

Contactgegevens van de klantenservice van ArcSoft Inc.

Noord-Amerika

46601 Fremont Blvd Fremont, CA 94538 Tel: 1.510.440.9901 Fax: 1.510.440.1270 Website: www.arcsoft.com E-mail: support@arcsoft.com

Europa

Unit 14, Shannon Industrial Estate Shanon, Co. Clare Ierland Tel: +353 (0) 61-702087 Fax: +353 (0) 61-702001 E-mail: europe@arcsoft.com

Japan

Japan Support Center M.D.S., Inc. IKE Building 3F 5-1-15 Sotokanda, Chiyoda-ku Tokio 101-0021 Japan Tel: +81-3-3834-5256 Fax: +81-3-5816-4730 Website: www.arcsoft.jp E-mail: support@arcsoft.jp

China

ArcSoft Beijing Representative Office No. 6 South Capital Gym Road Beijing New Century Hotel, #2910 Beijing 100044 China Tel: 8610-68491368 E-mail: china@arcsoft.com

Taiwan

ArcSoft Inc. Taiwan Branch Tel: +886 (0) 2-27181869 Fax: +886 (0) 2-27190256 E-mail: support@arcsoft.com.tw

Australië

Marketing Results Prop Ltd. P.O. Box 6246 BHBC Baulkham Hills New South Wales 2153 Australië Tel: +61 (2) 9899-5888 Fax: +61 (2) 9899-5728 E-mail: support@supportgroup.com.au Website: www.marketingresults.com.au

Latijns-Amerika

Tel (Brazilië): 00817-200-0709 Tel (Chili): 800-202-797 E-mail: latinsupport@arcsoft.com

Hoe registreren:

Registreer uw programma on line op onze website (www.arcsoft.com).

Beknopte handleiding:

Auteur: Steve Toribio Lay-out en ontwerp: Vickie Wei

Copyright 2002 door ArcSoft, Inc. Alle rechten voorbehouden. ArcSoft Funhouse is een handelsmerk van ArcSoft, Inc. Alle andere merken en productnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars. PMFH0001



You've never pictured yourself like this!

Dit is een rechtsgeldige gebruiksrechtovereenkomst tussen u, de eindgebruiker van de software, en ArcSoft, Inc. Neem deze gebruiksrechtovereenkomst aandachtig door vóór u de software gebruikt. Door deze software te gebruiken, geeft u aan dat u deze gebruiksrechtovereenkomst hebt gelezen en dat u instemt met de bepalingen van deze overeenkomst. Als u niet instemt met de bepalingen van deze overeenkomst, dient u het pakkte binnen tien dagen na de aankoopdatum in de originele verpakking terug te sturen/brengen naar de plaats waar u het hebt gekocht. Het aankoopbedrag wordt u dan volledig terugbetaald.

Verlening van het gebruiksrecht. Deze gebruiksrechtovereenkomst geeft u het recht één kopie van de software in dit pakket te gebruiken op één computer. De houder van een licentie op de software mag het programma nooit op meer dan één computer tegelijk gebruiken. De software wordt ' gebruikt' wanneer deze in het geheugen is geladen of is geï nstalleerd op een vaste schijf of een ander permanent opslagmedium.

Als het programma wordt geï nstalleerd op een netwerkserver uitsluitend met het oog op het gebruik van het programma door andere computers, of als het programma wordt geï nstalleerd en gebruikt op meer dan één computer, moet u beschikken over een netwerklicentie van Arcsöch.

Copyright. De software in dit pakket is eigendom van ArcSoft en is beschermd door de copyrightwetten van de Verenigde Staten, internationale verdragsbepalingen en alle andere toepasselijke nationale wetten. De software moet worden behandeld zoals elk ander auteursrechtelijk beschermd materiaal (bv. boeken en muziekopnamen). Deze gebruiksrechtovereenkomst staat niet toe dat de software wordt verhuurd of geleasd. Het gedrukte materiaal dat eventueel bij de software werd geleverd, mag niet worden gekopieerd.

Beperkte garantie. ArcSoft, Inc. garandeert dat de software in dit pakket in hoofdzaak functioneert zoals beschreven in de bijgevoegde documentatie. Geen andere garanties. ArcSoft wijst alle andere uitdrukkelijke of implicitet garanties van de hand --met inbegrip van maar niet beperkt tot implicitet garanties betreffende de verkoopbaarheid en de geschiktheid voor een bepaald doel --met betrekking tot de software, het bijgevoegde gedrukte materiaal en de eventueel bijgelverde hardware.

Geen aansprakelijkheid voor gevolgschade. ArcSoft of zijn leveranciers zijn in geen geval aansprakelijk voor schade – inclusief maar niet beperkt tot een schadevergoeding voor winstderving, een onderbreking van de bedrijfsactiviteiten, het verlies van bedrijfsinformatie of enig ander geldelijk verlies – die voortvloeit uit de onmogelijkheid om deze software te gebruiken, zelfs indien ArcSoft, Inc. op de hoogte was gesteld van de mogelijkheid van dergelijke schade. Omdat sommige landen/rechtsgebieden niet toestaan dat de aansprakelijkheid voor gevolgschade of incidentele schade wordt uitgesloten of beperkt, zijn de bovenstaande beperkingen mogelijk niet op u van toepassing.

Beperkte rechten van de Amerikaanse overheid. De software en documentatie worden geleverd met beperkte rechten. Het gebruik, de verveelvoudiging of de openbaarmaking van de software door de overheid van de Verenigde Staten is onderworpen aan de beperkingen die zijn vastgelegd in alinea (c) (1) (ii) van de clausule aangaande de rechten met betrekking tot technische gegevens en computersoftware ('Rights in Technical Data and Computer Software') onder DFARS 252.227-7013 of in alinea's (c) (1), (2) en (3) van de bepaling aangaande de beperking van rechten voor zakelijke computersoftware ('Commercial Computer Software - Restricted Rights') onder 48 CFR 52.227-19, voor zover van toepassing, en de eventuele bijbehorende amendementen. De fabrikant is ArcSoft, Inc., 46601 Fremont Blvd., Fremont, CA 94538, USA.

Als dit product werd gekocht in de Verenigde Staten, is deze gebruiksrechtovereenkomst onderworpen aan de wetten van de staat Californië. In het andere geval zijn mogelijk lokale wetten van toepassing. Beknopte handleiding van ArcSoft Funhouse

Overzicht		
Systeemvereisten		
Installatie4		
Het programma starten4		
Een Funhouse-afbeelding maken 4		
Stap 1: Sjabloon ophalen5		
Stap 2: Foto ophalen 5		
Stap 3: Bijstellen6		
Stap 4: Tekst toevoegen8		
Stap 5: Afdrukvoorbeeld8		
Afbeeldingen opslaan9		
Uw eigen sjablonen maken 9		
Afbeeldingen verzenden via e-mail 10		
Opmerkingen over het ophalen/opnemen van afbeeldingen10		
Meer Help10		

Overzicht

Met ArcSoft Funhouse kunt u unieke, leuke afbeeldingen maken door twee of meer foto's te combineren —plaats uw gezicht op een beroemd monument, de omslag van een magazine, het lichaam van een beroemd persoon, een animatieframe of een ander type afbeelding. Verwissel de hoofden van familieleden of plaats het gezicht van een vriend op uw hond.

Het programma bevat verscheidene sjablonen die u onmiddellijk kunt gebruiken. Deze sjablonen zijn ingedeeld in unieke categorieën. Elke sjabloon heeft een of meer 'maskers' — weggeknipte delen waarin u uw eigen afbeeldingen kunt plaatsen. Als het gaat om een persoon, zal het masker bijvoorbeeld het gezicht van die persoon bedekken, zodat u het kunt vervangen door een gezicht van een van uw afbeeldingen. Naast de ingebouwde sjablonen kunt u ook uw eigen sjablonen maken met behulp van uw persoonlijke verzameling digitale afbeeldingen.

Systeemvereisten

Windows:

- Windows 98/ME/2000/XP
- · Pentium-processor of gelijkwaardig
- 150 MB vrije schijfruimte
- 64 MB RAM (128 MB aanbevolen)
- 16-bits kleurenweergave (800 x 600)

Macintosh:

- Macintosh OS 8.6/9/X
- Power PC
- 200 MB vrije schijfruimte
- 64 MB RAM (128 MB aanbevolen)
- 16-bits kleurenweergave (800 x 600)

Installatie

Plaats de cd-rom van Funhouse in het cd-romstation. Het installatieprogramma zou automatisch moeten starten.

Volg de aanwijzingen op het scherm om de installatie te voltooien. Onthoud in welke map het programma wordt geï nstalleerd en waar u het kunt terugvinden in het menu Start.

Opmerking: Als het installatieprogramma niet automatisch start, moet u het handmatig uitvoeren:

- 1. Klik op Uitvoeren in het menu Start.
- 2. Typ 'X:\setup.exe' in het dialoogvenster Uitvoeren (waar 'X' staat voor de letter die is toegewezen aan uw cd-romstation. Deze letter verschilt van computer tot computer.).
- 3. Klik op OK.
- 4. Volg de aanwijzingen op het scherm om de installatie te voltooien.

Het programma starten

- 1. Klik op de knop Start in de taakbalk van Windows.
- 2. Selecteer Programma's > ArcSoft Funhouse > Funhouse.

Opmerking: De mappen kunnen verschillen van versie tot versie. Volg de installatie aandachtig, zodat u weet waar het programma zich bevindt in het menu Start. U kunt het programma ook starten door te dubbelklikken op het bureaubladpictogram van het programma (indien dit pictogram op het bureaublad werd geplaatst).

Een Funhouse-afbeelding maken

Een Funhouse-afbeelding maken is kinderspel: u hoeft slechts vijf eenvoudige stappen te volgen. Elke stap wordt links in het programmavenster vermeld:

Stap 1: Sjabloon ophalen



In deze stap selecteert u de sjabloon voor uw project. Een sjabloon is de hoofdafbeelding waarin andere afbeeldingen worden ingevoegd. U kunt een sjabloon beschouwen als de achtergrond, of scène, van uw Funhouseafbeelding. In een sjabloon plaatst u uw eigen afbeeldingen om een unieke afbeelding te maken.

Klik links in het venster op het pictogram Sjabloon ophalen om het sjabloonvenster te openen. In dit venster kunt u Funhouse-sjablonen bekijken, maken en selecteren. Links in dit venster bevindt zich een vervolgkeuzelijst die verscheidene sjablooncategorieën bevat. Selecteer de gewenste categorie in deze vervolgkeuzelijst. Vervolgens kunt u elke sjabloon in de geselecteerde categorie bekijken. Kies de categorie Mijn sjablonen om uw eigen sjablonen te bekijken, te bewerken of te maken (zie het deel 'Uw eigen sjablonen maken').

Als u op de miniatuur van een sjabloon klikt, wordt de sjabloon weergegeven in het voorbeeldvenster. Op de sjabloon bevinden zich een of meer gekleurde delen, gewoonlijk over het gezicht van een persoon. Dit zijn 'maskers', d.w.z. delen die worden vervangen door de afbeeldingen die u invoegt.

Klik op OK als u klaar bent om door te gaan. De geselecteerde sjabloon wordt nu weergegeven in het hoofdvenster.

Stap 2: Foto ophalen



Nu u een sjabloon hebt geselecteerd, kunt u foto's invoegen in de gemaskeerde delen. Dit doet u via de tweede stap links in het venster. Klik op het pictogram Foto ophalen. Het venster Foto ophalen verschijnt.

In dit venster kunt u een of meer (afhankelijk van de sjabloon) afbeeldingen kiezen die u wilt invoegen in de geselecteerde sjabloon. De werkwijze is ongeveer dezelfde als bij het kiezen van een sjabloon, maar er zijn meer opties.

Fotomasker



Klik op de respectieve knop om een afbeelding in te voegen in het masker. Mogelijk zijn niet alle drie deze knoppen beschikbaar. Als de geselecteerde sjabloon slechts één masker bevat, is enkel de eerste knop beschikbaar.

Selecteer een album in de vervolgkeuzelijst. Selecteer Nieuw om een nieuw album te maken. Albums bevatten miniatuurkoppelingen naar afbeeldingen die zijn opgeslagen op uw computer. Klik op Openen om foto's toe te voegen aan een album. Klik op Ophalen om afbeeldingen op te nemen van externe apparaten. Klik op Verwijderen om een miniatuur te verwijderen uit een album (u kunt ook kiezen om het bronbestand te verwijderen).

Nadat u een foto hebt geselecteerd, wordt deze weergegeven in het masker. Klik op de andere fotomaskerknoppen en selecteer andere foto's. Het aantal foto's dat u kunt selecteren is beperkt tot het aantal maskers in de sjabloon.

Stap 3: Bijstellen



Hoewel de geselecteerde foto's zijn ingevoegd in de sjabloon, moeten ze waarschijnlijk nog enigszins worden gewijzigd zodat het lijkt alsof ze op natuurlijke wijze deel uitmaken van de volledige afbeelding. Deze wijzigingen kunt u aanbrengen in het venster Bijstellen.

Klik op het pictogram Bijstellen om dit venster te openen. In dit venster kunt u verschillende bewerkingen uitvoeren op en verbeteringen aanbrengen aan elke opgenomen afbeelding.



Selecteer een afbeelding via de fotomaskerknoppen. Nadat u een afbeelding hebt geselecteerd, worden de wijzigingen die u aanbrengt enkel toegepast op deze afbeelding.



Deze opdracht spiegelt de geselecteerde afbeelding zodat ze eruit ziet als een spiegelbeeld.



Met deze knoppen kunt u de geselecteerde afbeelding vergroten of verkleinen in de sjabloon.



Met deze knoppen kunt u de geselecteerde afbeelding lichtjes draaien in de aangegeven richting.



Gebruik deze knoppen om de geselecteerde afbeelding te verplaatsen in de sjabloon. U kunt de afbeelding ook slepen in het voorbeeldvenster.



Als u kleuraanpassing inschakelt, past het programma een reeks verbeteringen toe om de toon van de ingevoegde afbeelding aan te passen aan de toon van de sjabloon. Met de drie schuifregelaars kunt u de helderheid, het contrast en de intensiteit (kleurintensiteit) van de afbeelding aanpassen.



Met de knoppen + en - kunt u in- en uitzoomen op de geselecteerde ingevoegde afbeelding.



Gebruik deze knoppen om een afbeelding rechtstreeks van een aangesloten videoapparaat op te nemen in de sjabloon. Klik op de eerste knop om op te nemen. Klik op de middelste knop om het videoapparaat in of uit te schakelen. Met de derde knop kunt u de instellingen van het geselecteerde apparaat aanpassen.

Stap 4: Tekst toevoegen



Voeg tekst toe aan uw afbeelding om ze nog unieker en persoonlijker te maken. Klik op de knop Tekst toevoegen om het tekstvenster te openen.

U beschikt hier over standaardtekstopties. Typ uw tekst in het tekstvak en kies de opmaakopties. U kunt zelfs een schaduw toevoegen aan de tekst. U kunt de schaduw naar een willekeurige plaats slepen in het voorbeeldvenster. Als u klaar bent, kunt u de tekst naar de gewenste positie op de afbeelding slepen.

Tekst toevoegen	/	? X
Aria	- 6 24 6 B	
Tekst		
Schoduw	Woziger	OK Annuleren

Stap 5: Afdrukvoorbeeld



Zodra de Funhouse-afbeelding klaar is, kunt u ze afdrukken. Klik op de knop Afdrukvoorbeeld in het hoofdvenster om het venster Afdrukken te openen.

Vanuit dit venster hebt u volledige controle over hoe uw afbeelding wordt afgedrukt. Sleep de afbeelding naar de gewenste positie op de pagina. Sleep de hoeken van de afbeelding om het formaat van de afbeelding te wijzigen. U kunt instellen hoeveel exemplaren u wilt afdrukken (Exemplaren), de printerinstellingen weergeven en bewerken (Printerinstelling), de afbeelding centreren op het scherm (Centreren) en de afdrukstand Staand of Liggend selecteren (Afdrukstand). Als de afbeelding hoger is dan breed, selecteert u best de afdrukstand Staand. Als de afbeelding breder is dan hoog, kunt u best de afdrukstand Liggend selecteren (u kunt dan een grotere afdruk maken).

Afbeeldingen opslaan

Om de afbeelding op te slaan, klikt u op Opslaan als in het hoofdvenster. Er wordt een venster geopend. Kies de doelmap (de map waarin u de afbeelding wilt opslaan) in de vervolgkeuzelijst Opslaan in. Voer in het vak Bestandsnaam een unieke naam voor het bestand in. Kies de gewenste bestandsindeling in de vervolgkeuzelijst Opslaan als type. Als u de afbeelding enkel wilt weergeven op een computer of wilt verzenden via e-mail, selecteert u de bestandsindeling JPG.

Uw eigen sjablonen maken

Klik op Nieuw in de categorie Mijn sjablonen in het venster Sjabloon ophalen. Het venster Masker maken verschijnt. Vanuit dit venster kunt u afbeeldingen openen en tot drie maskers maken. Vervolgens kunt u in elk masker foto's invoegen om een Funhouse-afbeelding te maken. U kunt de hieronder beschreven tools gebruiken om uw maskers te maken en te wijzigen.



Deze tools worden gebruikt om handmatig een masker toe te voegen of te verwijderen. Selecteer de gewenste tool en stel het masker in (of verwijder het) door te slepen op de afbeelding. U kunt een masker ook toevoegen of verwijderen door te klikken op verschillende punten —de rand van het masker wordt getekend van punt tot punt. Dubbelklik om het masker te sluiten.



U beschikt over kwasten in verschillende grootten. Selecteer een kwast als u de tool Kleuren, Wissen of Vervagen wilt gebruiken om een masker te maken.



Gebruik de tool Tekenen om een masker te tekenen op de afbeelding. Sleep met de muis om een masker te maken. Gebruik de tool Wissen om een masker te wissen. Deze tool werkt op dezelfde wijze als de tool Kleuren, maar verwijdert maskers in plaats van ze te maken. De tool Vervagen is ideaal om een zachte rand rond een masker te maken. Als u de randen van een masker vervaagt, ziet het er veel mooier uit wanneer u een foto invoegt in het masker. Bij elk van deze tools kunt u verschillende kwastgrootten selecteren.



Met deze schuifregelaars kunt u de helderheid, het contrast en de intensiteit van de sjabloon instellen.

Afbeeldingen verzenden via e-mail

Zodra uw Funhouse-afbeelding klaar is, kunt u ze verzenden via e-mail door te klikken op de knop Verzenden in het hoofdvenster. Het programma vraagt u om AOL of een ander MAPI-compatibel programma te kiezen. Maak uw keuze en klik op OK. De grootte van het afbeeldingsbestand wordt vermeld, samen met de tijd die nodig is om de afbeelding tegen verschillende verbindingssnelheden te verzenden via e-mail.

Opmerkingen over het ophalen/opnemen van afbeeldingen

Als u problemen hebt met het ophalen of opnemen van afbeeldingen, neemt u best contact op met de fabrikant van het apparaat dat u gebruikt. Mogelijk hebt u bijgewerkte stuurprogramma's nodig. Deze zijn gewoonlijk gratis en kunt u meestal downloaden van de website van de fabrikant.

Meer Help

Raadpleeg het Help-bestand van het programma en bezoek onze website (www.arcsoft.com) voor meer informatie over de werkwijzen, tools en functies van het programma.