuze gemaakt hebt door de bestandsnaam zelf in te tikken. Het kan vier oorzaken hebben:

- U hebt de disk drive niet geïdentificeerd of een foutieve bestandsnaam en/of bestandsnaam-annex gebruikt. Raadpleeg de inhoudsopgave en corrigeer de bestandsnaam en/of annex. Vergeet de punt tussen beide niet en gebruik de spatie-balk niet! Als u een bestand laadt via de laad-functie van het tekenfilm-menu, wordt de annex (.ANI) automatisch toegevoegd.

Tik de juiste bestandsnaam in of gebruik de cursor-zoek mogelijkheid (zie boven). Druk dan weer op de actieknop (of op de RETURN toets).

- U hebt "illegale" symbolen gebruikt (zie "Het identificeren van bestanden") of u hebt een naam gebruikt die overeenkomt met een, voor het systeem gereserveerd woord. Breng de benodigde correctie aan en ga verder.
- Er is geen diskette in de drive of de diskette is niet goed in de drive geplaatst. Herstel de fout en ga verder.
- Het bestand dat u zoekt staat niet op de diskette(s). Schuif een andere diskette in de disk drive, en kies de betreffende functie weer.



Diskette is vol.

Deze icoon verschijnt als de computer heeft vastgesteld, dat er niet voldoende vrije ruimte op uw diskette is voor uw nieuwe bestand. Een andere mogelijkheid is dat het maximale aantal bestanden op de diskette al bereikt is.

Vergeet niet, dat de disk drive indicators slechts een ruwe indicatie geven van de reeds gebruikte opslagcapaciteit van uw diskette(s)!

U hebt nu twee mogelijkheden:

- Ga naar het HOOFDMENU, verwijder de betreffende diskette en vervang hem door een andere. (Wij adviseerden u in het tweede hoofdstuk al wat extra, geformatteerde diskettes bij de hand te houden voor dergelijke noodgevallen!). Activeer de opslag-functie weer en volg daarna opnieuw de voorgeschreven procedure.
- Gebruik de **WIS**-functie uit het Invoer/Uitvoer menu om een ander en minder belangrijk bestand van uw diskette te verwijderen en op die manier ruimte te scheppen voor uw nieuwe bestand. U moet daarbij echter wel bedenken, dat beeld-bestanden (**.PIC**) veel ruimte op een diskette nodig hebben (\pm 53 Kb!). Het verwijderen van een ander, kleiner bestand biedt misschien geen oplossing voor uw probleem.

De beste oplossing is dan ook een andere diskette te gebruiken.



Invoer/Uitvoer fout.

Deze icoon verschijnt weer in rood omdat hij een waarschuwing inhoudt! Er kan een situatie ontstaan zijn, die schadelijke gevolgen heeft voor uw bestand.

Er zijn een aantal mogelijke oorzaken:

- **Slecht geformatteerd.**
Uw diskette is niet goed geformatteerd. Probeer een andere diskette.
- **Hardware-fout.**
Uw computer of disk drive functioneert niet goed.
- **Geen diskette.**
Er is geen diskette in de drive of de diskette is niet goed in de drive geplaatst. Herstel de fout en ga verder.

Als u denkt dat het probleem verholpen is, ga dan naar het hoofdmenu en probeer het nog eens.

Als u de oorzaak niet kunt vinden, dan bestaat de kans dat er iets mis is met uw apparatuur. In dat geval raden wij u aan uw computer door een erkende handelaar na te laten zien.

11

DE PHILIPS VIDEOGRAPHICS KALEIDOSKOOP

Het Philips VIDEOGRAPHICS programma heeft tenslotte nog een verrassing voor u: de kaleidoskoop!

Druk op functietoets **F10** (hoofdlettertoets + F5) en de computer tracteert u op een eindeloze, fascinerende verscheidenheid van steeds weer veranderende patronen en kleuren!

Tip: U kunt de kaleidoskoop op elk gewenst moment laten stoppen door de ESC toets in te drukken en ingedrukt te houden tot u ziet, dat hij ook werkelijk gestopt is. U kunt zo'n beeld dan als achtergrond gebruiken voor andere ontwerp-werkzaamheden.

12

HET MAKEN VAN VIDEOFILMS MET EEN PERSOONLIJK KARAKTER

INLEIDING

Uw VIDEOGRAPHICS programma biedt eindeloos veel mogelijkheden om grafische beelden te ontwerpen en manipuleren. Deze mogelijkheden, zoals in de voorgaande hoofdstukken beschreven, kunnen ook gebruikt worden met video-apparatuur om uw videofilms een heel eigen karakter te geven. U kunt bij voorbeeld titels ontwerpen, gedigitaliseerde beelden gebruiken en die toevoegen aan uw videofilm. Speciale effecten, zoals superimpose, wis- en tekenfilm-effecten kunnen daarbij ook gebruikt worden.

De apparatuur, die in het nu volgende voorbeeld gebruikt werd, bestaat uit een Philips NMS 8280 computer, een Matchline kleuren TV, een VHS Movie camcorder en een Matchline VCR, die zijn aangesloten zoals aangegeven in systeem-configuratie F (zie uw NMS 8280 installatie-handleiding). De camcorder wordt hier gebruikt om het bronmateriaal te leveren en wordt in de beschrijving verder aangeduid als VCR(A). De Matchline VCR wordt gebruikt om uw nieuwe, bewerkte videofilm op te nemen en wordt verder aangeduid als VCR(B).

Misschien wilt u een andere configuratie gebruiken of beschikt u over een andere combinatie van apparaten. De te verrichten handelingen blijven in principe gelijk, maar de bediening van de apparatuur kan dan wel verschillen. Raadpleeg daarom de bedienings-handleidingen van de betreffende apparaten. Bedenk wel, dat uw VCR(B) voorzien moet zijn van de "ASSEMBLE" mogelijkheid om de verschillende scènes achter elkaar op te kunnen nemen, zonder storingseffecten tussen de verschillende episoden. Het verdient ook aanbeveling – hoewel dat niet beslist noodzakelijk is – dat zowel uw VCR(A) als VCR(B) hetzelfde videosysteem gebruiken (VHS-VHS, Betamax-Betamax, etc.).

Op de nu volgende pagina's wordt uitgegaan van de veronderstelling, dat u al een redelijke dosis werkervaring met het VIDEOGRAPHICS programma hebt opgedaan.

Om uw oorspronkelijke video-opnamen te beschermen is het raadzaam het speciale lipje te verwijderen. Het maken van uw persoonlijke videofilms is leuk om te doen! Aarzel dus niet om wat te experimenteren. Krijgt u niet direct het gewenste effect, probeer het dan nog eens!

Vergeet niet, dat lang niet alle mogelijkheden in deze handleiding beschreven werden. Gebruik uw eigen fantasie om uw creativiteit te stimuleren!

HET VOORBEREIDEN Controleer eerst of uw systeem-configuratie goed is opgesteld voordat u begint.

Plaats de VIDEOGRAPHICS diskette in diskette-eenheid A: en schakel de computer aan. Schakel vervolgens de andere apparaten aan. Plaats uw videocassette met het bronmateriaal in VCR(A) en een blanco cassette in VCR(B). Wacht tot het programma geladen is. Zorg er voor dat de schuifregelaars in de goede positie staan voor het maken van uw persoonlijke videofilm (tenzij u zelf andere wensen hebt):

Digitaliserings-niveau regelaar	– in het midden
Audio mix-regelaar	– naar links (EXT)
Video mix-regelaar	– naar rechts

(GRAFISCHE EFFECTEN)

Controleren van VCR(A) op het beeldscherm

Kies het schermfuncties menu en de scherm-wis functie. Druk de audio/video keuzeschakelaar op de IN stand. Druk nu op functietoets **F8**. De AV IN indicator moet nu oplichten. Druk op de afspeeltoets van VCR(A) en het beeld van VCR(A) moet nu op het scherm komen, samen met het geluid. Is dat het geval, dan weet u dat VCR(A) met het bronmateriaal goed functioneert binnen het complete systeem. Krijgt u geen beeld en geluid, controleer dan de aansluitingen nog eens, aan de hand van de NMS 8280 installatie-handleiding.

Controleren van het opnemen met VCR(B) van de VCR(A) bron

Laat VCR(A) afspelen en druk op de opnametoets van uw VCR(B). Laat hem een paar minuten lang opnemen. Druk dan op de stoptoetsen van zowel VCR(A) als VCR(B). Spoel de band in VCR(B) terug en druk op de audio/video keuzeschakelaar, zodat hij op de UIT stand komt. De AV IN/UIT indicator moet nu oplichten. Druk op de afspeeltoets van VCR(B) en de videobeelden, die u zojuist zag, moeten nu weer op het scherm verschijnen. Als dat het geval is, weet u dat de opnemende VCR(B) goed is aangesloten. Krijgt u geen beeld en/of geluid, controleer de aansluitingen dan nog eens goed, aan de hand van de installatie-handleiding van uw NMS 8280 computer. Het is raadzaam dat u een of enkele geformatteerde diskettes en een extra, blanco videocassette bij de hand houdt voor het opslaan van het materiaal dat u gedurende uw werkzaamheden ontwikkeld hebt.

HET MAKEN VAN EEN DRAAIBOEK

Om een draaiboek te kunnen maken moet u uw bronmateriaal goed bestuderen en aantekeningen maken over de scènes, die u wilt gebruiken voor uw nieuwe videofilm of die u wilt bewerken via het VIDEOGRAPHICS programma. U moet daarbij steeds de stand van de bandteller van VCR(A) bij het begin van elke scène en bij die plaatsen waar u gebruik wilt maken van grafische beelden, noteren.

Denk er aan, dat u de band met het bronmateriaal steeds terugspoelt en de teller weer op de nul-stand zet voordat u af gaat afspelen.

Voorbeeld: Laten we aannemen dat u een videofilm van uw vakantie gemaakt hebt en die verder wilt bewerken. De band bevat wellicht opnamen, die u niet op wilt nemen in uw uiteindelijke videofilm. Misschien wilt u ook de volgorde van de verschillende scènes veranderen. Een titel als opening geeft natuurlijk een professioneel effect. Hetzelfde geldt voor het aanbrengen van grafische effecten bij en tussen scene-wisselingen. Bij het bekijken van het bronmateriaal krijgt u bij voorbeeld een volgend overzicht:

0002	scene 1	: aankomst op het vliegveld
0033	beeld 1	: Boeing 767 vliegtuig
0079	scene 2	: onderweg
0091	scene 3	: ons vakantiehuisje
0101	beeld 2	: vakantiehuisje (met vrienden, buiten)
0144	scene 4	: mislukt – met camera gespeeld
0185	scene 5	: vrienden op strand
0212	scene 6	: bij Griekse tempel
0266	beeld 3	: Ionische zuilen
0297	 etc.

U hebt ook wat afzonderlijke beelden gezien, die gebruikt kunnen worden voor titels en wipe-effecten, zoals het vliegtuig op de luchthaven.

Bereid nu uw draaiboek voor.

VOORBEELD DRAAIBOEK

ONDERWERP: VAKANTIE IN GRIEKENLAND		EDITOR: J.GROEN	BAND No.: 14	DATUM: 14-12-'86		
VCR (A) BAND		OMSCHRIJVING	BESTANDS-NAAM	GEBRUIK	SNELHEID	TIJD
BEGIN	EINDE					
0001	(0033)	Beeld	TITEL.PIC	Blanco Aanloopstrook	middel	10 sec.
0080	0078	Scene	VENSTER.PIC	Openende wipe 1		5 sec.
	0090	Scene		Video - snij naar volgende scene		
	(0101)	Beeld		Video - wipe 4 (venster) overbr.		
0090	0143	Scene	MOZAIK.PIC	Start sluitende wipe na	sneller	6 sec.
0186	0208	Scene		Video - snij naar volgende scene		
	(0266)	Beeld		Overbr. wipe 5 (mozaiek)	langzamer	6 sec.
0208	0212	Scene		Start wipe na		4 sec.
0212	0214	Scene		Start sluitende wipe		
214	0296	Scene		Video- snij naar volgende scene		
0499	-	Beeld	EINDE.PIC	Wipe 6 (sluitend)	Langzamer	6 sec.
	0503	Scene		Start wipe na		15 sec.
				End-titels voor		10 sec.
				Blanco uitloop		

Een voorgedrukt draaiboek-formulier vindt u op de volgende pagina.
U kunt het kopiëren en gebruiken voor het schrijven van uw eigen draaiboeken.

BLANCO DRAAIBOEK-FORMULIER

ONDERWERP:		EDITOR:		BAND No.:		DATUM:	
VCR (A) BAND BEGIN	EINDE	BEELD- SOORT	OMSCHRIJVING	BESTANDS- NAAM	GEBRUIK	SNELHEID	TJJD

HET VOORBEREIDEN VAN UW BRONMATERIAAL

Als uw draaiboek klaar is, kan uw bronmateriaal worden voorbereid om uw videofilm samen te stellen. Video-naar-video "assembling" (het koppelen van videobeelden) komt neer op een rechtstreekse overdracht van VCR(A) naar VCR(B). Titels, wipe-effecten, grafische ontwerpen en andere effecten komen van de computer. Die moeten nu voorbereid worden.

Maak uw grafische beelden met behulp van het VIDEOGRAPHICS programma en noteer in uw draaiboek onder welke bestandsnaam ze op diskette zijn opgeslagen.

Bereid uw gedigitaliseerde beelden voor, zoals aangegeven in onderstaand voorbeeld en noteer weer in uw draaiboek onder welke bestandsnaam ze op diskette zijn opgeslagen.

In ons voorbeeld wordt de afbeelding van de Boeing 767 in het draaiboek als titel-beeld gebruikt.

Het digitaliseren van beelden

De gekozen videobeelden moeten gedigitaliseerd en op diskette bewaard worden. Breng uw apparatuur in gereedheid (zie "Het voorbereiden", hierboven). Zorg er voor dat uw scherm schoongewist is, dat de AUDIO/VIDEO keuzeschakelaar op de IN stand staat en de AV IN indicator oplicht. Spoel de band in VCR(A) zo ver op, dat de bandteller ongeveer op stand 0031 staat.

Kies het videofuncties icoon uit het HOOFDMENU en vervolgens de instellingen voor handmatig en enkelbeeld digitaliseren. Druk op de afspeeltoets van VCR(A) en let er op, dat de bandteller niet zichtbaar is op het beeldscherm.

Als het beeld dat u wilt digitaliseren op het scherm verschijnt, druk dan meteen op de actieknop en stop direct daarop VCR(A). Kijk naar het gedigitaliseerde beeld om te zien of het inderdaad het gewenste beeld is en of de kwaliteit aan uw eisen voldoet. Is dat het geval, druk dan op functietoets **F2** (of de rechter actieknop van de muis) om het hoofdmenu weer te laten verschijnen en het gedigitaliseerde beeld op uw werk-diskette op te slaan onder de bestandsnaam:

BOEING.PIC (zie **hoofdstuk 10**). Bent u niet tevreden met het resultaat, kijk dan wat er aan mankeert, roep het HOOFDMENU weer op, kies dan het SCHERMFUNCTIES MENU en de scherm-wis functie. Probeer het daarna nog eens. U herhaalt dezelfde procedure voor alle beelden van de band in VCR(A), die u wilt digitaliseren. Elk beeld moet op uw diskette worden opgeslagen onder een eigen bestandsnaam. In dit voorbeeld hebt u nu de volgende bestanden op uw diskette:

BOEING .PIC
HUISJE .PIC
ZUILEN .PIC

Het aanbrengen van titels

De begin-titel voor uw videofilm moet nu ontworpen worden. Laad het **BOEING.PIC** bestand van de diskette (zie **hoofdstuk 10**). Breng het hoofdmenu weer op het scherm. Kies rood als kleur, kies via het TEKSTMENU een van de AZ-iconen en een halfvette lijn. Verwijder de menu-kolom weer van het scherm en tik uw titel. In dit geval gebruiken we de titel: "VAKANTIE (druk op RETURN) in GRIEKENLAND (druk op RETURN)." Andere effecten kunnen desgewenst worden toegevoegd. Bent u tevreden met het bereikte resultaat, sla het beeld dan op uw diskette op onder de bestandsnaam **TITEL.PIC** (zie **hoofdstuk 10**). Als u niet tevreden bent met het resultaat en het niet wilt gebruiken, begin dan opnieuw door eerst het bestand **BOEING.PIC** - zonder titel dus – weer te laden.

Video-venster

In een gedigitaliseerd beeld moet een "venster" gemaakt worden waardoorheen het bewegende videobeeld gezien kan worden. Laad het **HUISJE.PIC** bestand (zie **hoofdstuk 10**). Breng het HOOFDMENU terug op het beeldscherm. Kies dan de rechthoek-functie uit het geometrische menu, een dikke lijn en zwart als kleur. Plaats de rechthoek op het scherm, waar u het venster wenst. Kies de dekkende inkleur-functie uit het handteken-menu, plaats de cursor binnen de rechthoek en druk op de actieknop. Het venster moet nu helemaal zwart worden. Als er ook in het oorspronkelijke beeld zwart voorkwam, dan kan het voorkomen dat enkele stukjes van het

venster nog kleuren vertonen. Als dat het geval is, gebruik dan de instelling voor tekenen uit de vrije hand om die restanten op te ruimen en het venster helemaal zwart te maken. Bent u klaar, sla het beeld dan op onder de bestandsnaam **VENSTER.PIC** (zie **hoofdstuk 10**).

Mozaïek-effect.

U wilt een mozaïek-effect in een van de gedigitaliseerde beelden aanbrengen. laad het **ZUILEN.PIC** bestand (zie **hoofdstuk 10**). Breng het hoofdmenu terug op het scherm en kies de mozaïek-functie uit het videofunctiesmenu. Druk enkele malen op de achtielknop tot u een bevredigend resultaat bereikt hebt. Sla het beeld dan op onder de bestandsnaam **MOZAIK.PIC**.

De kaleidoskoop.

U wilt een beeld met kaleidoskoop-effect gebruiken om uw videofilm af te sluiten. Druk op functietoets **F10** (hoofdlettertoets + **F5**) en de kaleidoskoop-functie treedt in werking. Ziet u een beeld dat u wilt gebruiken als afsluiting van uw videofilm, houd de ESC toets dan gedurende ongeveer 15 seconden ingedrukt. Het aldus verkregen beeld bewaart u op uw diskette onder de bestandsnaam **KALEID.PIC**. Breng nu uw slot-titel op dit beeld aan (zie "Het aanbrengen van titels", hierboven). In ons voorbeeld nemen we als titel: "VIDEO EDITOR (druk tweemaal op RETURN) J. Groen (druk op RETURN) Datum 14.12.1986 (druk op RETURN)". Breng nu het HOOFDMENU terug op het scherm en sla de slot- titel op uw diskette op onder de bestandsnaam **EINDE.PIC** (zie **hoofdstuk 10**).

**HET
SAMENSTELLEN
VAN UW VIDEOFILM**

Het draaiboek wordt nu gebruikt om de nodige aanwijzingen te verschaffen voor het samenstellen van uw uiteindelijke videofilm op VCR(B). De band in VCR(A) verschaft het belangrijkste bronmateriaal. Titels, scene-wisselingen en speciale effecten zijn op uw diskette opgeslagen.

Vergeet niet om steeds de bandteller-stand te noteren als u een "assemble" activiteit hebt afgerond.

In ons voorbeeld hebben we nu de volgende bestanden op diskette:

BOEING .PIC
HUISJE .PIC
ZUILEN .PIC
TITEL .PIC
VENSTER .PIC
MOZAIEK .PIC
KALEID .PIC
EINDE .PIC

Dit materiaal wordt gebruikt om uw uiteindelijke videofilm samen te stellen.

Titel-effect

Maak uw apparatuur klaar (zie "Het voorbereiden", hierboven). Zorg er voor dat het scherm is schoongewist en dat de Audio/Video keuzeschakelaar op de IN stand staat, terwijl de AV IN indicator oplicht. Plaats de videocassettes in VCR(A) en VCR(B), spoel beide banden helemaal terug en zet beide bandtellers op de nul-stand. Laat de band met uw bronmateriaal in VCR(A) nu afspelen tot een plaats, ongeveer vijf seconden voor het moment dat scene 1 begint en druk dan op de STOP toets. De bandteller moet nu ongeveer op stand 0001 staan. Let er op dat de bandteller niet zichtbaar is op uw beeldscherm! Maak een aanloopstrook op de band in VCR(B) door gedurende ongeveer 10 seconden een zwart scherm op te nemen. Druk op de PAUZE toets van VCR(B) en laad nu het bestand **TITEL.PIC** (zie **hoofdstuk 10**). Kies nu uit het video-menu de functies "wipe-effect met balken", openend en een middelmatige snelheid via de tijd-instelling. Druk op de afspeltoets van VCR(A) en de opnametoets van VCR(B). Druk na ongeveer vijf seconden op de actieknop om een openend wipe-effect tot stand te brengen, zoals aangegeven in het draaiboek. Bekijk de videobeelden nu totdat het einde van de eerste scene bereikt is. Druk dan op de pauzetoets van de opnemende VCR(B) en op de STOP toets van de afspelende VCR(A). De eerste keren dat u dit doet zult u wellicht even willen bekijken wat u zojuist tot stand gebracht hebt. Als dat het geval is, druk dan op de STOP toets van VCR(B). U hoeft niet te wanhopen als het resultaat wat tegenvalt! Alle basismateriaal hebt u nog. Druk weer op de Audio/Video keuzeschakelaar en

herhaal de eerste handelingen nog eens. Bent u tevreden met het resultaat, druk dan op de pauzetoets van VCR(B) en de Audio/Video keuzeschakelaar, zodat u klaar bent om verder te gaan.

Op dit moment wilt u uw eerste resultaat misschien aan een vriend vertonen. Neem een rustpauze, speel het af en wees trots op u zelf!

Directe scene-wisseling

Als u een rustpauze genomen hebt, breng dan eerst uw apparatuur weer op orde (zie "Het voorbereiden", hierboven). Zorg er voor dat het scherm schoongewist is, dat de Audio/Video keuzeschakelaar op de IN stand staat en de AV IN indicator oplicht. Speel dan de band in VCR(B) af tot de juiste plaats en druk op de pauzetoets van VCR(B).

Volgens het draaiboek volgt de tweede scene direct op de eerste. Druk op de afspeltoets van VCR(A). Als het beeld gewisseld heeft en het videobeeld stabiel is, drukt u op de opnametoets van VCR(B). Volg de beelden tot waar de betreffende scene eindigt en druk dan op de pauzetoets van VCR(B), direct daarna op de STOP toets van VCR(A).

Scene-overgang met venster-beeld

Breng het HOOFGMENU terug op het scherm en laad het **VENSTER.PIC** bestand. Kies uit het video-menu wipe-effect 4, voer de snelheid wat op via de tijd-instellingsbalk en kies een openend wipe-effect. Druk op de afspeltoets van VCR(A) en de opnametoets van VCR(B). Druk na ongeveer zes seconden op de actieknop om het openende wipe-effect te starten, zoals in het draaiboek aangegeven. Kijk naar uw videobeelden tot zij het punt bereiken waar de betreffende scene eindigt. Druk dan op de pauzetoets van de opnemende VCR(B) en op de STOP toets van de afspelende VCR(A).

Directe scene-wisseling

Het draaiboek geeft aan, dat de volgende scene direct op de voorgaande moet aansluiten. De band op VCR(A) moet vooruit gespoeld worden totdat de bandteller ongeveer op stand 0180 staat om het mislukte deel van de band over te slaan. Druk op de afspeltoets van VCR(A) en druk op de opnametoets van

VCR(B) als de scene-wisseling heeft plaatsgevonden en het videobeeld stabiel is. Volg de videobeelden tot u het moment bereikt, ongeveer 5 seconden voordat de scene eindigt en druk op de pauzetoets van de opnemende VCR(B), direct daarna op de STOP toets van de afspelende VCR(A).

Scene-wisseling met mozaïek-effect

Breng het HOOFDMENU terug op uw scherm en laad het **MOZAIEK.PIC** bestand. Kies uit uw video-menu het wipe-effect 5, zet de tijd-instelling op een langzamere snelheid en het overbruggende wipe-effect. Druk op de afspeltoets van VCR(A) en zodra het videobeeld stabiel is, op de opnametoets van VCR(B). Wacht ongeveer 6 seconden. Druk dan op de actieknop om het overbruggende wipe-effect te starten zoals, aangegeven in het draaiboek. Als het beeldscherm helemaal gevuld is met het mozaïekbeeld, drukt u weer op de actieknop voor de tweede fase van het overbruggende wipe-effect. Volg de videobeelden totdat de betreffende scene ophoudt en druk op de pauzetoets van de opnemende VCR(B) en de STOP toets van de afspelende VCR(A)

Ga zo verder met het samenstellen van uw eigen videofilm tot u het punt bereikt, waarop volgens uw draaiboek de slot-titel moet verschijnen.

De slot-titel

Breng het HOOFDMENU weer op uw scherm en laad het **EIND.PIC** bestand. Kies wipe-effect 6 uit het video-menu, verlaag de snelheid wat via de tijd- instellingsbalk en kies een sluitend wipe-effect. Druk op de afspeltoets van VCR(A) en als het videobeeld stabiel is, ook op de opnametoets van VCR(B). Druk na ongeveer zes seconden op de actieknop om het sluitende wipe-effect te starten, zoals in het draaiboek staat aangegeven. Volg de aanwijzingen in uw draaiboek en wacht ongeveer vijftien seconden. Druk dan op de pauzetoets van VCR(B) en op de STOP-toets van VCR(A).

Onze gelukwensen! Als u dit punt bereikt hebt, bent u een "professional"! Ontspan wat, spoel de band op VCR(B) terug, bekijk het creatieve eindresultaat van uw werk. Organiseer nu een "video party" voor uw vrienden.

BRUIKBARE TIPS EN SUGGESTIES

De bandtellers

Vergeet niet de band met het bronmateriaal steeds helemaal terug te spoelen en de bandteller van VCR(A) op de nul-stand te zetten. Als u een nieuwe videofilm gaat samenstellen, spoel dan de opnameband ook helemaal terug en zet de bandteller van VCR(B) op de nul-stand. Als u uw werkzaamheden onderbreekt, noteer dan altijd de stand van de bandteller van VCR(B).

Als uw apparatuur geen beeldteller heeft (beeldtellers werken zeer nauwkeurig!) en u verschillende malen moet terugspoelen, starten en stoppen, dan moet u de band tot het begin terugspoelen, de bandteller op de nul-stand zetten om vervolgens terug te gaan naar de bandteller-stand, waar u verder wilt werken. Hiermee kunt u de toenemende onnauwkeurigheid tijdens laden en uitnemen corrigeren.

Het assembleren van videofilms

Het is natuurlijk mogelijk om uw materiaal verschillende malen opnieuw op te nemen door de band van VCR(B) in VCR(A) te plaatsen en op die manier de bewerkte band van VCR(B) als bronmateriaal te gebruiken in VCR(A). U kunt dan bij elke fase nieuwe effecten invoeren. Dit verdient echter geen aanbeveling, aangezien de kwaliteit van uw videofilm hierdoor terugloopt. De hier beschreven methode geldt voor het maken van één enkele kopie van uw materiaal op VCR(B), die zorgvuldig samengesteld is in een vooraf gekozen volgorde met gebruikmaking van een draaiboek.

Overbruggende en sluitende wipe-effecten

Deze beide wipe-effecten beginnen met een videobeeld op uw scherm. Om ze in de computer te laden is het nodig een scene te onderbreken. In bovenstaand voorbeeld had de mozaïek-overgang geladen kunnen worden tijdens een voorgaande scene onderbreking.

Automatische uitschakeling

De meeste camcorders schakelen na enige tijd automatisch uit. Als u een camera gebruikt om direct gedigitaliseerde beelden op te nemen en u geen beeld op uw scherm krijgt, kijk dan of de camera zichzelf uitgeschakeld heeft.

Op VCR(B) wordt de pauzetoets gebruikt om een storingsvrije overgang te creëren. Laat u de recorder gedurende ongeveer 8 minuten in deze stand staan, dan zal de VCR afslaan en wordt de kop van de band genomen. Als dit gebeurt moet u de pauze- en de recordknop indrukken om door te kunnen gaan.

Het invoegen van een andere beeldenreeks

Als u bij het bekijken van uw videofilm een beeldenreeks tegenkomt die u door een andere wilt vervangen, gebruik dan de INSERT functie (=invoeg-functie) van VCR(B) om dat deel opnieuw op te nemen. De INSERT functie is in zoverre bijzonder, dat het de oorspronkelijke opname precies overschrijft en er dus tijdens het afspelen geen storings optreden. Heeft uw recorder die mogelijkheid niet, dan kunt u ook gebruik maken van de gewone opname-stand, maar het houdt wel in dat daardoor storingseffecten ontstaan.

Spoel de band in VCR(B) terug, speel hem af tot **minus 4** op de bandteller van de plaats waar u een nieuw stuk in wilt lassen en druk op de pauzetoets. Als uw bron-materiaal klaar is, druk dan op de INSERT toets in plaats van RECORD om de scene opnieuw op te nemen.

Audio-bron

Uw audio-bron zal over het algemeen de afspelende VCR(A) zijn. Het betekent dat het geluid bij het wisselen van scenes en het uitvoeren van wipe-effecten onderbroken wordt. Waarom gebruikt u de audio DUB voorziening van uw VCR(B) niet om muziek aan uw openings- en slot-titel toe te voegen en om de scene-overgangen wat eleganter te maken?

Probeer verder de volgende mogelijkheden om nog wat meer speciale effecten tot stand te brengen, die u op uw videoband op kunt nemen:

1. Opnemen en weergeven van ontwerp-handelingen.
2. Omzetten van uw grafische beelden in monochrome versies.
3. Bereid een tekst-scroll voor en speel die af.
4. Gebruik het ruitjes- en legpuzzel-patroon.
5. Gebruik het soft-focus effect op grafische beelden.
6. Druk op functietoets **F9** om de video mix-functie in werking te zetten en verschuif de mix-regelaar om het effect te zien.

-
7. Zet de kaleidoskoop in werking en neem daar een stuk van op.
 8. Maak samengestelde, gedigitaliseerde beelden.
Kies handmatig digitaliseren in het video-menu en digitaliseer een portret van iemand. Kies nu zwart als kleur, een dikke lijn in het pen/penseel menu, en handtekenen in het teken-menu. Teken een lijn rond het hoofd. Kies de dekkende inkleur-functie uit het teken-menu, plaats de cursor op het werkoppervlak buiten het omlijnde hoofd en druk op de actieknop. Het gedeelte rond het hoofd wordt nu helemaal zwart (en met de superimpose instelling dus transparant). Digitaliseer nu een ander beeld en bekijk de combinatie van beide.
 9. Laten bewegen van gedigitaliseerde beelden.
Laad een beeldbestand met het hoofd van iemand, die naar links of naar rechts kijkt. Kies uit het scherm-menu de horizontale spiegel-functie. Teken een symmetrisch geplaatste rechthoek rond het hoofd en druk op de actieknop. Als u nu op functietoets **F1** drukt, kijkt het hoofd de andere kant op. Als u snel achter elkaar op functietoets **F1** drukt, geeft dat de indruk, dat het hoofd van de ene kant naar de andere draait.



PIXEL FUNCTIES

Een 'pixel' (ook wel beeldpunt genoemd) is de kleinste eenheid van het beeld op uw scherm. Videographics heeft twee functies om u te helpen bij het inspecteren en wijzigen van pixels.

De eerste functie ([ESC] en [F4] gezamenlijk) toont de pixel coördinaten van de cursor in een venster. Deze functie kunt u bij alle teken-instellingen gebruiken en moet geactiveerd worden voordat de tweede functie gebruikt kan worden.

De tweede functie ([ESC] en [F5] gezamenlijk) toont een vergroting van de pixels rond de cursor. Dit pixel venster verschijnt direct onder het venster met de coördinaten. Deze functie kan alleen gebruikt worden bij de handteken-instelling.

[ESC] [F4] Houd de ESC toets ingedrukt, terwijl u op F4 drukt. De pixel coördinaten van de cursor verschijnen in een venster. De horizontale coördinaat staat boven de verticale coördinaat. Als u weer op [ESC] [F4] drukt, verdwijnen alle vensters.

[ESC] [F5] Deze functie kan alleen geactiveerd worden als er al een venster met coördinaten op het scherm staat. Houd de ESC toets ingedrukt, terwijl u op F5 drukt. In een venster, direct onder het coördinaten venster, ziet u een vergroting van de pixels rond de cursor. Het pixel venster kan weer verwijderd worden door op [ESC] [F4] of op [ESC] [f5] te drukken.

In principe verschijnen beide vensters rechts boven op het scherm. Als u de cursor naar rechts boven verplaatst, verspringen beide vensters naar de linkerzijde.