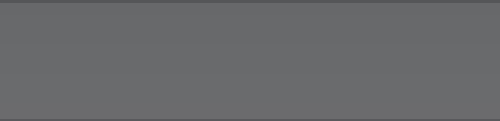


opdrachten



Oefening 1 - Stenen

1. Open het bestand **Achtergrond.jpg**

Sla dit bestand op als "Stenen uw naam.psd"
Open ook het voorbeeldbestand "Stenen end.jpg"
Sla uw werk regelmatig op ! (Ctrl+S)

2. **Beeldgrootte wijzigen naar 10 x 10 cm**

"Afbeelding" > "Afbeeldingsgrootte" > "Documentgrootte" >
Breedte 10 cm / Hoogte 10 cm.
Verhoudingen behouden uitvinken.
Klik op OK.

3. **Beeld omlijnen met blauwe lijn van 2 pixels dik.**

Om te kunnen omlijnen moeten we eerst een selectie maken!
"Selecteren" > "Alles" (Ctrl+A).
"Bewerken" > "Omlijnen..." > Breedte: 2px - Kleur: klik op het
kleurvakje en kies een blauwe kleur:
Locatie: Binnen - Dekking: 100% - Modus: Normaal - Klik op Ok.
De selectie hebben we niet meer nodig, dus verwijderen we ze:
"Selecteren" > "Deselecteren" (Ctrl+D).

4. **Canvasgrootte veranderen naar 12 x 12 cm**

"Afbeelding" > "Canvasgrootte..." > Breedte: 12 cm - Hoogte: 12 cm -
Plaatsing: -Anker centraal
-Kleur canvasuitbreiding: Achtergrondkleur op wit.
Klik op OK.

5. **Rand rond het beeld kleuren met 100% geel**

Voorgrondkleur instellen > in de kleurkiezer stellen we 100% geel in als
volgt: **C**yaan = 0% - **M**agenta = 0% - **Y**ellow = 100% - **blacK** = 0%.
Klik op OK.
Activeer de toverstaf en klik in de witte boord > die wordt hierdoor
geselecteerd.
We gaan nu de selectie vullen met de voorgrondkleur:
Alt + Backspace of "Bewerken" > "Vullen..." > Voorgrondkleur > OK
"Selecteren" > "Deselecteren" (Ctrl+D).

6. **Rond het beeld een 2-pixel lijn trekken**

"Selecteren" > "Alles" (Ctrl+A).
"Bewerken" > "Omlijnen..."
Breedte: 2px - Kleur: Zwart - Locatie: Binnen en klik op Ok.
Deselecteren (Ctrl+D) en opslaan (Ctrl+S).

7. Hulplijnen uitzetten

Indien de linialen niet zichtbaar zijn, kunt u deze zichtbaar maken via "Weergave" > "Linialen" (Ctrl+R).

Vanuit de linialen kunt u hulplijnen slepen met de linkermuisknop ingedrukt te houden en de hulplijnen naar beneden of naar rechts te slepen.

Ook kan u via de menu "Weergave" > "Nieuwe hulplijn..." hulplijnen maken, hierbij kan je de exacte positie ingeven.

Op de X-as: verticale hulplijnen op 2 - 4 - 5 en 7 cm.

Op de Y-as: horizontale hulplijnen op 2 - 4 - 5 - 7 - 8 en 10 cm.

Hulplijnen verplaatsen doe je met het gereedschap "Verplaatsen" (zwarte pijl bovenaan in de gereedschapsbalk) **of** door de hulplijnen opnieuw te selecteren met de Ctrl-toets en de linkermuistoets.

De kleur van de hulplijnen kan je veranderen in het dialoogvenster: "Bewerken" > "Voorkeuren" > "Hulplijnen, Raster en segmenten".

8. Een nieuwe laag aanmaken

Een nieuwe laag aanmaken kan je op 3 manieren:

- Menubalk: "Laag" > "Nieuw" > "Laag..." (Ctrl+Shift+N) > Naam geven.
- Lagenpalet: Open het paletmenu > "Nieuwe laag..." > Naam geven.
- Lagenpalet: Klik op het knopje 'Een nieuwe laag maken' onderaan het lagenpalet men verkrijgt een laag met de naam "Laag 1".
Een naam geven aan deze laag doe je door te dubbelklikken op de naam "laag1".

Geef de laag de naam "**vierkant 1**".

9. Vierkant 1: vullen met 100% cyaan

Voorgrondkleur instellen:

éénmaal klikken op het icoon "Voorgrondkleur instellen" in het gereedschappalet en men komt in de kleurenkiezer.

Stel volgende kleur in: C: 100 % - M: 0 % - Y: 0 % - K: 0 %.

Klik op OK.

Kies het gereedschap "Rechthoekig selectiekader" en sleep een rechthoek tussen de hulplijnen op 2 en 4 cm.

(Als je de Shift indrukt tijdens het slepen van de selectie wordt de rechthoek een vierkant).

Vullen met voorgrondkleur.

Alt + backspace of "Bewerken" > "Vullen..." > Voorgrondkleur.

In het lagenpalet stel je de dekking in op 50%.

(Het vierkant wordt 50% transparant)

Opslaan Ctrl + S.

10. Vierkant 2, vullen met 100% magenta

Maak een nieuwe laag en noem ze "**vierkant 2**".

Stel de voorgrondkleur op 100% magenta.

Sleep met het "Rechthoekig selectiegereedschap" een vierkant tussen de hulplijnen op 5 en 7 cm horizontaal.

Alt + Backspace of "Bewerken" > "Vullen..." > "Voorgrondkleur".

Stel de laagdekking in op 70%.

Opslaan Ctrl + S.

11. Cirkel 1 vullen 100% geel

Maak een nieuwe laag en noem ze "**cirkel 1**".

Stel de voorgrondkleur in op 100% geel (Yellow).

Kies het gereedschap "Ovaal selectiekader" en sleep een cirkel tussen de hulplijnen op 5 en 7 cm verticaal.

(Als je de Shift indrukt tijdens het slepen van de selectie wordt het ovaal een cirkel).

Alt + Backspace of "Bewerken" > "Vullen..." > "Voorgrondkleur".

12. Cirkel 2 met 50% zwarte kleur gevuld en omrand met een 3 pixel witte cirkelrand

Maak een nieuwe laag: "**cirkel 2**".

Stel de voorgrondkleur in op zwart (klik op de kleine zwart-wit blokjes).

Maak een cirkelvormige selectie tussen de hulplijnen op 5 en 7 cm.

Vul met zwart en zet de laagdekking op 50%.

Laat de selectie nog staan om de witte rand aan te brengen.

Maak een nieuwe laag met de naam: "**witte cirkelrand**"

en pas de omlijning toe op de selectie:

"Bewerken" > "Omlijnen..." > 3 pixels - Kleur: wit - Locatie: Binnen

Klik op Ok.

Deselecteer (Ctrl+D) en Opslaan (Ctrl+S).

13. Vierkant 3, een wit vlakje met gekleurde initialen

A. Wit vlak maken

Maak een nieuwe laag: "**initialenvlak**".

Zet de voor- en achtergrondkleur op standaard zwart-wit door te klikken op de z/w-miniaturen boven de kleurinstelknopjes (sneltoets = D).

Sleep met het rechthoekige selectiegereedschap een vierkant tussen de hulplijnen op 8 en 10 cm verticaal.

Vullen met achtergrondkleur:

Ctrl + Backspace of "Bewerken" > "Vullen..." > "Achtergrondkleur (wit)"

Verwijder de selectie (Ctrl D)

B. Initialen

Kies het gereedschap "Horizontale tekst".

en vul de optiebalk in als volgt: Lettertype: Arial / Tekenstijl: Black -

Tekengrootte: 30pt - links uitlijnen - kleur kiezen...

Klik in het witte vierkant in het document >
er wordt automatisch een nieuwe tekstlaag gemaakt.
Typ de eerste initiaal >
Enter of klik op ✓ in de optiebalk om de tekst te beëindigen.
Klik opnieuw in het witte vierkant
en kies in de optiebalk een andere kleur...bv. blauw
Typ de tweede initiaal >
Enter of klik op ✓.
De tekst verplaatsen doe je met het "Verplaatsgereedschap",
maar let op dat de juiste laag is geselecteerd!
Maak gebruik van de pijltjestoetsen voor kleine verplaatsingen.

C. Een lagengroep maken

Klik onderaan het lagenpalet op het knopje "Nieuwe groep maken"
> "Groep 1" verschijnt.
Dubbelklik op Groep 1 en geef de naam "Initialenvlak".

Sleep de lagen gemaakt in punt 13 naar de groep.
De groep kan open- en dichtgeklapt worden door op het driehoekje
links van de groep te klikken.
Opslaan.

14. Vierkant 4, een wit vlak met stukken uitgespaard

Stel de Voorgrondkleur in op wit.
Sleep een vierkante selectie tussen de hulplijnen op 8 en 10 cm verticaal.
Selecteer het ovale selectiegereedschap en sleep nu een cirkel met de
Alt en Shift-toets binnen het vierkant.
(Ipv de Alt-toets te gebruiken kan je ook in de optiebalk het knopje
"verwijderen uit selectie" aanklikken).
Zorg dat de groep is dichtgeklapt.
Maak een nieuwe laag: "Vierkant 4" en vul de selectie met wit.
Verwijder de selectie (Ctrl D).
Ctrl+S.

15. Verticale tekst toevoegen

Kies het verticale tekstgereedschap: Arial Black - 18pt - wit.
Typ de tekst "Photoshop CS5" en positioneer.

We voegen er een slagschaduw aan toe via het knopje fx = "Laagstijl
toevoegen" onderaan het lagenpalet > kies "Slagschaduw..." > Ok.

16. Naam met witte omranding

Kies het horizontale tekstgereedschap klik eerst in de gele boord
onderaan en stel het lettertype in Arial Black - 24pt - blauw.
Typ uw naam en enter of klik op het vinkje bovenaan de optiebalk.
Geef een witte omranding via knopje fx > Lijn... > 2px - wit - Ok.
Opslaan !!!
Alle lagen verenigen tot 1 laag kies hiervoor in het paletmenu voor
"Eén laag maken".
Sla op onder een andere naam.



Oefening 2 - Werken met selecties

Als u met Adobe® Photoshop® gaat werken, is het van groot belang dat u weet hoe u delen van een afbeelding kunt selecteren - u moet immers eerst specificeren wat u wilt wijzigen. Nadat u een selectie hebt gemaakt, kan alleen het geselecteerde gebied worden bewerkt. De rest van een afbeelding is beveiligd en kan niet worden gewijzigd.

In deze les leert u het volgende:

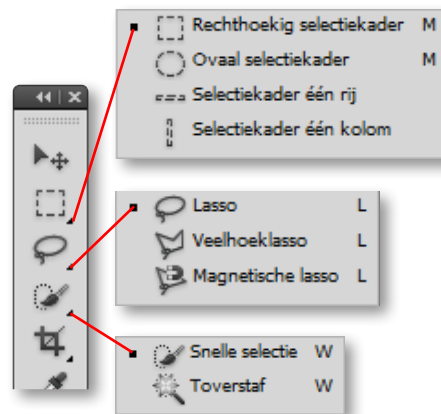
- Het "Selectiekader", de "Lasso", het gereedschap "Snelle selectie" en de "Toverstaf" gebruiken om op verschillende manieren delen van een afbeelding te selecteren.
- Een selectiekader verplaatsen.
- Een selectie ongedaan maken.
- Een selectie verplaatsen of dupliceren.
- Het verplaatsen van een selectie beperken.
- Een selectie aanpassen met de pijltjestoetsen.
- Elementen toevoegen aan of verwijderen uit een selectie.
- Een selectie roteren, schalen of transformeren.
- Selectiegereedschappen combineren.

Overzicht van de gereedschappen

Het is in Adobe Photoshop mogelijk selecties te maken gebaseerd op grootte, vorm en kleur. U beschikt hiervoor over de volgende gereedschappen: "Selectiekader", "Lasso", "Toverstaf", "Snelle selectie" en "Pen". Een zesde gereedschap, het "Verplaatsgereedschap", kunt u gebruiken om selecties te verplaatsen.

Opmerking: In deze les gaat u werken met het selectiekader, de toverstaf, snelle selectie en het verplaatsgereedschap.

Onder de knoppen voor "Selectiekader", "Snelle selectie" en "Lasso" bevindt zich een aantal extra gereedschappen. U kunt deze gereedschappen selecteren



door met de rechtermuisknop op de knop te klikken in het gereedschapset en vervolgens de muis naar het gewenste gereedschap te slepen in het popupmenu.

Met het gereedschap "Rechthoekig selectiekader" (☐) kunt u een rechthoekig gebied selecteren in een afbeelding. Met het gereedschap "Ovaal selectiekader" (◯) kunt u een ovaal gebied selecteren. De gereedschappen "Selectiekader één rij" en "Selectiekader één kolom" (==) (||) stellen u in staat een kolom van 1 pixel breed of een rij van een pixel hoog te selecteren. U kunt ook het gereedschap "Uitsnijden" (✂) gebruiken om een deel van een afbeelding uit te snijden.

Met de "Lasso" (☞) kunt u uit de losse hand een gebied selecteren in een afbeelding. Als u de "Veelhoeklasso" (⌘) gebruikt, kunt u een selectiegebied maken met rechte lijnen. Als u de "Magnetische lasso" (⌘) gebruikt, wordt de selectielijn automatisch op de randen van een gebied geplaatst.

Met het gereedschap "Toverstaf" (☞) kunt u delen van een afbeelding selecteren op basis van overeenkomst in kleur van aangrenzende pixels. U kunt met dit gereedschap op een eenvoudige manier gebieden met onregelmatige vormen selecteren zonder dat u daarvoor de omtrek hoeft af te tekenen met de lasso.

Met het gereedschap "Snelle selectie" (☞) kunt u zeer snel een selectie maken. Het volstaat om te slepen over de gebieden die u wilt selecteren. Deze worden dan toegevoegd aan de selectie en de randen worden automatisch gevolgd. Met de icoontjes ☞ en ☞ kunt u bepalen welke delen niet of wel in de selectie mogen voorkomen.

Aan de slag

Open de voltooide afbeelding van deze les zodat u ziet wat u gaat maken.


- 1 Kies "Bestand" > "Openen". Selecteer vervolgens het bestand End01.psd en klik op "Openen". Er verschijnt een afbeelding van een gezicht dat bestaat uit groenten en fruit.
- 2 Open eerst het beginbestand voor deze les.
Kies "Bestand" > "Openen" > Start01.psd en klik op "Openen".

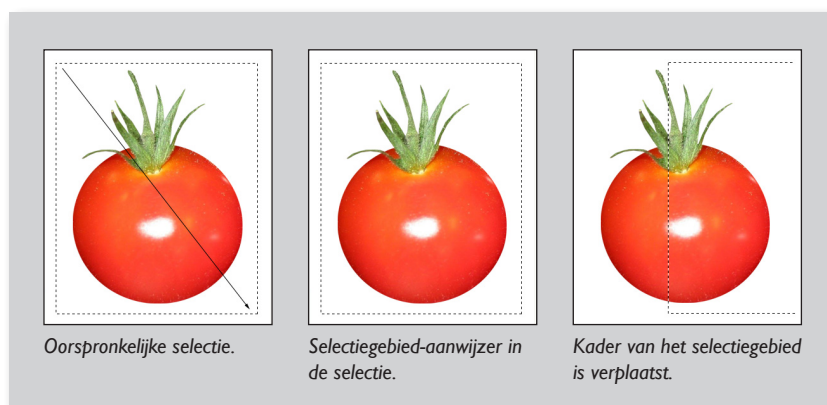
Als u wilt, kunt u de voorbeeldafbeelding kleiner weer geven in een apart venster. Sleep de afbeeldingstab naar het midden van het venster. Hierna kunt u het afbeeldingsvenster verplaatsen en een ander formaat geven. Als u deze afbeelding niet open wilt laten, sluit u het bestand.

3. Maak een nieuw bestand aan:
"Bestand" > "Nieuw..."
Breedte: 13,5 cm.
Hoogte: 14 cm.
72 Pixels/Inch.

Een selectie maken met het rechthoekig selectiekader

Eerst oefent u hoe selecties te maken met behulp van het rechthoekig selectiekader. Zorg dat het tabblad Start01 geselecteerd is.

- 1 Klik op het "Rechthoekig selectiekader" () in het gereedschapset.
- 2 Sleep de aanwijzer in een diagonale lijn van de linkerbovenkant naar de rechteronderkant van de tomaat om een rechthoekig selectiegebied in te stellen.



Nadat u een selectiekader hebt ingesteld, kunt u dit verplaatsen door de aanwijzer in het selectiegebied te plaatsen en te slepen. U verandert zo alleen de plaats van het selectiekader, niet de grootte en vorm van de selectie.

- 3 Plaats de aanwijzer van het selectiekader in het kader rond de tomaat. De aanwijzer verandert in een pijl met daarnaast een selectiepictogram.
- 4 Versleep het kader rond de tomaat om het te verplaatsen.

Opmerking: U kunt deze verplaatstechniek gebruiken voor selectiekaders die u hebt gemaakt met de gereedschappen selectiekader, lasso en toverstaf.

Als de selectie nog steeds niet naar wens is, maakt u deze ongedaan en begint u opnieuw.



- 5 Zo maakt u de selectie van een gebied ongedaan:
 - Kies "Selecteren" > "Deselecteren".
 - of Klik op een willekeurige positie buiten het selectiekader.
 - of Ctrl + D.
- 6 Selecteer de tomaat opnieuw met het gereedschap "Rechthoekig selectiekader".
Selecteer het gereedschap "Toverstaf", druk de Alt-toets in om het teveel aan selectie te verwijderen rond de tomaat.

Als u een stap ongedaan wilt maken, kiest u Bewerken > Ongedaan maken...

- 7 Kies Ctrl + c om de selectie te kopiëren.
Activeer het nieuw aangemaakte bestand en kies Ctrl + v om de selectie te plakken.

Een selectie maken met het ovaal selectiekader

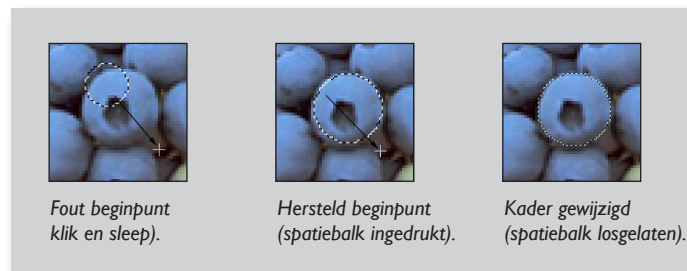
U gaat nu het ovaal selectiekader gebruiken om de ogen voor het gezicht te selecteren. Zodra u een nieuwe selectie maakt, wordt de vorige selectie ongedaan gemaakt.

- 1 Selecteer het gereedschap "Zoomen" () en klik twee keer op de bosbes om deze weer te geven op 300%.
- 2 Houd de muisknop ingedrukt op het gereedschap "Rechthoekig selectiekader" en sleep de aanwijzer naar het "Ovaal selectiekader" () om dit te selecteren.
- 3 Klik linksboven de bosbes en sleep in een diagonale lijn naar de rechteronderhoek zonder de muisknop los te laten. De bosbes is nu geselecteerd.

Een selectiekader verplaatsen tijdens het instellen

Wanneer een selectiekader zich niet precies op de gewenste plaats bevindt terwijl u het aftekent, kunt u grootte en positie van het kader wijzigen tijdens het instellen.

- 1 Houd, terwijl u de muis ingedrukt houdt, de "Spatiebalk" ingedrukt en versleep het kader.
- 2 Laat de "Spatiebalk" los (maar houd de muisknop nog ingedrukt) en sleep opnieuw. Wanneer u sleept zonder de spatiebalk ingedrukt te houden, verandert u de grootte en vorm van het selectiegebied. Het beginpunt van de selectie blijft echter gelijk.



- 3 Wanneer het selectiegebied op de juiste plaats staat en de gewenste grootte heeft, laat u de muisknop los.

Een selectie maken vanuit een middelpunt

Soms is het eenvoudiger een ovale of rechthoekige selectie te maken vanuit een middelpunt van een object en vanaf dat punt de selectie te vergroten tot de rand van het te selecteren object. U gaat deze methode gebruiken om de bosbes opnieuw te selecteren.

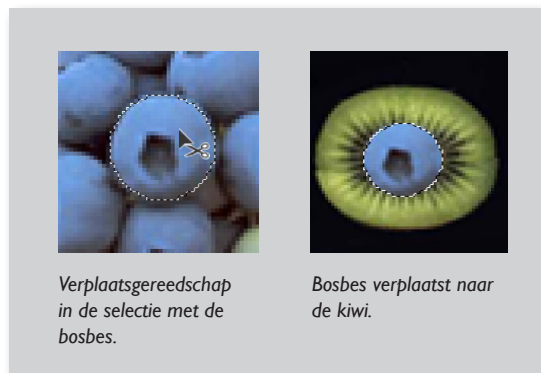
- 1 Kies "Selecteren" > "Deselecteren" of Ctrl + D.
- 2 Plaats de aanwijzer van het selectiegebied ongeveer op het middelpunt van de bosbes.
- 3 Klik en begin te slepen. Houd vervolgens, zonder de muisknop los te laten, de Alt-toets (Windows) of Option-toets (Mac OS) ingedrukt en sleep verder totdat de gehele bosbes binnen het selectiegebied valt. Zoals u ziet, ligt het startpunt in het midden van het selectiegebied.
- 4 Wanneer de gehele bosbes is geselecteerd, laat u eerst de muisknop los en vervolgens de Alt/Option-toets.

Wijzig indien nodig het selectiegebied met een van de methoden die u eerder hebt geleerd.

Een selectie verplaatsen

U gaat nu de ogen maken voor het gezicht door de bosbes op de kiwi te plaatsen met het "Verplaatsgereedschap". Vervolgens dupliceert en verplaatst u de selectie om het tweede oog te maken.

- 1 Controleer of de bosbes nog is geselecteerd. Klik vervolgens op het "Verplaatsgereedschap" (↔) en plaats de aanwijzer binnen het selectiekader van de bosbes. De aanwijzer verandert in een pijl met daarnaast een pictogram van een schaar. Dit pictogram geeft aan dat als u de selectie versleept, deze wordt verwijderd van de huidige positie en op de nieuwe positie wordt geplaatst.
- 2 Sleep de bosbes naar de kiwi.

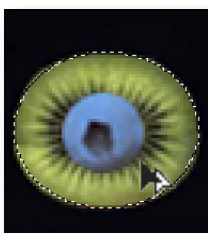


- 3 Kies "Selecteren" > "Deselecteren" of Ctrl + D.

Een selectie tegelijkertijd verplaatsen en dupliceren

U gaat nu tegelijkertijd een selectie verplaatsen en dupliceren.

- 1 Kies "Weergave" > "In venster". Het document wordt verkleind totdat het in het venster past. Zoom nu terug in op de kiwi.
- 2 Selecteer het gereedschap "Ovaal selectiekader".
- 3 Sleep met de aanwijzer om een kader te trekken rond de kiwi met de bosbes. Wijzig indien nodig het selectiekader met behulp van een van de technieken die u eerder hebt geleerd.
- 4 Kies in het menu "Venster" de optie "Ordenen" > "Naast elkaar" om de 2 geopende documenten naast elkaar te rangschikken. Gebruik deze optie indien nodig.
- 5 Klik op het "Verplaatsgereedschap", en plaats de aanwijzer binnen het selectiegebied. De aanwijzer verandert in een pijl. Sleep de selectie naar de linkerzijde van de tomaat binnen het nieuwe document, hierdoor word een kopie gemaakt.



6 Kies in het menu "Venster" de optie "Ordenen" > "Alles tot tabbladen samenvoegen".

Om te wisselen tussen de opties "Ordenen" > "Naast elkaar" en "Ordenen" > "Alles tot tabbladen samenvoegen" kan er ook gebruik gemaakt worden van de knop "Documenten rangschikken" op de knoppenbalk.

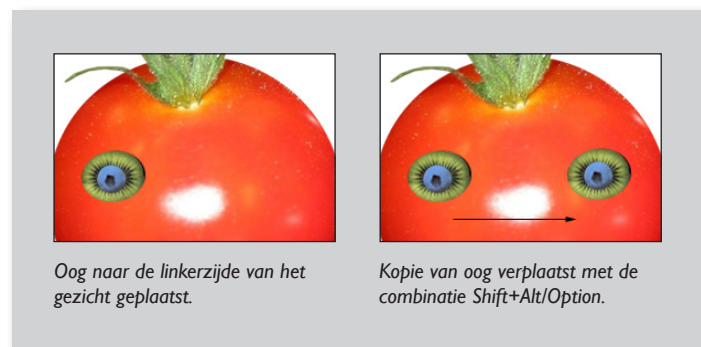
Wissel tussen deze opties indien nodig.

7 Houd de Alt/Option-toets ingedrukt (de muisaanwijzer verandert in een dubbele pijl) en sleep een kopie van het oog naar de rechterzijde van het tomaatgezicht. Laat de muisknop en de Alt/Option-toets los.

Als u de Shift-toets ingedrukt houdt tijdens het slepen, kunt u de selectie alleen horizontaal of verticaal verplaatsen. Als u deze techniek gebruikt wanneer u de kopie van het oog naar de rechterzijde van het gezicht sleept, weet u zeker dat beide ogen op dezelfde hoogte liggen.

8 Kies "Bewerken" > "Ongedaan maken..." of Ctrl + z
Houd de toetscombinatie Shift+Alt (Windows) of Shift+Option (Mac OS) ingedrukt en sleep opnieuw een kopie van het oog naar de rechterzijde van het gezicht.

9 Kies "Bestand" > "Opslaan".

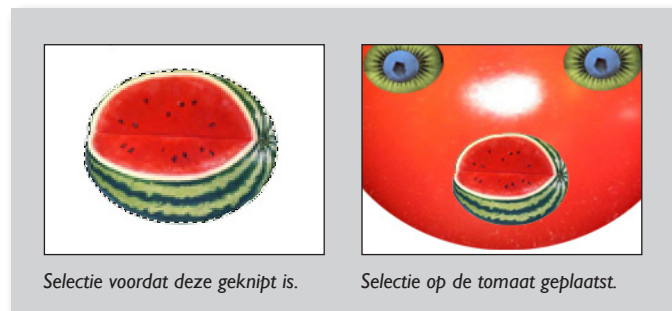


Een selectie verplaatsen met een sneltoets

U gaat nu de meloen selecteren die u als mond gaat gebruiken op de tomaat. De meloen wordt met behulp van een sneltoets op de tomaat geplaatst. De sneltoets stelt u in staat tijdelijk het verplaatsgereedschap te gebruiken. U hoeft dit gereedschap dus niet te selecteren in het gereedschapset.

- 1 Selecteer het gereedschap "Ovaal selectiekader" in het gereedschapset.
- 2 Sleep een selectiekader rond de meloen. Gebruik een van de technieken die u eerder hebt geleerd.
Kies "Venster" > "Ordenen" > "Naast elkaar".
- 3 Zorg ervoor dat het gereedschap selectiekader nog is geselecteerd, houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en plaats de aanwijzer binnen het selectiegebied. De schaar die naast de aanwijzer verschijnt, geeft aan dat de selectie wordt geknipt op de huidige locatie.

- 4 Sleep de meloen die als mond gaat dienen naar het gezicht.




Een selectie verplaatsen met de pijltoetsen

U kunt de positie van het beeld enigszins aanpassen met behulp van de pijltoetsen. Met deze toetsen kunt u een selectie 1 of 10 pixels per toetsaanslag verschuiven.

- 1 Activeer het "Verplaatsgereedschap" in de gereedschapset of houd Ctrl ingedrukt. Druk een paar keer op de pijl naar boven om de mond iets naar boven te verplaatsen. Elke keer dat u op de pijl naar boven drukt, verplaatst u de mond 1 pixel naar boven. Druk ook op de andere pijltoetsen om te zien welke gevolgen dit heeft voor de positie van het beeld.
- 2 Houd de Shift-toets ingedrukt en druk op een pijltoets. Het beeld wordt nu in stappen van 10 pixels verplaatst.
- 3 Gebruik de pijltoetsen om de mond te verplaatsen tot deze zich op de gewenste positie bevindt.
- 4 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Een selectie maken met de toverstaf

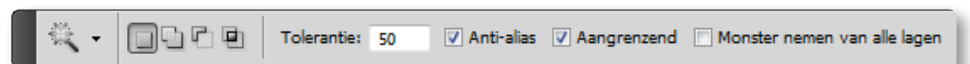
Met de toverstaf kunt u aan elkaar grenzende pixels in een afbeelding selecteren op basis van overeenkomsten in kleur. U gaat met de toverstaf de peer selecteren die u gaat gebruiken als neus voor het gezicht.

- 1 Klik op het gereedschap "Toverstaf" () in het gereedschapset om de toverstaf te selecteren .

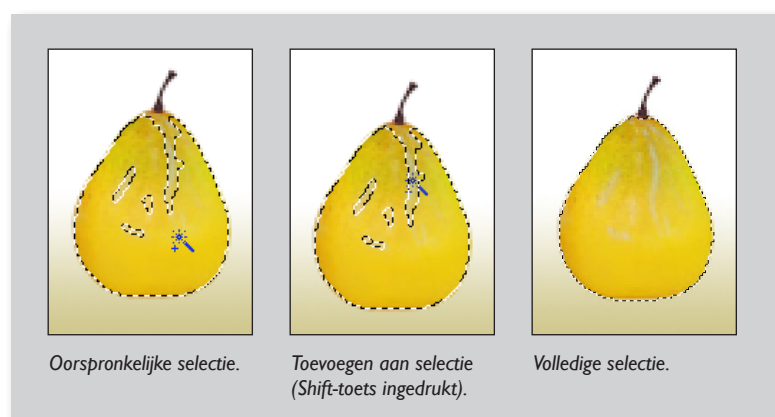
Opmerking: De meeste gereedschappen in het gereedschapset beschikken over een optiebalk waarin u het gereedschap kunt instellen.

In de "Optiebalk" van de Toverstaf kunt u met behulp van de optie "Tolerantie" instellen welk kleurbereik moet worden geselecteerd wanneer u op een gebied klikt. De standaardwaarde is 32, hetgeen betekent dat 32 vergelijkbare lichtere en 32 vergelijkbare donkere kleuren worden geselecteerd.

- 2 Specificeer in het veld "Tolerantie" de waarde 50, "Aangrenzend" aangevinkt.



- 3 Klik met de "Toverstaf" op de peer. Vrijwel de gehele peer wordt geselecteerd.
- 4 Om de rest van de peer te selecteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt en klikt u op de nog niet geselecteerde gebieden. Het plusteken dat naast de aanwijzer verschijnt, geeft aan dat u elementen toevoegt aan de huidige selectie.

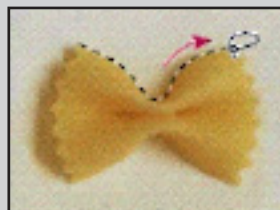


- 5 Wanneer de peer volledig is geselecteerd, houdt u de Control-toets (Windows) of Command-toets (Mac OS) ingedrukt, plaatst u de aanwijzer op de selectie en sleept u de peer naar het tomaatgezicht.
- 6 Kies "Bestand" > "Opslaan".

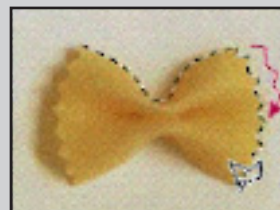
Een selectie maken met de lasso

Met de lasso kunt u een selectie maken waarvoor zowel rechte lijnen als handmatig getekende lijnen zijn vereist. U gaat op deze manier een vlinderdas selecteren voor het gezicht. Voordat u rechte lijnen en handmatig getekende lijnen goed kunt combineren, zult u wellicht wat moeten oefenen. Als u een fout maakt tijdens het selecteren van de vlinderdas, maakt u gewoon de selectie ongedaan en begint u opnieuw.

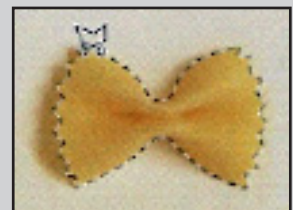
- 1 Selecteer het "Zoomgereedschap" en klik twee keer op de vlinderdas om deze weer te geven op 300%.
- 2 Selecteer de "Lasso" (☞). Begin in de linkerbovenhoek van de vlinderdas en sleep naar rechts om handmatig een selectielijn langs de bovenzijde van de vlinderdas te tekenen. Houd de muisknop ingedrukt.
- 3 Om de rechterzijde van de vlinderdas te selecteren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en laat u de muisknop los. Teken nu, door steeds te klikken, korte rechte lijnen langs de zijkant. De lassoaanwijzer wordt vervangen door de aanwijzer voor de veelhoeklasso. Laat de muisknop niet los wanneer u de rechteronderhoek van de vlinderdas hebt bereikt.



Handmatig tekenen van omtrek met lasso.



Tekenen van rechte lijnen met veelhoeklasso.



Volledige selectie (selectielijn doorkruist startpunt).

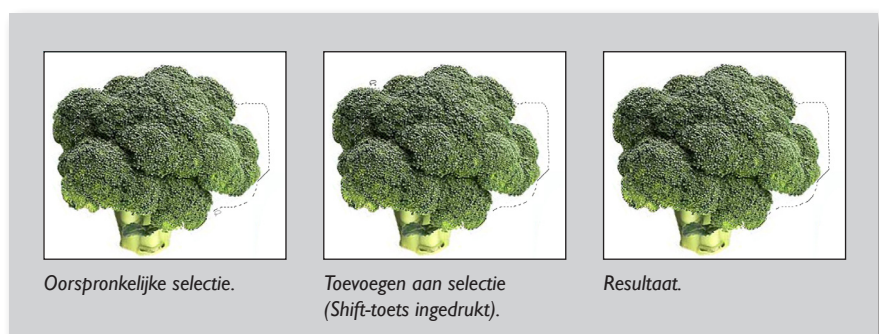
- 4 Laat de Alt/Option-toets los en sleep naar links om handmatig een lijn langs de onderkant van de vlinderdas te trekken. De aanwijzer verandert weer in het pictogram voor de lasso.

- 5 Houd de Alt/Option-toets weer ingedrukt en klik langs de linkerzijde van de vlinderdas om rechte lijnen te trekken.
- 6 Om de selectie te voltooien zorgt u ervoor dat de laatste rechte lijn het begin van de selectielijn kruist. Vervolgens laat u eerst de Alt/Option-toets en tenslotte de muisknop los.
- 7 Kies "Weergave" > "In venster" (Ctrl + 0). Het document wordt nu verkleind zodat het in het venster past.
- 8 Houd de Control-toets (Windows) of Command-toets (Mac OS) ingedrukt en sleep de vlinderdas naar de onderkant van de tomaat. De vlinderdas is niet volledig zichtbaar, daarom moet de canvasgrootte van het nieuwe document aangepast worden. Verander de hoogte van de canvas naar 23 cm. Zorg dat de achtergrondkleur op wit staat.
- 9 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Elementen toevoegen aan of verwijderen uit een selectie

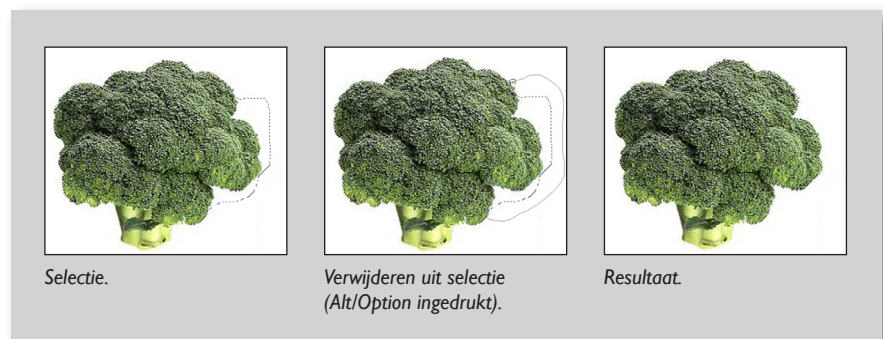
Als u Shift ingedrukt houdt terwijl u een gebied selecteert, wordt dat gebied toegevoegd aan de huidige selectie. Als u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt terwijl u een gebied selecteert, wordt dat gebied uit de huidige selectie verwijderd. U gaat deze technieken nu gebruiken in combinatie met de lasso om een ruwe selectie van de broccoli te verbeteren. De broccoli wordt als hoed gebruikt voor het tomaathoofd.

- 1 Selecteer het gereedschap "Zoomen" en klik twee keer op de broccoli om deze weer te geven op 300%.
- 2 Selecteer de "Lasso" en trek een ruwe omlijning rond de broccoli.
- 3 Houd de Shift-toets ingedrukt. Er verschijnt een plusteken naast de aanwijzer van de lasso.
- 4 Sleep de aanwijzer van de lasso rond een gebied dat u wilt toevoegen aan de selectie en laat vervolgens de muisknop los. Het gebied wordt toegevoegd aan de huidige selectie.



Opmerking: Als u de muisknop loslaat tijdens het maken van een lassoselectie, wordt de lasso automatisch gesloten: er wordt een rechte lijn getrokken tussen het beginpunt en het punt waarop u de muisknop losliet. Als u een nauwkeurigere omlijning wilt maken, zorgt u ervoor dat het einde van de selectielijn op het laatste moment het begin van de lijn kruist.

- 5 Houd de Alt-toets (Windows) of Option-toets (Mac OS) ingedrukt. Er verschijnt een minteken naast de aanwijzer van de lasso.
- 6 Sleep de aanwijzer van de lasso rondom het gebied dat u uit de selectie wilt verwijderen. Herhaal deze stappen totdat u alle niet gewenste delen uit de selectie hebt verwijderd.



- 7 Kies "Weergave" > "In venster" (Ctrl + 0 = nul).
- 8 Selecteer het "Verplaatsgereedschap" of houd de Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep een kopie van de broccoli naar een positie boven de tomaat. De hoed staat nu op het tomaathoofd.
- 9 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Een selectie maken met de magnetische lasso

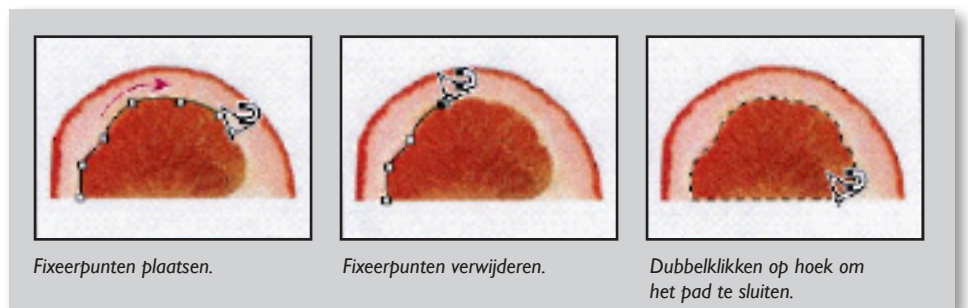
U kunt de "Magnetische lasso" gebruiken om handmatig gebieden te selecteren waarvan de omtrek een duidelijk contrast vertoont met de omliggende gebieden. Wanneer u een lijn trekt met de "Magnetische lasso", springt de selectielijn automatisch naar de omtrek van het element dat u wilt selecteren. U kunt ook de richting van de selectielijn nader specificeren door met de muis verschillende fixeerpunten te plaatsen op de omtrek van het te selecteren gebied.

U gaat nu een oor maken voor het tomaatgezicht door met de "Magnetische lasso" het rode deel van het stukje fruit te selecteren.

- 1 Selecteer het gereedschap "Zoomen" en klik op de grapefruit om deze weer te geven op 200%.
- 2 Klik op de "Lasso" in het gereedschapset en houd de muisknop ingedrukt. Sleep de aanwijzer naar de "Magnetische lasso" (👉) om deze te selecteren.
- 3 Klik nu één keer op de linksonderhoek van het stukje fruit, laat de muisknop los en teken de omtrek af door een lijn naar rechts en bovenlangs het rode deel te trekken. De lijn springt naar de rand van de grapefruit en er worden automatisch fixeerpunten geplaatst.

Als de magnetische lasso de rand niet nauwkeurig genoeg volgt (in gebieden met een laag contrast), kunt u zelf fixeerpunten plaatsen op de rand met behulp van de muisknop. U kunt zoveel fixeerpunten plaatsen als u wilt. Het is ook mogelijk fixeerpunten te verwijderen en zodoende het pad te wijzigen. Druk hiervoor op de Delete-toets en beweeg de aanwijzer terug naar het vorige fixeerpunt.

- 4 Wanneer u de rechteronderhoek van het rode deel van het fruit hebt bereikt, dubbelklikt u op de muisknop. De lasso wordt gesloten en de aanwijzer springt naar het beginpunt van de selectie. De rest van de rand wordt automatisch geselecteerd.



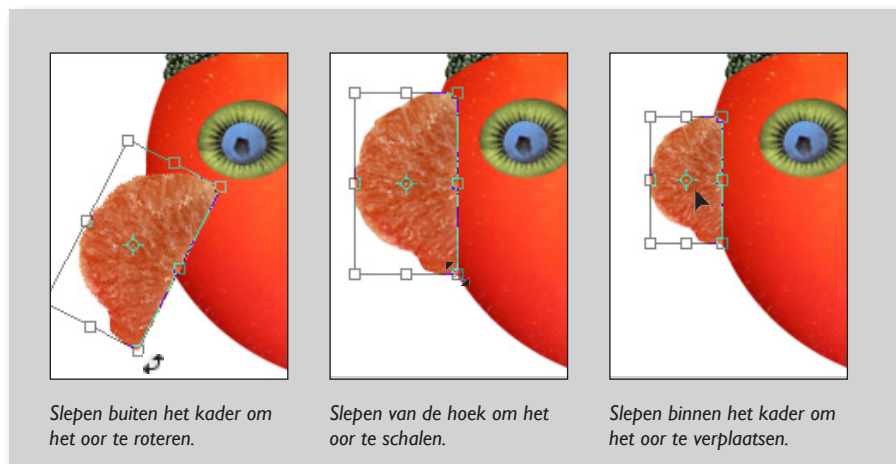
U kunt nu het geselecteerde deel van het fruit tegen de tomaat plaatsen.

- 5 Dubbelklik op het "Handje" (👉) om de afbeelding geheel in het venster weer te geven.
- 6 Klik op het "Verplaatsgereedschap" en sleep het fruitoor naar een positie halverwege de linkerzijde van de tomaat.
- 7 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Een selectie transformeren

U gaat nu de opdracht "Vrije transformatie" gebruiken om het linkeroor van de tomaat te schalen en roteren. Vervolgens dupliceert u het oor en draait u de kopie om zodat u deze kunt gebruiken als rechteroor.

- 1 Kies "Bewerken" > "Vrije transformatie" of Ctrl + T. Er verschijnt een selectiekader rond het geselecteerde oor.
- 2 Plaats de aanwijzer aan de buitenzijde van een hoekgreep om het oor te roteren. Wanneer u een dubbele gebogen pijl ziet, sleept u de aanwijzer in de richting waarin u het oor wilt roteren. Het oor wordt gerooteerd rond het middelpunt van de selectie (⊕).
- 3 Plaats de aanwijzer op een van de hoekgrepen en sleep de aanwijzer in de richting van het middelpunt van de selectie om het oor te verkleinen. Als u de huidige verhoudingen wilt behouden, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u sleept.
- 4 Plaats de aanwijzer binnen het selectiekader (maar niet op het middelpunt) en sleep de aanwijzer om het oor te verplaatsen.



Opmerking: Als u de aanwijzer op het middelpunt plaatst en vervolgens sleept, versleept u het middelpunt. Als u het middelpunt naar bvb de rechterbovenhoek sleept, dan zal de rotatie ook rond deze rechterbovenhoek gebeuren en niet meer rond het centrum. Als u niet tevreden bent met het resultaat van de vrije transformatie, drukt u op Escape en begint u opnieuw.

- 5 Wanneer het oor op de gewenste positie staat, drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om de transformatie toe te passen.

U gaat nu een kopie maken van het oor dat u vervolgens aan de rechterzijde van het gezicht plaatst, horizontaal omdraait en precies op de juiste positie plaatst.

- 6 Plaats de aanwijzer op het oor; houd de toetscombinatie Shift+Alt (Windows) of Shift+Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een kopie van het oor naar de rechterzijde van het gezicht.
- 7 Kies "Bewerken" > "Transformatie" > "Horizontaal omdraaien".
- 8 Plaats, als dit nog niet het geval is, de aanwijzer op de selectie en sleep de selectie naar een positie naast het tomaatgezicht.
9. Plaats de lagen in de juiste volgorde door de laag in het lagenpalet met ingedrukte muisto
- 9 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Een selectie maken met 'snelle selectie'

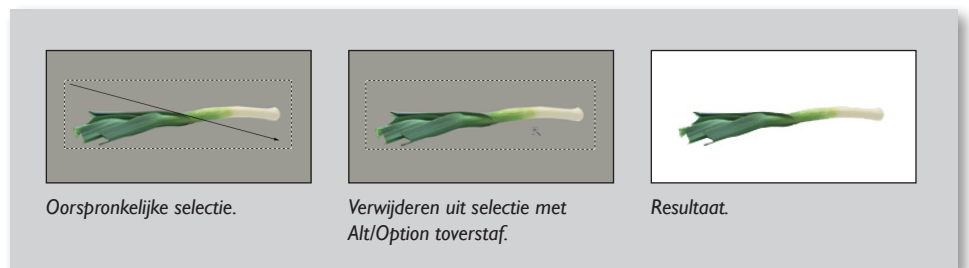
- 1 Ga naar het document start01.tif.
- 2 Kies het gereedschap "Zoomen" en sleep over de aubergine om deze te vergroten.
- 3 Kies vervolgens het gereedschap "Snelle selectie".
Pas eventueel de grootte van het penseel aan in de optiebalk.
- 4 Klik en sleep in de aubergine. Alt+ klik en sleep in de gebieden die niet bij de selectie horen en verbeter zo uw selectie.
- 5 Als de selectie goed is kopieer en plakt u deze in uw einddocument.
- 6 Transformeer tot oorbel (roteren en verplaatsen).
- 7 Dupliceer en draai, horizontaal om, voor het tweede oor.
- 8 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Selectiegereedschappen combineren

Met de "Toverstaf" kunt u objecten selecteren op basis van kleur. Als een object dat u wilt selecteren een achtergrond heeft die uit één kleur bestaat, kan het handig zijn zowel het object als de achtergrond te selecteren en vervolgens de achtergrond uit de selectie te verwijderen met de "Toverstaf". U gaat nu het "Rechthoekig selectiekader" en de "Toverstaf" combineren om de prei te selecteren die u gaat gebruiken als wenkbrauwen voor het gezicht.

- 1 Houd de muisknop ingedrukt op het gereedschap "Ovaal selectiekader" en sleep naar het "Rechthoekig selectiekader".

- 2 Sleep met de aanwijzer een selectiekader rond de prei. De selectie bevat nu ook een deel van de grijze achtergrond. U gaat de grijze achtergrond verwijderen uit de selectie, zodat alleen de prei is geselecteerd.
- 3 Klik op de "Toverstaf" in het gereedschapset (stel een juiste tolerantie in) en houd vervolgens de Alt-toets (Windows) of Option-toets (Mac OS) ingedrukt. Er verschijnt een minteken naast de aanwijzer van de toverstaf.
- 4 Klik op een willekeurige positie in het grijze vlak binnen het selectiekader. Nu is alleen de prei geselecteerd.



- 5 Om de wenkbrauw te dupliceren en te verplaatsen naar het tomaatgezicht, houdt u de Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u de prei naar een positie boven het linkeroog van het gezicht. Transformeer de prei naar gewenste grootte.



- 6 Houd de toetscombinatie Shift + Alt + Control / Shift + Option + Command ingedrukt, plaats de aanwijzer op de wenkbrauw en sleep om te dupliceren en de kopie te verplaatsen naar een positie boven het rechteroog.
- 7 Kies "Bewerken" > "Transformatie" > "Horizontaal omdraaien" om de rechter-wenkbrauw om te draaien. Verplaats eventueel de wenkbrauw met een van de technieken die u hebt geleerd.
- 8 Kies "Bestand" > "Opslaan".
- 9 Plaats bovenaan de titel Groentejuffer en onderaan uw naam.



Oefening 3 - Doezelaar

Verzacht de randen van een selectie door een overgangsgebied tussen de selectie en de omringende pixels te creëren. Dit kan wel ten koste gaan van het detail in de rand van de pixels.

Zo definieert u een doezelrand voor een selectiegereedschap

Deze instelling gebeurt voordat u de selectie maakt.

1. Activeer het "Selectiegereedschap" (Rechthoekig selectiekader, Ovaal selectiekader, Lasso, Veelhoeklasso, Magnetische lasso).
2. Voer in de optiebalk een waarde in voor Doezelaar.
Deze waarde definieert de dikte van de doezelrand en kan variëren van 1 tot 250 pixels.

Zo definieert u een doezelrand voor een bestaande selectie

1. Kies menu "Selecteren" > "Bewerken" > "Doezelaar..."
2. Voer een waarde in bij "Doezelstraal" tussen 0 en 250 pixels.
Klik op OK.

Toepassing op de doezelaar

1. Maak een nieuw document:
Breedte = 20 cm.
Hoogte = 28 cm.
Resolutie = 72 pixels/inch.
Kleurmodus: RGB.
Achtergrondinhoud: Wit.

Maak gebruik van hulplijnen:

- Die kunt u uit het liniaal slepen (linialen plaatsen Ctrl-r),
- ofwel exact positioneren via: "Weergave" > "Nieuwe hulplijn..."
Verticale lijnen op: 5 - 10 - 15 cm
Horizontale lijnen op: 7 - 14 - 21 cm
- Controleer of de hulplijnen magnetische zijn:
"Weergave" > "Magnetisch" > "Hulplijnen".

2. Open document Baby.
Pas de canvasgrootte aan:
 - Stel eerst de achtergrondkleur in op de juiste kleur:
via de kleurenkiezer zuigt u met het pipet de blauwe kleur op.
 - "Afbeelding" > "Canvasgrootte" > Relatief uit:
Breedte: 15 cm - Hoogte: 20 cm.

3. Activeer het "Ovaal selectiekader" en geef volgende waarden in, in de optiebalk:
Doezelaar: 0 - Stijl = Vste gr. (Vaste grootte): Breedte 150 px - Hoogte 250 px.
4. Maak een selectie op de originele foto,
plaats bovenaan de selectie een horizontale hulplijn
en links tegen de selectie een verticale hulplijn.
Kopieer de selectie en plak deze in uw nieuw document.
5. Ga terug naar de originele foto, maak de selectie ongedaan (Ctrl + D).
Stel de "Doezelaar" in op 5 pixels, en maak een nieuwe selectie.
Kopieer deze en plak deze in uw nieuw document.
6. Ga zo verder te werk en stel in het optiepalet de "Doezelaar" telkens op een andere waarde in of kies bij een bestaande selectie "Selecteren" > "Bewerken" > "Doezelaar".
Herhalen tot je 5 afbeeldingen hebt met doezelaar: 0-5-10-20-30 px.
7. Bovenaan het blad typ je "Doezelaar".
Plaats naam en datum.

Extraatje: een schaduw aanbrengen.

Een schaduw achter een tekst of een laag brengt u als volgt aan:

ofwel:

1. "Laag" > "Laagstijl" > "Slagschaduw..."
de opties staan rechts: probeer ze even uit.

ofwel:

2. Onderaan het lagenpalet klikken op fx, klik op Slagschaduw.

ofwel:

3. Dubbelklik in de rechterkant van de betreffende laag in het lagenpalet.
Er verschijnt een dialoogvenster "Laagstijl"
Klik op de naam "Slagschaduw" zodat dit blauw wordt.
(aanvinken kan ook, maar dan ziet u de opties niet)
De opties verschijnen dan rechts: probeer ze even uit.

Doordat de optie "Voorvertoning" is aangevinkt, ziet u het effect op het document.

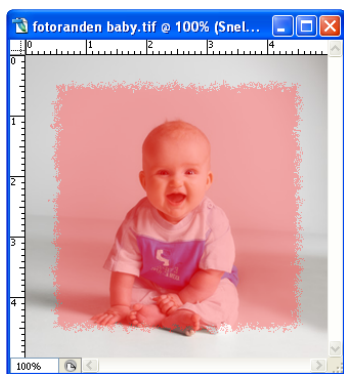
Oefening 4 - Bloemenkaart

1. Kader 1: Doezelrand 20 px
Vullen met 100% wit
Laagdekking 67%
2. Kader 2: Doezelrand 20 px
Vullen met R 251 ; G 67 ; B3
3. Beeld bloemen: Doezelrand 20 px.
4. Boeket bloemen uitselecteren met één van de lassogereedschappen.
Transformeer en positioneer de bloem.
5. Omlijning:
Dikte 8 px - R 203 ; G 44 ; B 0
6. Benoem de lagen en maak een groep aan voor de lagen Kader 1,
Kader 2 en Beeld bloemen.
7. Plaats de tekst.
'Jarige': Kunstler Script, 100 pt - Kleur: R 203 ; G 44 ; B 0.
'Hartelijk Gefeliciteerd': Kunstler Script, 36 pt - Kleur: Wit.



Oefening 5

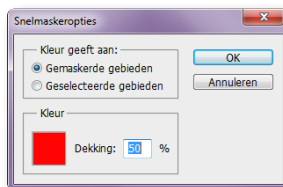
Fotoranden maken met een snelmasker



Stap 1

Maak een selectie rond de foto

- Open de afbeelding "Fotoranden baby" in Photoshop.
- Breng de afbeeldingsgrootte naar 5 cm breedte (verhoudingen behouden). Hor. en vert. hulplijn trekken op 0,5 cm van de linkerbovenhoek. Trek een rechthoekig selectiekader met een vaste grootte van 236 - 236 pixels - doezelaar op 0. Klik op het kruispunt van de hulplijnen linksboven: vaste selectie verschijnt.
- Dubbelklik op het "Snelmasker-icoon" (A) en kies voor **Geselecteerde gebieden**. Merk dat Photoshop onmiddellijk de selectie bedekt met een masker.



Opmerking: met één klik op het icoontje (A), wisselt u tussen de "Standaardmodus" en de "Snelmaskermodus".

Stap 2

Pas enkele filters toe van het filtermenu

In "Snelmaskermodus" zijn de filters die worden toegepast enkel van invloed op het rode snelmasker. De foto onder het masker wordt pas veranderd als de "Snelmaskermodus" wordt verlaten en het masker omgezet wordt in een selectie. Experimenteer met verschillende filters. Het voorbeeld links is op volgende wijze gemaakt.

- Kies "Stileer" > "Onscherp" uit het Filter menu.
- Herhaal deze filter enkele malen. (ongeveer 10 x afhankelijk van de resolutie)
Tip: om herhaaldelijk dezelfde filter toe te passen, druk Ctrl + F



Stap 3

Ga terug naar de "Standaardmodus", merk dat hetgeen afgedekt was door het snelmasker omgezet is in een selectie.

Stap 4

Kopieer de selectie in een nieuw document

- Met de selectie actief (wandellende mieren) kies "Kopiëren" uit het "Bewerken" menu (Ctrl + C)
- Kies "Nieuw Document" in het "Bestand" menu.
Breedte = 20 cm.
Hoogte = 28 cm.
Resolutie: 150 pixels per inch.
Modus: RGB.
- Kies "Plakken" uit het "Bewerken" menu (Ctrl + V).
De foto met het randeffect dat u zojuist hebt gemaakt, wordt in het nieuw document geplakt.

Maak eventueel gebruik van hulplijnen of het raster om de beelden te schikken op de pagina.

Maak op dezelfde manier een aantal fotoranden met de volgende instellingen:

Stap 5

- **2e Filtervoorbeeld**
"Filter" > "Vervagen" > "Gaussiaans vervagen": Straal: 9 pixels.
Je kan ook 2 filters na mekaar toepassen: dit gaan we nu doen:
"Filter" > "Pixel" > "Kleur halftoon": max. Straal: 4 pixels.
Kopieer de selectie naar het nieuw document.
Vergeet niet eerst terug te keren naar de Standaardmodus.
- **3e Filtervoorbeeld**
"Filter" > "Vervagen" > "Gaussiaans vervagen": straal: 9 pixels
"Filter" > "Pixel" > "Kristal": celgrootte: 10.
Kopieer de selectie naar het nieuw document.
- **4e Filtervoorbeeld**
"Filter" > "Vervagen" > "Gaussiaans vervagen": straal: 6 pixels.
"Filter" > "Penseelstreek" > "Sproeilijn": lengte lijn: 10 straal: 10
Lijnrichting: Diagonaal rechts.
Kopieer de selectie naar het nieuw document.

- **5e Filtervoorbeeld**

"Filter" > "Vervagen" > "Gaussiaans vervagen": straal: 6 pixels.

"Filter" > "Vervorm" > "Rimpel": Hoeveel: 100% Grootte: Groot.

Kopieer de selectie naar het nieuw document.

- **6e Filtervoorbeeld**

"Filter" > "Vervagen" > "Gaussiaans vervagen": straal: 6 pixels.

"Filter" > "Vervorm" > "Glas": Vervorming: 5 Vloeiend: 3.

Structuur: Mat Schaal: 100%.

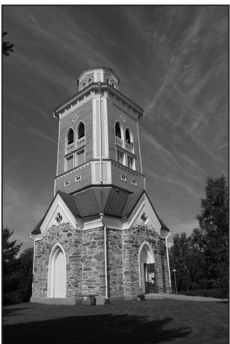
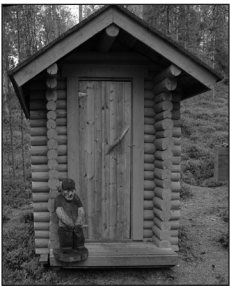
- Kopieer ook de originele foto naar het document.
- Noteer onder de foto de ingegeven filters.
- Geef het document de titel "Fotoranden".
- Plaats uw naam en datum.

Oefening 6 - Corrigeren



Corrigeer de 5 opgegeven afbeeldingen door instellingen in volgorde:

1. Bepalen van witste en zwartste punt (Niveaus of Curven).
2. Curven aanpassen.
3. Helderheid en Contrast.
4. Beeld verscherpen met filter "Verscherpen" > "Onscherp masker..."



Oefening 7 - Corrigeren en retoucheren

Pas de basiscorrecties toe:

1. Bepalen van witste en zwartste punt (Niveaus of Curven).
2. Curven aanpassen.
3. Helderheid en Contrast.
4. Verwijder de oneffenheden en de krassen met:
Retoucheerpenseel, Reparatiegereedschap of het Stempeltje.
5. Beeld verscherpen met filter "Verscherpen" > "Onscherp masker..".



Oefening 8 - Foto's retoucheren

U beschikt in Adobe Photoshop over een groot aantal gereedschappen en opdrachten voor het retoucheren van foto's. In deze les worden de basistechnieken voor het aanpassen van afbeeldingen uitgelegd. U gaat hiervoor een foto openen, uitsnijden en retoucheren zodat deze opgenomen kan worden in een layoutprogramma.

In deze les leert u het volgende:

- De juiste resolutie kiezen voor een gescande foto.
- Een afbeelding uitsnijden op de gewenste grootte.
- Het toonbereik van een afbeelding aanpassen.
- Kleurzwemen verwijderen uit een afbeelding met een aanpassingslaag.
- De opdracht "Kleur vervangen" gebruiken om de kleurtoon en verzadiging te wijzigen van een geselecteerde kleur in een foto.
- De verzadiging en helderheid van specifieke delen van een afbeelding aanpassen met de gereedschappen spons en tegehouden.
- De stempel gebruiken om een ongewenst object uit een afbeelding te verwijderen.
- Delen van een afbeelding vervangen door een andere afbeelding.
- Het filter "Onscherp masker" toepassen om het retoucheren te voltooien.
- Een Adobe Photoshop-bestand opslaan in een indeling die u kunt gebruiken in een layout-programma.

Retoucheer-strategie

Met de retoucheermogelijkheden van Photoshop kunt u fotografische afbeeldingen op talloze manieren bewerken. Vroeger konden foto's alleen door ervaren specialisten zo ingrijpend worden aangepast en verbeterd. Het is mogelijk gebreken in kleurgebruik en toonbereik uit de oorspronkelijke foto of veroorzaakt door het scanproces te verhelpen. Bovendien kunt u de compositie wijzigen en de gehele afbeelding verscherpen.

Basisstappen

Voor de meeste retoucheerprojecten in Photoshop kunt u de volgende richtlijnen volgen:

- Controleer de kwaliteit en zorg ervoor dat de resolutie van de afbeelding geschikt is voor het gewenste doel.
- Selecteer het gewenste gebied in de afbeelding door dit uit te snijden.
- Pas het contrast of toonbereik van de gehele afbeelding aan.
- Verwijder kleurzwemen.


- Pas de kleur en toon aan in specifieke delen van de afbeelding om hoge lichten, middentonen, schaduwen en minder verzadigde kleuren te benadrukken.
- Verscherp de gehele afbeelding.

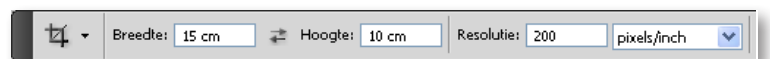
Aan de slag

- 1 Kies "Bestand" > "Openen".
- 2 Open nu het beginbestand met de foto die u gaat retoucheren.
- 3 Kies "Bestand" > "Opslaan als", typ de naam en klik op "Opslaan".

Een afbeelding uitsnijden

Nadat u een afbeelding hebt gescand en hebt geopend in Photoshop, kunt u deze bewerken. Eerst gebruikt u het gereedschap uitsnijden om het gewenste deel van de foto te selecteren en de rest te verwijderen zodat de foto past in de ervoor gereserveerde ruimte.

- 1 Activeer het gereedschap "Uitsnijden" (). Voer in de optiebalk de gewenste afmetingen in voor de uitsnedegrootte van de afbeelding: 15 cm (breedte) x 10 cm (hoogte) en 200 pixels/inch.



- 2 Sleep een kader over de afbeelding en zorg ervoor dat u de bovenkant van de foto en het blauwe zeil van het bootje opneemt in de selectie. Zoals u ziet, behoudt het kader de verhoudingen van de afmetingen die u hebt gespecificeerd voor de afbeelding.

De foto is enigszins scheef gescand. Met het gereedschap "Uitsnijden" kunt u de afbeelding rechtzetten voordat u de nieuwe afmetingen toepast.

- 3 Plaats de aanwijzer buiten het uitsnedekader en sleep tegen de klok in totdat de afbeelding recht staat ten opzichte van het kader.

- 4 Plaats de aanwijzer binnen het uitsnedekader en sleep totdat de rechterzijde en de bovenkant van het kader gelijk loopt met de rechterzijde en de bovenkant van de afbeelding.



Oorspronkelijk kader.



Geroteerd kader.



Verplaatst kader.

- 5 Pas indien nodig de grootte van het kader aan door de greep in de rechteronderhoek te slepen.
- 6 Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS). De afbeelding is nu uitgesneden.



Kadergrootte aangepast.



Afbeelding uitgesneden.

- 7 Kies "Bestand" > "Opslaan".

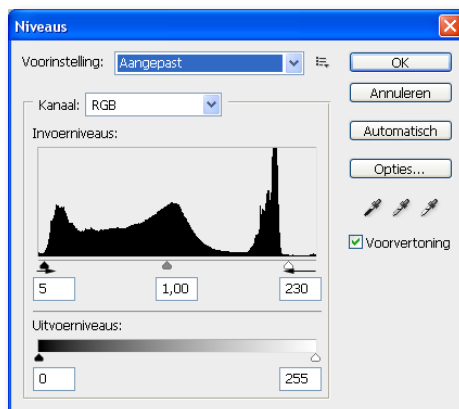
Het toonbereik aanpassen

Het toonbereik van een afbeelding is de hoeveelheid contrast, of detail, in de afbeelding. Het bereik wordt bepaald door de spreiding van de pixels in de afbeelding, van de donkerste pixels (zwart) tot de lichtste (wit). Het contrast van de foto wordt aangepast met de opdracht "Niveaus".

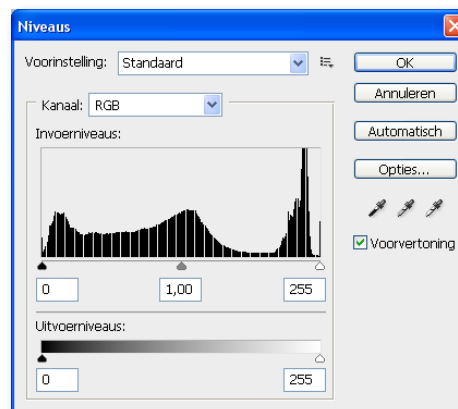
- 1 Kies "Afbeelding" > "Aanpassingen", kies de optie "Niveaus..." en zorg ervoor dat de optie "Voorvertoning" is aangevinkt.

In het dialoogvenster is een histogram zichtbaar. De driehoekjes onderaan het histogram vertegenwoordigen schaduwen (zwart driehoekje), hoge lichten (wit driehoekje) en middentonen (grijs driehoekje). Als de afbeelding kleuren uit het gehele helderheidsbereik zou bevatten, zou de grafiek de gehele breedte van het histogram beslaan, van het zwarte driehoekje tot het witte. In plaats daarvan liggen de meeste pieken echter in het midden. Dit geeft aan dat de afbeelding weinig erg donkere of erg lichte kleuren bevat. U kunt de zwarte en witte punten van de afbeelding aanpassen om het toonbereik te vergroten.

- 2 Sleep het linker- en het rechterdriehoekje naar de posities in het histogram waar de donkere en lichte kleuren beginnen. Klik op OK om de wijzigingen toe te passen.



Schaduwen versterken (zwart driehoekje) en hoge lichten versterken (witte driehoekje).



Resultaat.

- 3 Klik op het tabblad "Histogram" in het palet "Navigator" om het nieuwe histogram weer te geven. Het toonbereik loopt nu over de gehele breedte van het histogram.
- 4 Kies "Bestand" > "Opslaan".

Kleurzwemen verwijderen

Sommige afbeeldingen bevatten kleurzwemen (fouten in de kleuropbouw). Deze fouten kunnen zijn veroorzaakt door het scannen of ze kunnen al aanwezig zijn geweest in de oorspronkelijke foto. Deze foto heeft ook een kleurzweem: hij is te rood.

Opmerking: Kleurzwemen zijn alleen zichtbaar op 24-bits beeldschermen (die miljoenen kleuren kunnen weergeven). Op beeldschermen die slechts 256 kleuren kunnen weergeven (8-bits) zijn kleurzwemen niet of nauwelijks zichtbaar.

U gaat nu een aanpassingslaag gebruiken voor de kleurbalans om de kleurzwem in de foto te corrigeren. Op een aanpassingslaag kunt u een afbeelding zo vaak bewerken als u wilt, zonder dat u wijzigingen aanbrengt in de pixelwaarden van de oorspronkelijke afbeelding. Dit is vooral handig als u de kleurbalans wilt aanpassen in een afbeelding die moet worden afgedrukt, nadat u de afgedrukte kleurproef hebt bekeken, kunt u indien nodig de afbeelding verder bewerken.

- 1 Kies "Laag" > "Nieuwe aanpassingslaag".
- 2 Kies de optie "Kleurbalans..." als type.
- 3 Klik op OK om de aanpassingslaag te maken en het palet "Aanpassingen-Kleurbalans" te laten verschijnen. Zoals u ziet, verschijnt de laag "Kleurbalans" in het palet "Lagen".
- 4 Sleep de bovenste regelaar naar links (bijvoorbeeld -15) en de middelste regelaar naar rechts (bijvoorbeeld +8) om de middentonen minder rood te maken.



5. Klik in het palet "Lagen" een aantal keren op het oogpictogram naast de laag "Kleurbalans" om de laag te tonen en te verbergen. U kunt zo duidelijk het verschil zien tussen de aangepaste en de oorspronkelijke kleuren.
6. Kies "Bestand" > "Opslaan".

Opmerking: Met een Aanpassingslaag voert u correcties uit op de Aanpassingslaag zonder de pixels van de lagen te wijzigen. Wanneer het palet Aanpassingen niet zichtbaar is dubbelklikt u op een aanpassingslaag in het palet Lagen, het palet Aanpassingen verschijnt waarin u de waarden opnieuw kunt wijzigen.

Een kleur in een afbeelding vervangen

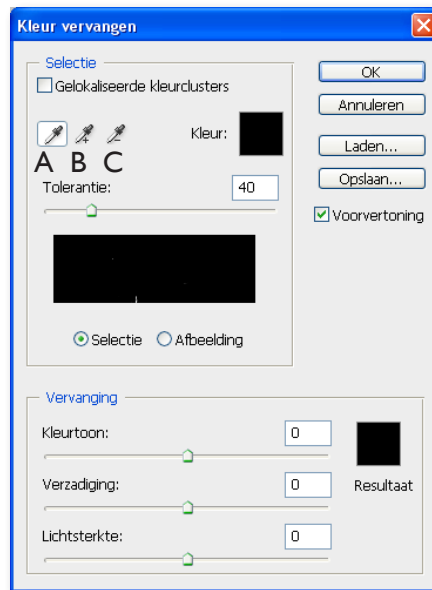
Methode 1 met de opdracht Kleur vervangen

Met de opdracht "Kleur vervangen" is het mogelijk tijdelijke maskers te maken voor specifieke kleuren om vervolgens die kleuren te vervangen. Met maskers kunnen gebieden van afbeeldingen worden geïsoleerd zodat wijzigingen alleen effect hebben op de geselecteerde gebieden en niet op de rest van de afbeelding. In het dialoogvenster "Kleur vervangen" kunt u de "Kleurtoon", "Verzadiging" en "Lichtsterkte" van de selectie aanpassen. Kleurtoon is de kleur, Verzadiging is de zuiverheid van de kleur en lichtsterkte is de hoeveelheid wit of zwart in de afbeelding. U gaat de opdracht "Kleur vervangen" gebruiken om een andere kleur te kiezen voor het zeil van het bootje linksonder in de afbeelding.

- 1 Selecteer de achtergrond in het palet "Lagen".
- 2 Selecteer het "Zoomgereedschap" (🔍) en klik één keer op het kleed om in te zoomen.
- 3 Selecteer het "Rechthoekig selectiekader". Sleep een selectiekader over het zeil. De selectie hoeft niet perfect te zijn, maar zorg er wel voor dat het zeil volledig binnen het kader valt.



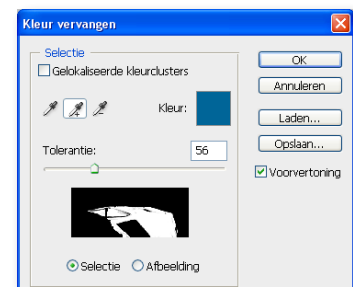
- 4 Kies "Afbeelding" > "Aanpassingen" > "Kleur vervangen" om het dialoogvenster "Kleur vervangen" te openen. In het selectiegebied van het dialoogvenster "Kleur vervangen" wordt standaard een zwart kader weergegeven om de huidige selectie aan te duiden. Met het "Pipet" kan nu de kleur worden geselecteerd die wordt gemaskerd en vervangen door een andere kleur.



A. Enkele kleur selecteren
 B. Toevoegen aan selectie
 C. Verwijderen uit selectie

Het eerste pipet wordt gebruikt om een enkele kleur te selecteren, het plus-pipet om kleuren toe te voegen aan de selectie en het min-pipet om kleuren te verwijderen uit de selectie.

- Klik op het "Pipet" in het dialoogvenster en klik een keer op het zeil om dit te selecteren.



- Selecteer het plus-pipet en sleep over de andere gebieden van het zeil totdat het gehele zeil met wit is geselecteerd in het dialoogvenster.
- Pas het tolerantieniveau aan door de regelaar te slepen. Met "Tolerantie" regelt u de mate waarin gerelateerde kleuren worden opgenomen in het masker.
- Sleep in het vak "Vervanging" van het dialoogvenster "Kleur vervangen" de regelaar "Kleurtoon" naar 120 en "Lichtsterkte" naar -19. De kleur van het zeil wordt aangepast volgens de nieuwe kleurtoon, verzadiging en helderheid.
- Klik op OK om de wijzigingen toe te passen.
- Dubbeltklik op "Handje" (👉) om de afbeelding volledig in het venster weer te geven.
- Kies "Selecteren" > "Deselecteren" of Ctrl+D.

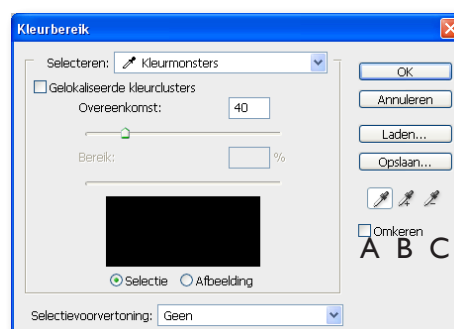
Methode 2 met de opdracht Kleurbereik

Met de opdracht "Kleurbereik" in de menu "Selecteren" kunt u selecties genereren die zijn gebaseerd op kleurbereiken. Gebruik de pipetcursor om te specificeren welke kleuren wel en welke kleuren niet binnen de selectie moeten vallen. De opdracht kleurbereik heeft veel weg van de "Toverstaf", alleen kunt u nu de kleuren nauwkeuriger selecteren en kunt u de tolerantie van de selectie al tijdens het selecteren aanpassen.

- 1 Ga een paar stappen terug in het historiepalet zodat het zeil terug de originele kleur bevat. Selecteer de achtergrond in het palet "Lagen".
- 2 Selecteer het "Zoomgereedschap" (🔍) en klik één keer op het kleed om in te zoomen.
- 3 Selecteer het "Rechthoekig selectiekader". Sleep een selectiekader over het zeil. De selectie hoeft niet perfect te zijn, maar zorg er wel voor dat het zeil volledig binnen het kader valt.



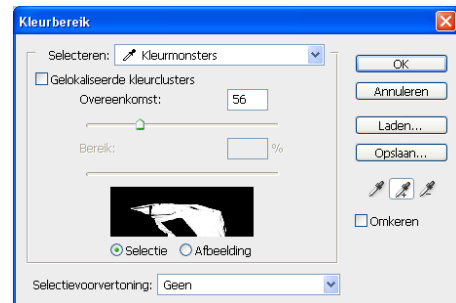
- 4 Kies "Selecteren" > "Kleurbereik" om het dialoogvenster "Kleurbereik" te openen. In het selectiegebied van het dialoogvenster "Kleurbereik" wordt standaard een zwart kader weergegeven om de huidige selectie aan te duiden. Met het "Pipet" kan nu de kleur worden geselecteerd die wordt gemaskerd en vervangen door een andere kleur.



- A. Enkele kleur selecteren
 B. Toevoegen aan selectie
 C. Verwijderen uit selectie

Het eerste pipet wordt gebruikt om een enkele kleur te selecteren, het plus-pipet om kleuren toe te voegen aan de selectie en het min-pipet om kleuren te verwijderen uit de selectie.

- Klik op het pipet in het dialoogvenster en klik een keer op het zeil om dit te selecteren.



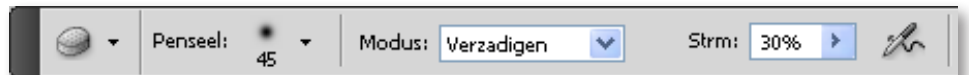
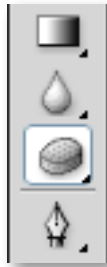
- Selecteer het plus-pipet en sleep over de andere gebieden van het zeil totdat het gehele zeil met wit is geselecteerd in het dialoogvenster.
- Pas het tolerantieniveau aan door de regelaar te slepen. Met "Overeenkomst" regelt u de mate waarin gerelateerde kleuren worden opgenomen in het masker.
- Klik op OK, het resultaat is een selectie.
- Selecteer in de menu "Laag" > "Nieuwe aanpassingslaag" > "Kleurtoon/verzadiging...". Klik op Ok.
- Verschuif de schuifregelaars "Kleurtoon", "Verzadiging" en "Lichtheid" om de kleur binnen de selectie aan te passen.
- Sluit eventueel het palet "Aanpassingen" door op X te klikken. Dubbelklik op de aanpassingslaag om het palet weer te laten verschijnen.
- Dubbelklik op handje (👉) om de afbeelding volledig in het venster weer te geven.
- Kies "Bestand" > "Opslaan".

Opmerkingen: U kunt eventueel nog correcties toepassen op de aanpassingslaag.

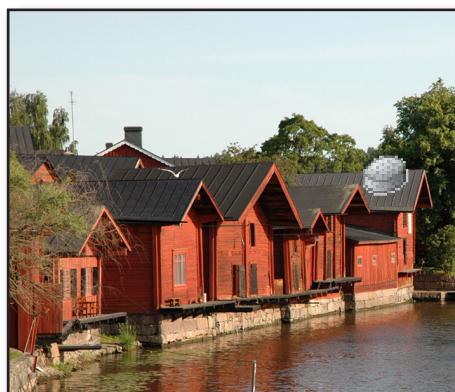
Verzadiging aanpassen met de spons

U gaat nu de kleur van de houten huisjes verzadigen met behulp van de spons. Wanneer u de verzadiging van een kleur wijzigt, past u de intensiteit of sterkte ervan aan. Met de spons kunnen kleine wijzigingen worden aangebracht in de verzadiging van specifieke delen van een afbeelding.

- 1 Houd de muisknop ingedrukt op het gereedschap "Tegenhouden" in het gereedschapset en sleep naar de "Spons".
- 2 Stel in de optiebalk de modus "Verzadigen" in en bij "Stroom" 30%.
- 3 Selecteer een groot gedoezeld penseel uit de tweede rij van het palet "Penselen".



- 4 Activeer de achtergrond in het palet "Lagen".
- 5 Sleep de "Spons" over de huisjes om de kleur te verzadigen.



Voor.

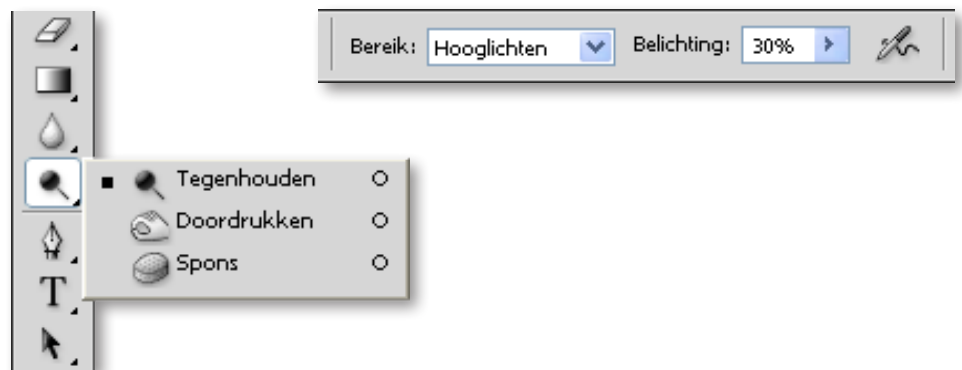


Na.

Helderheid aanpassen met het gereedschap tegenhouden

Met het gereedschap "Tegenhouden" gaat u nu de hoge lichten versterken en de reflectie van de huisjes in het water benadrukken. Het gereedschap "Tegenhouden" is gebaseerd op de methode die wordt gebruikt in traditionele fotografie, het tegenhouden van licht gedurende de belichting om een deel van een foto lichter te maken.

- 1 Selecteer het gereedschap "Tegenhouden". Kies "Hooglichten" bij "Bereik" in de optiebalk en stel "Belichting" in op 30%.
- 2 Selecteer een middelgroot gedoezeld penseel uit de tweede rij van het palet "Penselen".



- 3 Sleep het gereedschap "Tegenhouden" heen en weer over het water om de hooglichten ervan te benadrukken.



Voor.



Na.

Een ongewenst object verwijderen

Het is in Adobe Photoshop mogelijk ongewenste objecten te verwijderen uit een foto. Met de "Kloonstempel" kunt u een object of een gebied verwijderen door een ander gebied te 'klonen' en dit te stempelen over het gebied dat u wilt verwijderen.

U gaat nu het kleine bootje van de afbeelding verwijderen door er water over te stempelen.

- 1 Selecteer het "Zoomgereedschap" en klik op het kleine bootje om in te zoomen op dat deel van de afbeelding.
- 2 Klik op de "Kloonstempel" in het gereedschapset en zorg ervoor dat de optie "Uitgelijnd" in de optiewerkbalk van de stempel niet is geselecteerd.
- 3 Plaats de stempel op het water. Houd vervolgens Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik om dat deel van de afbeelding te 'klonen' of te kopiëren. Zorg ervoor dat het deel dat u kopieert goed overeenkomt met het water rondom het object dat u gaat verwijderen.



Klik om afbeelding te 'klonen'.



Slepen om over het object te stempelen.

- 4 Sleep met de "Stempel" over de boot om er een kopie over te stempelen van het water dat u net hebt gekopieerd. De kruiscursor volgt de beweging van de stempel terwijl u deze sleept, u kunt zo zien welke pixels worden gekloond.
- 5 Dubbelklik op het "Handje" in het gereedschapset om de afbeelding geheel in het scherm weer te geven.
- 6 Kies "Bestand" > "Opslaan".

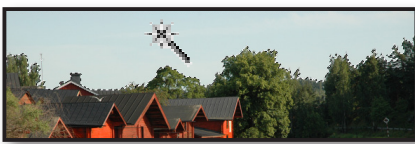
Gebruik voor het wegpoetsen van oneffenheden en kleine beschadigen eventueel de gereedschappen "Retoucheerpenseel" of "Reparatie".

Een deel van een afbeelding vervangen

De lucht is in deze foto nogal bewolkt en somber. U kunt dit oplossen door een mooiere lucht te kopiëren in een andere afbeelding. Eerst selecteert u de lucht in deze afbeelding.

- 1 Activeer de "Toverstaf". Klik om een deel van de lucht te selecteren. Houd Shift ingedrukt en klik op de rest van de lucht om deze in de selectie op te nemen.

- 2 Open het bestand Wolken.
- 3 Kies "Selecteren" > "Alles" en kies vervolgens "Bewerken" > "Kopiëren".
of Ctrl+A > Ctrl+C
Sluit het bestand Wolken.
- 4 Kies "Bewerken" > "Plakken in" of Shift + Ctrl + V. De wolken worden in de huidige selectie geplakt. Zoals u ziet, wordt er tevens een nieuwe laag toegevoegd aan het palet "Lagen".
- 5 Activeer het "Verplaatsgereedschap" en sleep de wolken naar de gewenste positie.



Lucht geselecteerd.



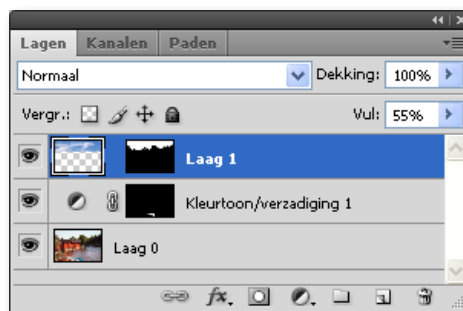
Wolken in selectie geplakt.



Wolken in juiste positie geplaatst.

U gaat nu de dekking van de wolken wijzigen zodat ze beter overvloeien in de rest van de afbeelding.

- 6 Gebruik de sneltoets voor het instellen van de dekking: typ een nummer van 01 (1%) tot 100 (100%). Een goede instelling is bijvoorbeeld 55%.
- 7 Kies "Bestand" > "Opslaan".



Dekking ingesteld op 55%.



Resultaat.

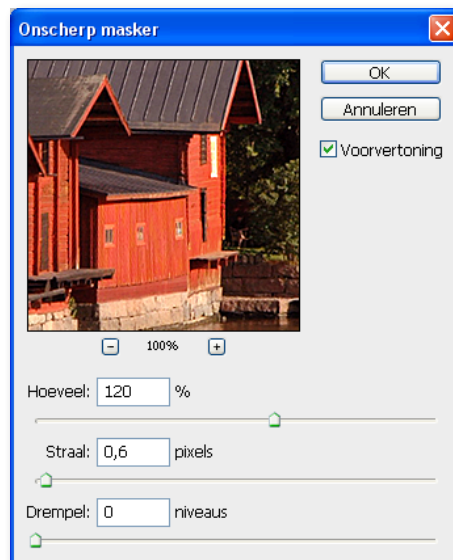
U gaat nu de lagen van de afbeelding samenvoegen tot één laag zodat u het filter "Onscherp masker" kunt toepassen. Dit is de laatste stap in het retoucheren van de foto. Omdat u later wellicht de lagen nog wilt bewerken, slaat u het bestand op met de opdracht "Opslaan als". U kunt dan het samengevoegde bestand een andere naam geven.

- 8 Kies "Laag" > "Eén laag maken".
- 9 Kies "Bestand" > "Opslaan als". Typ in het dialoogvenster een nieuwe naam voor het bestand en klik op "Opslaan".

Het filter **Onscherp masker** toepassen

Als laatste stap in het retoucheren van de foto wordt het filter "Onscherp masker" toegepast. Deze filter wordt gebruikt om het contrast van detailranden aan te passen en op die manier een betere scherpte te simuleren.

- 1 Kies "Filter" > "Verscherpen" > "Onscherp masker...". Zorg ervoor dat de optie "Voorvertoning" is geselecteerd zodat u het effect van het filter kunt zien voordat u het filter toepast. U kunt de aanwijzer in het voorvertoonvenster plaatsen en slepen om andere delen van de afbeelding te bekijken. Het is ook mogelijk in en uit te zoomen op het voorbeeld met de plus- en minknoppen onder het venster.



- 2 Sleep de regelaar "Hoeveelheid" totdat u de gewenste scherpte hebt bereikt (kies bijvoorbeeld 120%) en klik op OK om het filter "Onscherp masker" toe te passen op de afbeelding.

De afbeelding opslaan

Kies "Bestand" > "Opslaan" of Ctrl + S.

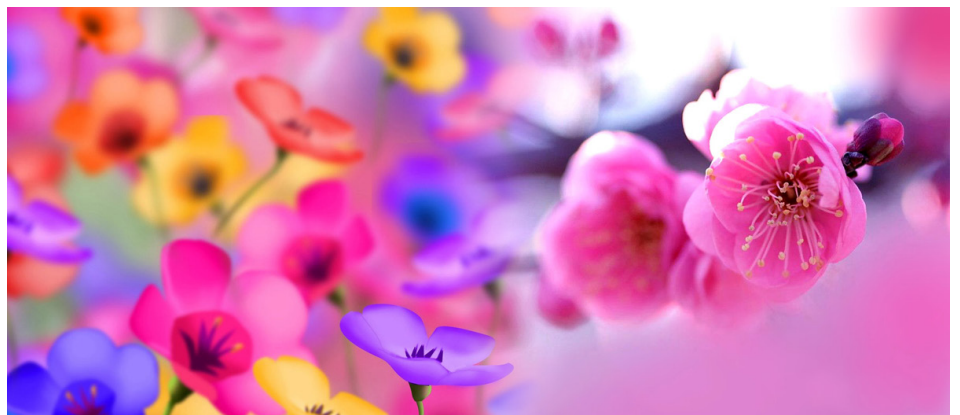
Oefening 9 - Maskers

1. Open de afbeeldingen Smile.jpg en Sunflower.jpg.
2. Kopieer de afbeelding Smile naar de afbeelding Sunflower.
3. Plaats de laag Smile onder de laag van de zonnebloem (laag van de zonnebloem losmaken door dubbel te klikken).
4. Selecteer de laag met de zonnebloem en voeg een laagmasker toe. Schilder met zwart om een deel van de zonnebloem onzichtbaar te maken en daardoor komt de laag Smile te voorschijn.
5. Corrigeer door met wit of zwart te schilderen op het laagmasker.



Oefening 10 - Maskers

1. Open de afbeeldingen Flower01.jpg en Flower02.jpg.
2. Vergroot de canvasgrootte van Flower01 naar 1200 pixels en zorg ervoor dat de ruimte die we gaan bijcreëren links komt en wit is.
3. Kopieer de afbeelding Flower02 naar de afbeelding Flower01 en plaats Flower 02 uiterst links.
4. Selecteer de laag Flower02 en voeg een laagmasker toe.
5. Pas een verloop toe met zwart en wit zodat de afbeeldingen in elkaar overgaan.



Oefening 11 - Maskers

1. Open de afbeeldingen Christmasball01.jpg en Christmasball02.jpg.
2. Activeer de afbeelding Christmasball01.jpg en dupliceer de laag 'Achtergrond'.
3. Opslaan als HappyNewyear.psd.
4. Maak de laag 'Achtergrond kopie' onzichtbaar en activeer de laag 'Achtergrond'. Kies 'Afbeelding' > 'Aanpassen' > 'Minder verzadiging'.
5. Maak de laag 'Achtergrond kopie' terug zichtbaar en actief.
Maak een ovale selectie met een doezelaar van 3 pixels rond de kerstbal.
6. Pas een laagmasker toe.
Verfijn het masker door met zwart en wit te schilderen.
7. Typ met het gereedschap 'Masker voor horizontale tekst' HAPPY NEWYEAR op 2 regels.
Lettertype: Goudy Stout, 40 pt
8. Ga naar de afbeelding Christmasball02.jpg en selecteer de afbeelding via Ctrl+A en kopieer deze selectie Ctrl+C.
9. Ga terug naar HappyNewyear.psd en kies Bewerken > Speciaal plakken > Plakken in.
Verklein de afbeelding tot 65% in verhouding.
10. Verander de naam van de laag naar 'happy newyear'.
11. Pas op de laag 'happy newyear' een slagschaduw toe met volgende instellingen:
Overvloeimodus: Normaal - Kleur: wit
Dekking: 100 %
Afstand: 0 px
Spreiden: 25 px
Grootte: 10 px
Contour: Kegel



Oefening 12 - Webknoppen maken

Maak een nieuw document:

Voorinstelling: Web

Grootte: 1024 x 768 pixels.

Opslaan als: Webknoppen.psd

Het maken van een Eenvoudige knop

Een rechthoekige vlakke knop (Knop 1)

1. Kies een voorgrondkleur.
2. Teken met het Rechthoekig vormgereedschap een rechthoek.

Dit is dus echt een eenvoudige knop!

3. Je kan de knop wat meer interessant maken door er nog een ander rechthoekje naast te tekenen in een lichtere of andere kleur.
4. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knop 1 en sleep er de lagen Vorm 1 en Vorm 2 in.

Een afgeronde vlakke knop (Knoppen 2)

1. Kies een kleur in de optiebalk.
2. Activeer het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek'. Vul bij de optie "Straal" 5 pixels in. Hiermee bepaalt u bij afgeronde rechthoeken de straal van de hoeken.
3. Teken een rechthoek.
4. Geef bij 'Straal' de waarde 50 pixels in en teken een rechthoek.
5. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 2 en sleep er de lagen Vorm 3 en Vorm 4 in.

Een randje toepassen op de knop

1. Kies een kleur in de optiebalk.
2. Teken met het 'Rechthoekig vormgereedschap' een rechthoek.
3. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.

4. Klik op fx onderaan in het palet Lagen en kies Lijn...
Dikte: 1pt - Positie: Binnen - kies een kleur.
5. Idem voor de laag Vorm 5.
6. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 3 en sleep er de lagen Vorm 5 en Vorm 6 in.

Een knop met een gladde schuine kant

1. Kies een kleur in de optiebalk.
2. Teken met het 'Rechthoekig vormgereedschap' een rechthoek.
3. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.
4. Dubbelklik op de fx naast de laag Vorm 7 in het palet Lagen en vink de optie Lijn uit. En klik op de naam Schuine kant en Reliëf.
Formaat: 7 px - Zachter maken: 8 px.
Om de schaduw zachter te maken, pas je de kleur aan van de Schaduwmodus van zwart naar dezelfde kleur van de knop, maar dan een beetje donkerder.
5. Idem voor de laag Vorm 8.
(Rechtsklik op de laag Vorm 7, kies Laagstijl kopiëren - Rechtsklik op de laag Vorm 8, kies Laagstijl plakken)
6. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 4 en sleep er de lagen Vorm 7 en Vorm 8 in.

Een gebeitelde knop

1. Kies een kleur in de optiebalk.
2. Teken met het 'Rechthoekig vormgereedschap' een rechthoek.
3. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.
4. Dubbelklik op de naam Schuine kant en Reliëf onder de laag Vorm 9 in het palet Lagen.
Techniek: Gegraveerd - hard - Diepte: 250% - Formaat: 4 px -
Zachter maken: 0 px.

5. Idem voor de laag Vorm 10.
6. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 5 en sleep er de lagen Vorm 9 en Vorm 10 in.

Een knop met een reliëfeffect

1. Kies een kleur in de optiebalk.
2. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.
3. Teken nog een rechthoek met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px.
4. Dubbelklik op de naam Schuine kant en Reliëf onder de laag Vorm 11 in het palet Lagen.
Stijl: Kussenreliëf - Techniek: Vloeiend - Diepte: 100% - Formaat: 8 px - Zachter maken: 5 px. - Schaduwmodus: kleur: zwart.
5. Kopieer de laagstijl van de laag Vorm 11 en plak de laagstijl op Vorm 12.
Verander de volgende opties: Techniek: Gegraveerd - hard - Formaat: 3 px - Zachter maken: 0 px.
6. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 6 en sleep er de lagen Vorm 11 en Vorm 12 in.

Een knop met verloop.

1. Teken met het 'Rechthoekig vormgereedschap' een rechthoek. (De kleur speelt momenteel geen rol).
2. Dubbelklik op de naam Schuine kant en Reliëf onder de laag Vorm 13 in het palet Lagen. Vink de optie Schuine kant en Reliëf uit.
3. Klik op de laagstijl Verloopbedekking.
Klik bij Verloop op het verloopbalkje en een dialoogvenster wordt geopend waar je je verloop kan instellen.
4. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek
5. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 7 en sleep er de lagen Vorm 13 en Vorm 14 in.

Een drukknopje maken

1. Teken met het 'Ovaal vormgereedschap' een cirkel. (De kleur speelt momenteel geen rol).
2. Dubbelklik op de naam Verloopbedekking onder de laag Vorm 15 in het palet Lagen.
Klik bij Verloop op het verloopbalkje en een dialoogvenster wordt geopend waar je je verloop kan instellen.
3. Teken bovenop de cirkel een kleinere cirkel met het 'Ovaal vormgereedschap'. De richting van het verloop in de kleine cirkel moet in de tegenovergestelde zijn t.o.v. de grotere cirkel. Pas dit aan in de laagstijl.
4. Selecteer de laag Vorm 15 en Vorm 16 en lijk de middens uit (Verplaatsgereedschap moet actief zijn).
5. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knop 8 en sleep er de lagen Vorm 15 en Vorm 16 in.

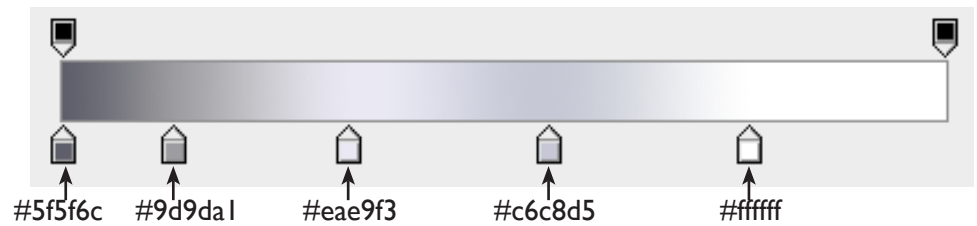
Een glimmende metaalkleurige knop maken

1. Teken met het 'Rechthoekig vormgereedschap' een rechthoek.
Kies bovenaan in de optiebalk bij Stijl: Geen.
2. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.
3. Activeer de laag Vorm 17 en klik op fx onderaan in het palet Lagen en kies Gloed buiten...
Overvloeimodus: Normaal - Verander de kleur van geel naar donkergrijs.
4. Klik de optie Lijn aan: Grootte: 1px - Kleur: donkergrijs
5. Klik de optie Verloopbedekking aan:
Klik bij Verloop op het verloopbalkje en stel de verfpotjes in zoals is meegegeven.

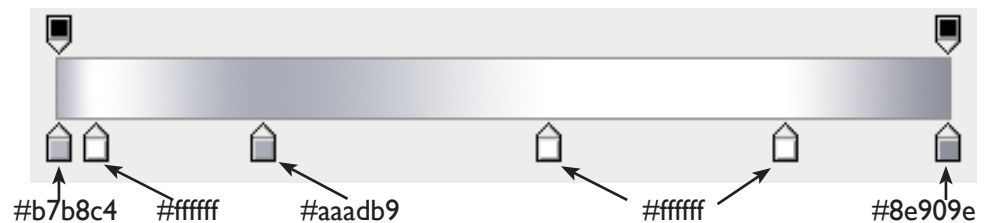


6. Idem voor de laag Vorm 18.
7. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knoppen 9 en sleep er de lagen Vorm 17 en Vorm 18 in.

8. Hieronder een variatie van metaalkleur voor de lagen Vorm 19 en 20, in de groep Knoppen 10.



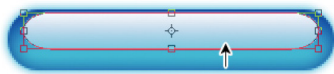
9. Nog een variatie voor de lagen Vorm 21 en 22, in de groep Knoppen 11.



Aqua Button

1. Teken met het vormgereedschap 'Afgeronde rechthoek', met straal 50 px een rechthoek.
2. Klik op *fx* onderaan in het palet Lagen en kies Verloopbedekking...
Klik bij Verloop op het verloopbalkje en een dialoogvenster wordt geopend waar je je verloop kan instellen.
Kleur eerste verpotje: #3cc9e2, Locatie: 25%
Kleur tweede verpotje: #1160c2
3. Klik op de optie Gloed binnen.
Overvloeimodus: Normaal - Dekking: 50% - Grootte: 10px
verander de kleur van geel naar #003298
4. Klik op de optie Gloed buiten.
Overvloeimodus: Normaal - Dekking: 50% - Spreiding: 4% - Grootte: 5px
Verander de kleur naar #00bae8
5. Om de lichte partijen in de knop te verkrijgen, gaan we de laag kopiëren via Ctrl+J.
Maak de Gloed binnen en Gloed buiten onzichtbaar door het bijhorende oogje uit te vinken.

6. Dubbelklik op Verloopbedekking, klik op het verloopbalkje en verander de kleur van de verfpotjes naar wit. Locatie van het eerste verfpotje is 0%. Klik op het rechtste verfpotje boven de verloopbalk en verander de dekking naar 0%.
7. Verander in het palet Lagen de optie Vul naar 0%.
8. Klik op Ctrl+T en maak de vorm de helft zo groot. En sleep de linker- en rechterrاند zodat deze juist binnen de knop valt.



9. Selecteer het Direct selecteren gereedschap en versleep de onderkant van de vorm, zodat de onderkant een beetje vlakker wordt.



10. Typ de tekst: 'button text' in een donkerblauwe kleur.
(Opgelet niet in de vorm klikken).
Pas een kleine Slagschaduw toe:
Kleur: Donkerblauw - Dekking: 67% - Afstand: 2 px - Grootte: 3 px
11. Dupliceer de laag met de knop (Vorm 23) en sleep de laag (Vorm 23 kopie 2) boven alle lagen.
12. Dubbelklik op een laagstijl en vink alle laagstijlen uit.
Vink de laagstijl Schuine kant en reliëf aan:
Stijl: Kussenreliëf - Techniek: Gegraveerd - hard - Formaat: 2px - Hoek: 90°
Modus markeren: 93% - Schaduwmodus: 93%

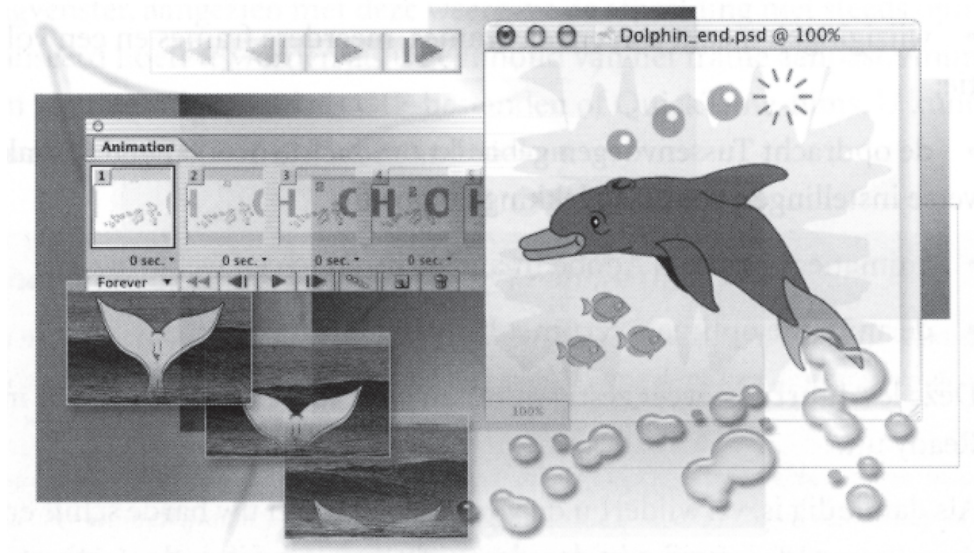
Klik op de laagstijl Lijn: Grootte: 1 px - Dekking: 60%
13. Verander in het palet Lagen de optie Vul naar 0%.
14. Maak in het palet Lagen een nieuwe groep: Knop12 en sleep er de lagen in.

animaties voor het web



Ps

Geanimeerde GIF-afbeeldingen voor het web



Wilt u dynamische inhoud aan uw webpagina toevoegen, gebruik dan Photoshop om geanimeerde GIF-afbeeldingen van een enkele afbeelding te maken. GIF-afbeeldingen kunnen in de meeste webbrowsers worden weergegeven en afgespeeld en zijn compact in bestandsgrootte. Met Photoshop kunt u op een gemakkelijke manier creatieve animaties maken.

In deze les leert u hoe u:

- een GIF-afbeelding met meerdere lagen als basis voor een animatie gebruikt;
- het lagenpalet en het animatiepalet samen gebruikt om animatiereeksen te maken;
- animaties maakt op basis van wijzigingen in plaats, laagzichtbaarheid en laageffecten;
- wijzigingen maakt aan enkele frames, meerdere frames en een volledige animatie;
- de opdracht Tussenvoegen gebruikt om zachte overgangen te maken tussen diverse instellingen voor laagdekking en positie;
- animaties bekijkt in Adobe Photoshop.

Animaties maken in Adobe Photoshop

In Adobe Photoshop maakt u animaties van een enkele afbeelding met behulp van geanimeerde GIF-bestanden. Een geanimeerde GIF is een serie afbeeldingen of frames. Ieder frame is een beetje anders dan het voorgaande frame, waardoor de illusie van beweging gewekt wordt als de frames snel achter elkaar bekeken worden, net als films. U kunt animaties op verschillende manieren maken:

- Gebruik de knop **Duplicateert** geselecteerde frames om animatieframes te maken en gebruik het lagenpalet vervolgens om de afbeeldingstaat te definiëren die bij ieder frame hoort.
- Gebruik de eigenschap **Tussenvoegen** om snel nieuwe frames met gebogen tekst te maken of varieer de dekking van een laag, de posities of effecten om de illusie te creëren van een bewegend element in een frame.
- Open een bestand met meerdere lagen in Photoshop om er een animatie van te maken, waarbij iedere laag een frame wordt.

Animatiebestanden worden uitgevoerd als GIF-bestanden. U kunt animaties opslaan als GIF-bestanden om deze via het web te kunnen bekijken.

In Photoshop Extended kunt u video's en animaties opslaan als QuickTime-films of PSD-bestanden. Als u uw werk niet op video wilt weergeven, kunt u het bestand het beste opslaan als een PSD-bestand, omdat hierbij de bewerkingen behouden blijven en het bestand wordt opgeslagen in een indeling die wordt ondersteund door Adobe-toepassingen voor digitale video en een groot aantal toepassingen voor het bewerken van bewegende beelden.

U kunt geen animaties met een JPEG of PNG-bestand maken.

Voor het web: over werken met lagen in animaties

Werken met lagen is een belangrijk deel van het maken van animaties in Photoshop. Wanneer u ieder element van een animatie op zijn eigen laag plaatst, kunt u de plek en de weergaven van het element wijzigen over een serie frames.

Framespecifieke wijzigingen

Sommige wijzigingen die u in lagen maakt, hebben alleen invloed op het actieve animatieframe. Standaard zijn wijzigingen die u maakt in lagen met behulp van de opdrachten in het lagenpalet, waaronder laagdekking, overvloeimodi, zichtbaarheid, positie en stijl, framespecifiek. U kunt echter ook laagwijzigingen toepassen op alle frames in een animatie door de eenheidknoppen in het lagenpalet te gebruiken.

Algemene wijzigingen

Sommige wijzigingen beïnvloeden ieder frame dat een bepaalde laag bevat. Wijzigingen die u doorvoert in pixelwaarden, met behulp van schilder- en bewerkingsgereedschap, kleur- en toonaanpassings-opdrachten, filters, tekst en andere afbeeldingsbewerkingsopdrachten, zijn algemeen.

Aan de slag

In deze les werkt u met een set afbeeldingen die ontworpen zijn om in een webpagina te verschijnen van een bedrijf. Indien u een browser hebt geïnstalleerd op uw computer, kunt u het eindresultaat bekijken.

1. Dubbelklik op het bestand End.html om dit in uw standaardbrowser te openen.

De pagina bevat vier geanimeerde gebieden: de tekst 'Making Waves', de walvisstaart die omhoog komt en terugzakt in de oceaan, de chemische formule voor water die in de afbeelding loopt en een dolfijn die zwemt en bubbels in de lucht laat ploppen. (De tekst en de knoppen zijn alleen plaatshouders).

2. Als u klaar bent met het bekijken van het bestand, sluit u de browser.
3. Start Photoshop en houd direct de toetsen Ctrl+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) ingedrukt om de standaard voorkeuren te herstellen.
4. Indien een dialoogvenster verschijnt, kiest u Ja om te bevestigen dat u de instellingen wilt herstellen en Sluiten om het welkomstscherf te sluiten.

Een werkruimte definiëren voor animatietaken

In Photoshop is het mogelijk de standaardindeling van paletten, werkbalken, en venster aan te passen en een voorgedefinieerde werkruimte te maken.

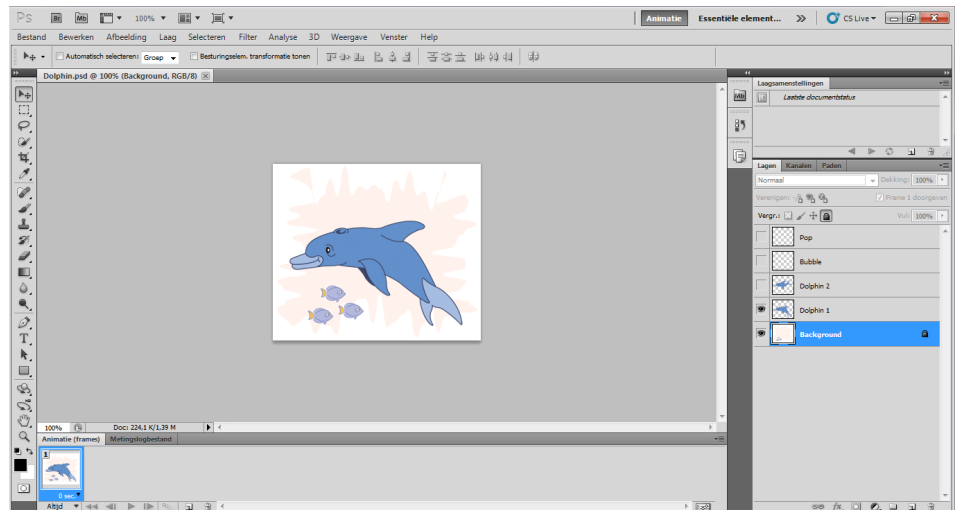
Voordat u aan dit bestand begint, definieert u een nieuwe werkruimte die toegespitst is op animatiewerk. Als u de juiste werkruimte op ieder moment voor het grijpen hebt, dan vermindert u de schermchaos en zijn uw taken efficiënter en plezieriger.

Aangezien de interactiviteit in deze les beperkt is tot animaties kunt u het aantal geopende paletten nog verder verminderen. U begint met de standaard werkruimteconfiguratie.

1. Klik op Bestand > Openen en selecteer het bestand Dolphin.psd. (Het kunstwerk voor de animatie is al voor u voltooid).
2. Sluit de paletgroepen Kleur en Aanpassingen.
3. Kies Venster > Laagsamenstellingen om het palet laagsamenstellingen op het scherm te plaatsen. Positioneer de paletten naar eigen wens.
4. Kies Venster > Animatie om het animatiepalet te openen.

(Optioneel) U kunt het animatiepalet ook dichterbij het afbeeldingsvenster plaatsen, zodat de elementen in het werkgebied dichterbij elkaar staan.

5. Kies Venster > Werkruimte > Nieuwe werkruimte...



6. Typ Animatie in het dialoogvenster Nieuwe werkruimte en klik op OK.

Nu kunt u de paletafmetingen en posities snel herstellen door Venster > Werkruimte > Animatie op ieder willekeurig tijdstip te kiezen.

Animatie door lagen te verbergen en te tonen

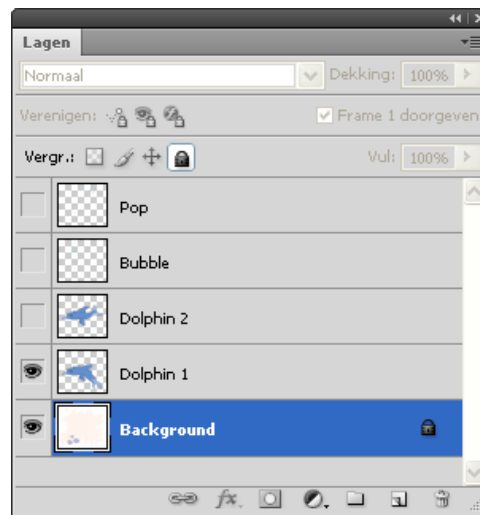
De eenvoudigste manier om een animatie van twee stappen te maken is wellicht het schakelen tussen de zichtbaarheid van twee lagen door de oogpictogrammen (👁️) in het lagenpalet te wijzigen. U kunt bijvoorbeeld een geanimeerd teken maken dat tussen verschillende uitdrukkingen verschijnt en verdwijnt of u maakt een object dat heen en weer beweegt in een simpel patroon.

Het afbeeldingsbestand Dolphin.psd bevat vijf lagen, die u ziet in het lagenpalet. U gaat een eenvoudige animatie op twee lagen van de dolfijn uitvoeren.

Laagsamenstellingen voorbereiden

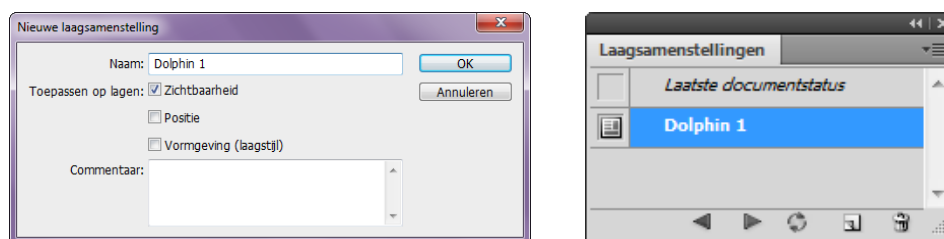
Photoshop heeft de mogelijkheid om met laagsamenstellingen te werken waardoor een animatie gemakkelijker te maken is.

1. In het lagenpalet zorgt u ervoor dat de oogpictogrammen in de vakjes verschijnen voor de lagen Background en Dolphin 1. De vakjes bij de andere drie lagen moeten leeg zijn.

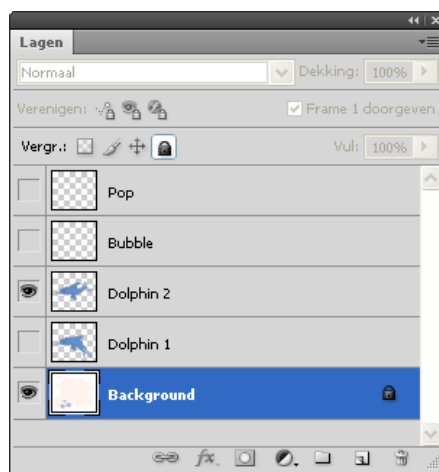


2. In het palet Laagsamenstellingen klikt u op de knop Nieuwe laagsamenstelling maken (📄).
3. In het dialoogvenster Nieuwe laagsamenstelling typt u Dolphin 1 en zorgt u ervoor dat de optie Zichtbaarheid geselecteerd is (met vinkje) voordat u op OK klikt.

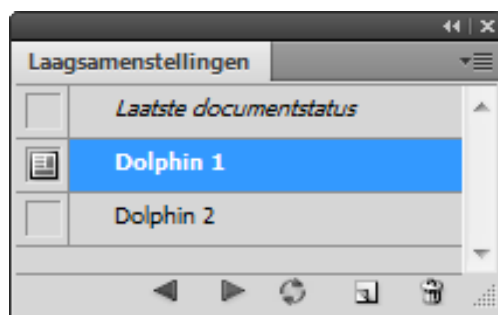
Er verschijnt een nieuwe laagsamenstelling, Dolphin 1, in het palet Laagsamenstellingen.



- In het lagenpalet klikt u op het oogpictogram van de laag Dolphin 1, zodat dit verdwijnt en klikt u op het vakje voor het oogpictogram voor de laag Dolphin 2 om deze zichtbaar te maken.



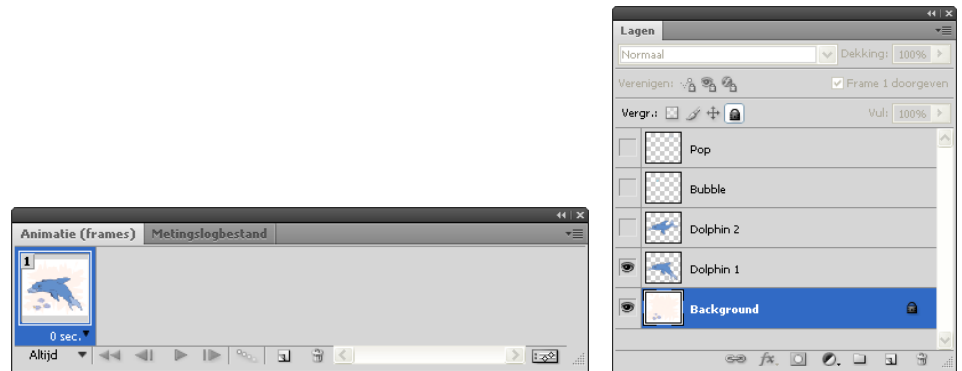
- Maak een nieuwe laagsamenstelling Dolphin 2 met dezelfde techniek die u in de stappen 2 en 3 gebruikt hebt.
- Klik op het vakje links van de laagsamenstelling Dolphin 1 om de zichtbaarheid van deze laag op de afbeelding toe te passen. Er verschijnt een badge (📄) in het vakje, waarmee aangegeven wordt dat dit de huidige laagsamenstelling is.



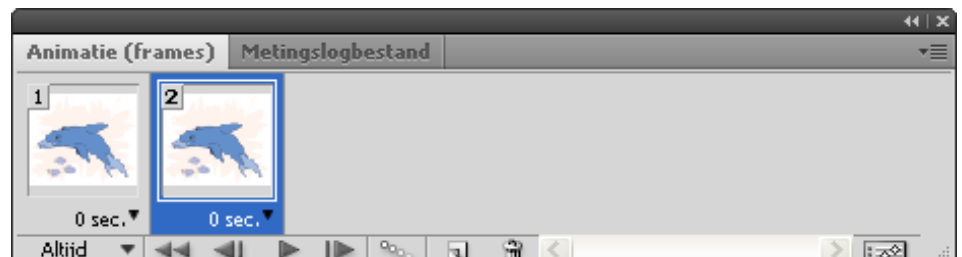
U hebt nu twee laagsamenstellingen die u als startpunten kunt gebruiken voor de frames die u in de animatie maakt.

Het animatieproces starten

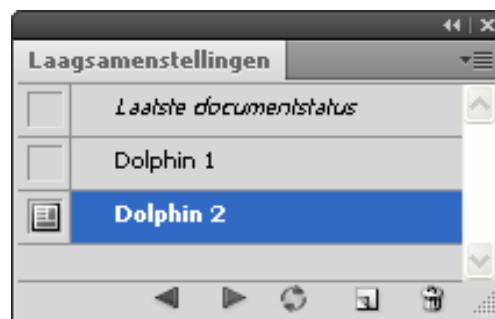
Als u start, verschijnt er maar één frame in het animatiepalet: het standaardframe. Dit frame geeft de huidige zichtbaarheidsinstellingen weer in het lagenpalet, waar slechts twee lagen zichtbaar zijn: Dolphin 1 en Background. Het frame is geselecteerd (met een rand eromheen), wat aangeeft dat u dit frame kunt wijzigen door de afbeelding te bewerken.

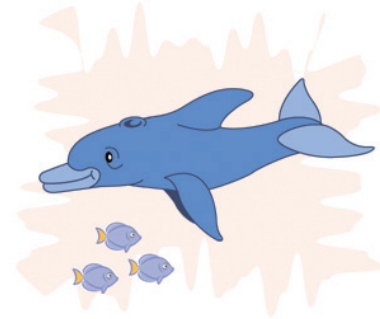
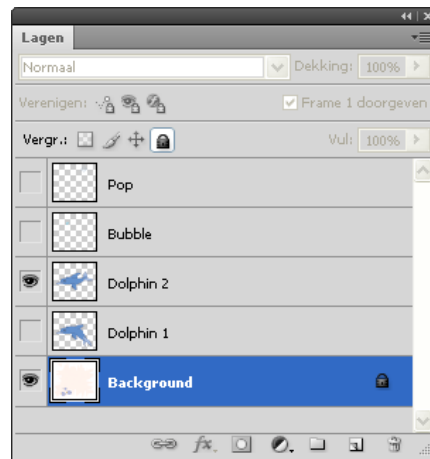


1. In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames (⌘) om frame 2 te maken.



2. In het lagenpalet klikt u op het vakje om de badge Deze laagsamenstelling toepassen (⌘) voor de laagsamenstelling Dolphin 2 te plaatsen. In het lagenpalet is Dolphin 1 nu verborgen en de laag Dolphin 2 zichtbaar.



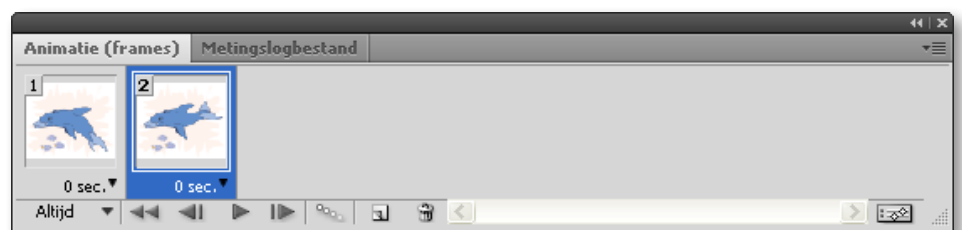


3. In het animatiepalet selecteert u frame 1. In het afbeeldingsvenster blijft de dolfijn in zijn oorspronkelijke verschijning, met alleen Dolphin 1 zichtbaar.
4. Selecteer herhaaldelijk frame 2 en dan frame 1 om de afbeelding handmatig te animeren.

Animatieframes navigeren en een voorbeeld van de animatie bekijken.

U kunt een aantal technieken gebruiken om een voorvertoning van de animatie te bekijken en door uw frames te bladeren. Het is essentieel dat u de functies van de paletten Animatie en Lagen begrijpt om het animatieproces onder de knie te krijgen.

U hebt al geprobeerd de afbeelding handmatig te animeren door ieder frame om de beurt te selecteren. In deze procedure probeert u diverse andere manieren om een voorbeeld van uw animatie in Photoshop te zien.



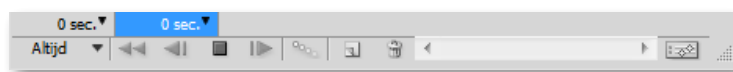
A B C D E F G H I

- | | |
|----------------------------------|--|
| A. Selecteert herhalingsopties | F. Voegt animatieframes toe tussen andere frames |
| B. Selecteert eerste frame | G. Dupliceert geselecteerde frames |
| C. Selecteert vorig frame | H. Verwijdert geselecteerde frames |
| D. Speelt animatie af | I. Geselecteerd frame |
| E. Selecteert het volgende frame | |

1. In het animatiepalet zorgt u ervoor dat de optie **Altijd** geselecteerd is in het vervolgkeuzemenu **Selecteert herhalingsopties** helemaal linksonder in het palet.
2. Klik op de knop **Selecteert vorig frame** (◀) om naar het vorige frame te gaan. (Probeer een aantal keer achter elkaar op deze knop te drukken en bekijk het handmatig afspelen van de animatie in het afbeeldingsvenster).



A



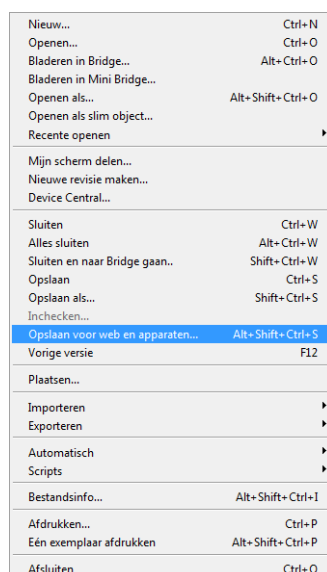
B

A. De knop *Speelt animatie af*. B. De knop *Stopt animatie*.

4. Klik op de knop **Start** (▶) in het animatiepalet om de animatie te bekijken in een voorvertoning. De **Start**-knop wordt automatisch de **Stop**-knop (■), waarop u klikt om de animatie te stoppen.

Opmerking: Als u een betere voorvertoning van de animatie en de timing wilt zien, moet u de animatie in een webbrowser bekijken.

5. Open in Photoshop het dialoogvenster **Opslaan voor web en apparaten** en klik op de knop **Voorvertoning** in standaardbrowser., wereldbol onderaan het venster.



U gebruikt het dialoogvenster **Opslaan voor web en apparaten** om optimalisatieopties te selecteren en een voorvertoning van de geoptimaliseerde illustraties te bekijken.

6. In het dialoogvenster "Opslaan voor web en apparaten" kiest u "Opslaan" en slaat u het bestand op als "dolphin.gif". Hiermee slaat u het document op als een animatiebestand, dat in een webpagina kan gebruikt worden.

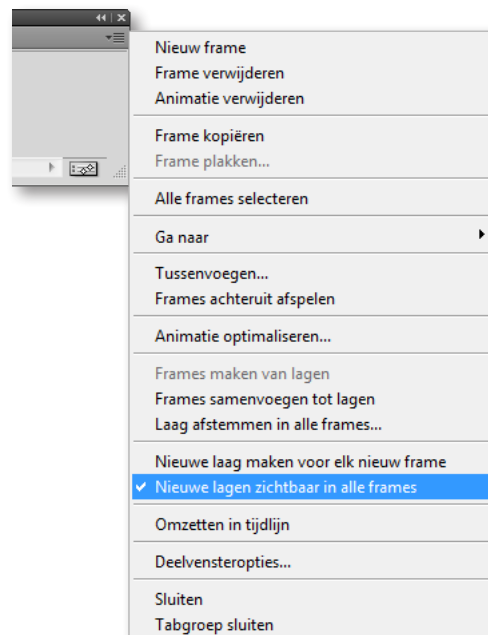
Opmerking: Bewaar voor de zekerheid het document ook nog als PSD.

Laagkopieën voorbereiden voor een animatie

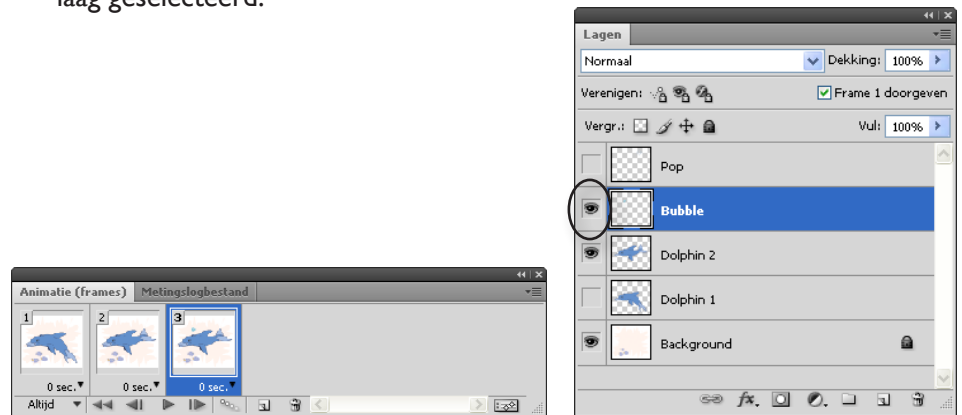
Nu begint u met het animeren van diverse elementen in de dolfinafbeelding, waarbij u elementen aan de bestaande animatie toevoegt. In deze procedure gebruikt u dezelfde basistechniek, verbergen en weergeven van lagen in verschillende frames, om uw animatie te maken. Deze keer maakt u echter ook verschillende lagen door een enkele laag te kopiëren en deze te transformeren.

Voordat u lagen aan een afbeelding toevoegt die al een animatie heeft, is het goed om een nieuw frame te maken. Deze stap helpt de bestaande frames tegen ongewenste wijzigingen.

1. In het animatiepalet selecteert u frame 2 en klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames (⌘) om een nieuw frame (frame 3) te maken dat identiek is aan frame 2. Laat frame 3 geselecteerd.
2. Open het menu van het animatiepalet en kies de optie Nieuwe lagen zichtbaar in alle frames om het vinkje weg te halen en de optie dus te deselecteren.

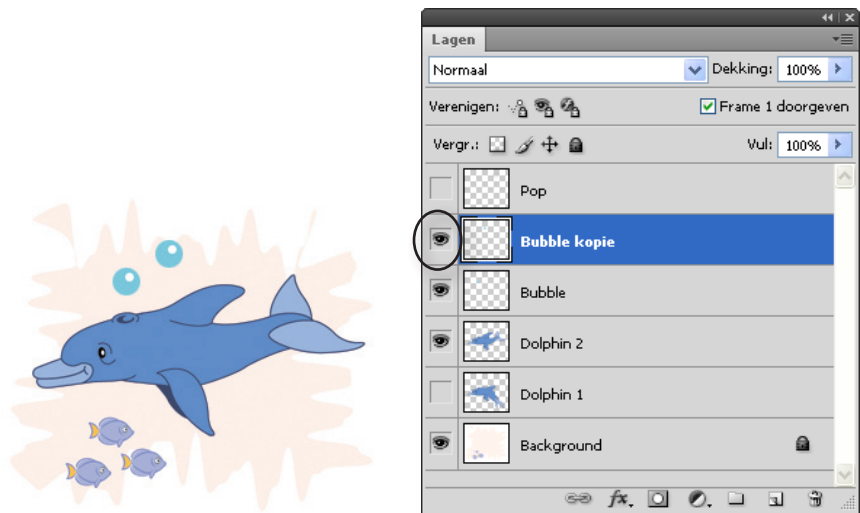


- In het lagenpalet selecteert u de laag Bubble en klikt u op het vakje om een oogpictogram (👁️) te plaatsen, zodat de laag zichtbaar wordt. Laat de Bubble-laag geselecteerd.

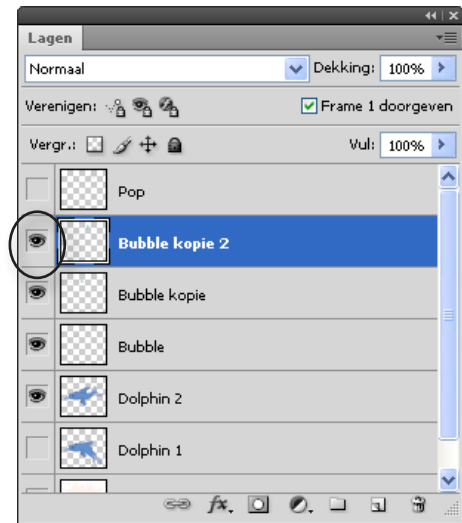
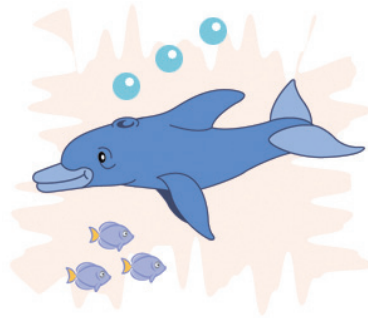


In het afbeeldingvenster en in de miniatuur van frame 3 verschijnt er een belletje boven het spuitgat van de dolfijn.

- Selecteer het gereedschap Verplaatsen (⇧) in de gereedschapset.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Mac OS) ingedrukt en sleep het belletje naar boven en naar rechts in het afbeeldingvenster. Als u de muisknop loslaat, zijn er twee belletjes in de afbeelding en verschijnt er een nieuwe laag Bubble kopie in het lagenpalet.



- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Mac OS) weer ingedrukt en sleep om een derde belletje te maken, een beetje verder naar rechts dan de tweede bel.



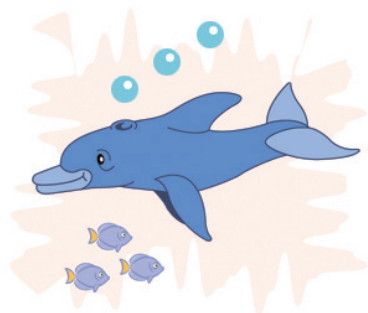
U hebt nu drie Bubble-lagen in het afbeeldingsvenster en het lagenpalet: Bubble, Bubble kopie en Bubble kopie 2.

Opmerking: De gedupliceerde lagen zouden in alle drie de frames van het animatiepalet zichtbaar zijn als u de optie Zichtbaar in alle staten/frames had geselecteerd.

Lagen transformeren voor een animatie

Nu u de belletjeslagen hebt gedupliceerd in het bestand Dolphin.psd, past u een schaaltransformatie toe op de twee kopieën, zodat de bel lijkt te groeien als hij achter de dolfijn aan zweeft.

- Indien het gereedschap Verplaatsen (↻) niet meer geselecteerd is, activeert u het nu en zorgt u ervoor dat in de optiebalk de optie Automatisch selecteren aangevinkt is.
- In het afbeeldingsvenster selecteert u de middelste bel: het object van de laag Bubble kopie.

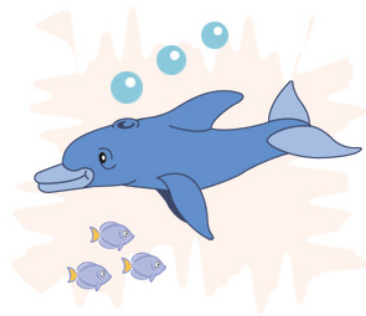


3. Kies Bewerken > Transformatie > Schalen of Ctrl + T.

In het afbeeldingsvenster verschijnt een transformatiekader rond de kopie van de bel.

4. In de optiebalk selecteert u het pictogram Verhoudingen beperken (⌘) en typt u 24 px voor de breedte (B:). Klik op een willekeurige plek buiten het tekstvak breedte en kijk naar de bel die vergroot wordt, maar het transformatiekader blijft rond het object van de laag Bubble kopie.
5. Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om de transformatie toe te passen.
6. Selecteer de derde bel en herhaal de stappen 3 tot en met 5, maar typ 26 bij breedte of bij de hoogte.
7. Het gereedschap Verplaatsen en Automatisch selecteren zijn beide nog geactiveerd, dus u kunt de plek van de drie belletjeslagen verfijnen door ze desgewenst te verslepen in het afbeeldingsvenster.

Zorg ervoor dat het derde belletje niet boven de punt van de rugvin uitkomt en dat de drie belletjes even ver van elkaar af liggen. Kijk in de figuur hieronder voor aanwijzingen.



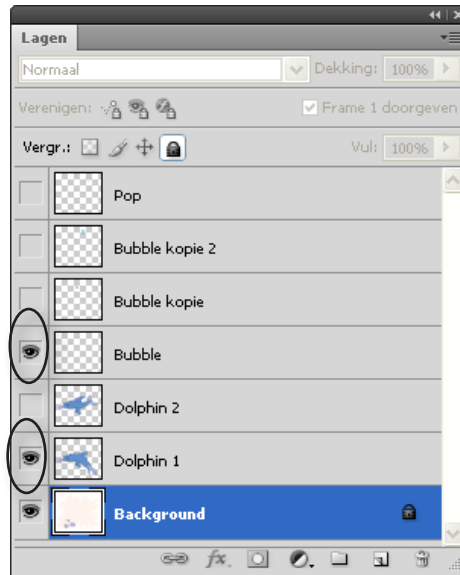
8. Klik op Bestand > Opslaan of Ctrl + S.

Simultane animatie maken

Nu definieert u de animatie van het belletje dat omhoog zweeft, door achtereenvolgens de lagen van het bestand Dolphin.psd te verbergen en te tonen. U combineert het stijgen van de bel met de zwemmende dolfijn door frames te dupliceren en instellingen te coördineren in de paletten Lagen en Animatie.

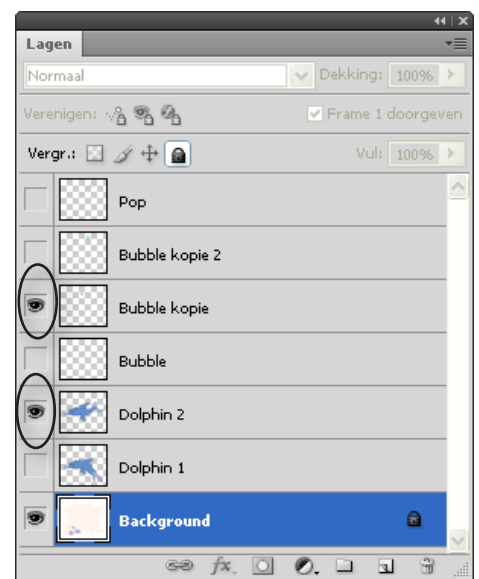
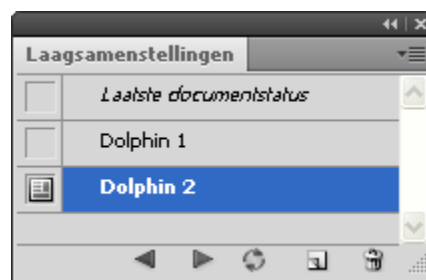
1. In het animatiepalet zorgt u ervoor dat frame 3 geselecteerd is, of u selecteert dat nu.

- In het lagenpalet klikt u op de oogpictogrammen (👁️) om deze te plaatsen of te verwijderen, zodat de lagen Background, Dolphin 1 en de originele Bubble laag zichtbaar zijn en de andere verborgen.



Opmerking: Als u een laag in een frame verbergt of toont, wijzigt de zichtbaarheid van die laag alleen voor dat bepaalde frame.

- In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert huidige frame (📄) om frame 4 te maken. Laat dit frame geselecteerd.
- In het palet Laagsamenstellingen klikt u op het vakje links van de laagsamenstelling Dolphin 2. Vervolgens plaatst u een oogpictogram in het lagenpalet voor de laag Bubble kopie.



5. Klik nog tweemaal op de knop Dupliceert huidige frame en gebruik de paletten Laagsamenstellingen en Lagen als volgt:
 - Voor frame 5 selecteert u de laagsamenstelling Dolphin 1 en maakt u de laag Bubble kopie 2 zichtbaar.
 - Voor frame 6 selecteert u de laagsamenstelling Dolphin 2 en maakt u de laag Pop zichtbaar.
6. Klik op de knop Start (▶) onderin het animatiepalet om de resultaten te bekijken. Als u klaar bent, klikt u op de knop Stop (■) en stopt u de animatie.

Terwijl de animatie van frame naar frame beweegt, gaat de staart van de dolfijn omhoog en omlaag bij ieder stap. In iedere volledige cyclus komt de bel uit de dolfijn, stijgt hij op en springt hij in vier stappen.

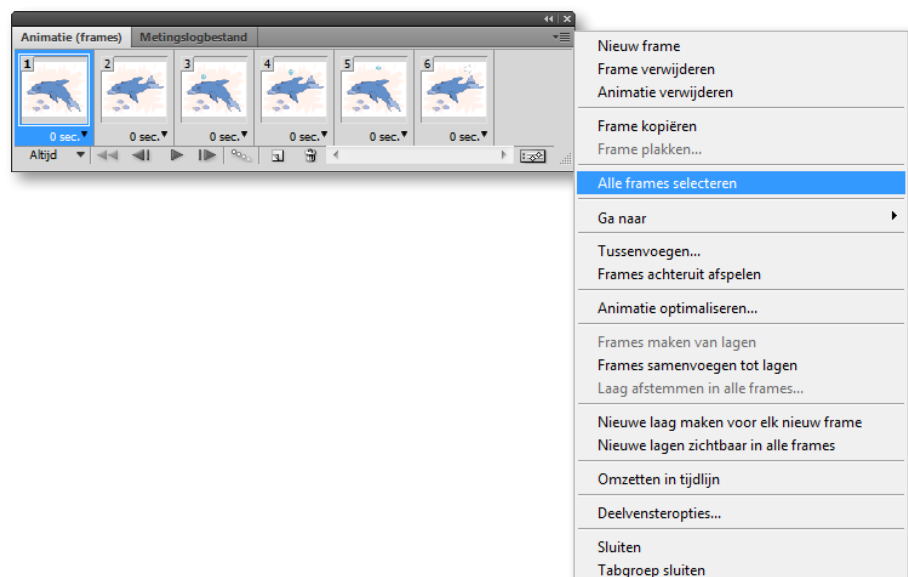
Indien uw resultaten anders zijn dan hier beschreven is, bekijkt u de zichtbaarheidsinstellingen in de lagen nogmaals voor ieder opeenvolgend frame en maakt u de benodigde correcties.

De vertragingstijd instellen en bekijken

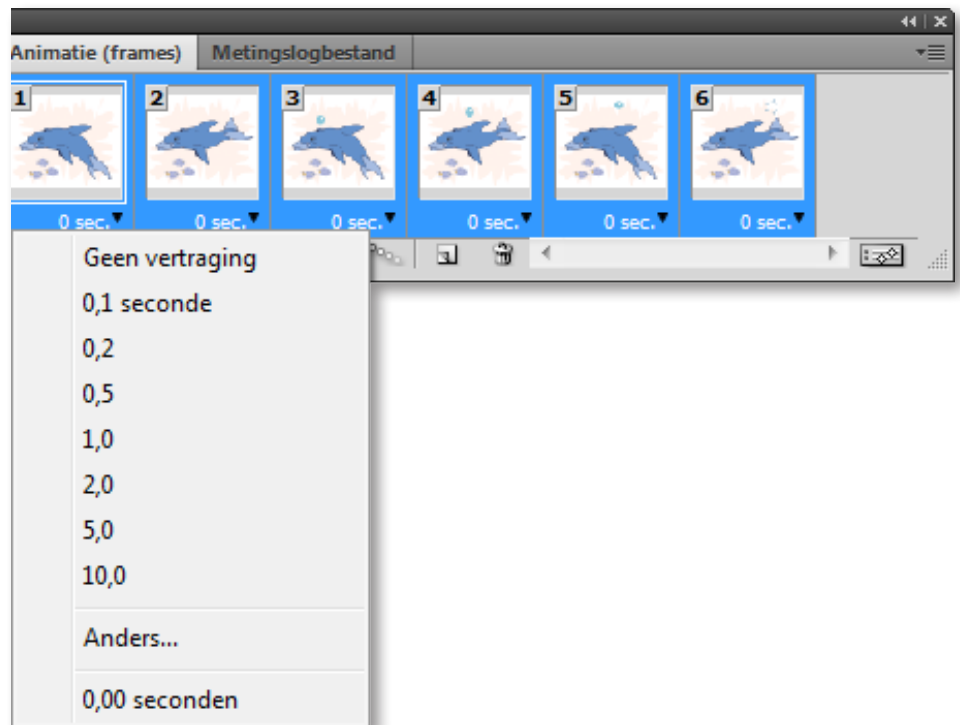
Toen u de voorvertoning eerder in dit hoofdstuk in de browser bekeken hebt, is u wellicht opgevallen dat de snelheid van de dolfijn bijna fanatiek is. U kunt de bewegingen kalmeren door een vertraging tussen ieder frame in de animatie in te stellen. Vervolgens bekijkt u de animatie nog een keer om de snelheid te controleren.

In uw eigen projecten kunt u pauzes specificeren voor alle frames of verschillende pauzes voor diverse individuele frames in uw animatie. Voor dit bestand past u dezelfde vertragingstijd toe voor de hele animatie tussen ieder framepaar.

1. In het animatiepalet kiest u Alle frames selecteren.



- Klik op de tijd (0 seconden is standaard) onder één van de frames om het vervolgkeuzemenu Vertragingstijd te openen. Kies 0,2 seconden.



De nieuwe waarde verschijnt onder iedere frameminiatuur en geeft aan dat de vertragingstijd van toepassing is op alle frames in het palet.

- Klik op de knop Start (▶) in het animatiepalet om uw animatie te bekijken en klik dan op de knop Stop (■) als u klaar bent om de animatie te stoppen.
- Klik op Bestand > Opslaan voor web en apparaten om de animatie te bekijken met de nieuwe vertragingstijd in de webbrower (wereldbolletje onderaan het venster).

Bestand opslaan voor web en apparaten (GIF)

- Klik op Bestand > Opslaan voor web en apparaten.

De opdracht Opslaan voor web en apparaten slaat een bestand op in de formaten GIF, JPEG of PNG, voor gebruik in websites. GIF is het enige formaat dat animaties ondersteunt, dus is dit het formaat dat u voor deze les nodig hebt.

- Klik op Opslaan, het dialoogvenster Optimaal opslaan als verschijnt.
- In het dialoogvenster Optimaal opslaan als zorgt u ervoor dat de afbeelding de naam Dolphin.gif krijgt en opgeslagen wordt in de juiste map.
- Klik op Opslaan.

5. Kies Bestand > Sluiten om uw originele afbeelding te sluiten, zonder hem op te slaan.
Of
Kies Bestand > Opslaan als, om uw werk nog eens te bewaren als een PSD.

U bent klaar met het werken aan de dolfijnanimatie voor het webproject. Nu gaat u door met andere geanimeerde elementen voor dit project.

Animeren met laagdekking en plaats

U gebruikt een licht afwijkende methode voor animatie in de volgende fase van het project. Deze keer animeert u een tekstlogo dat komt binnenvliegen, op basis van een Photoshop-afbeelding met meerdere lagen.


Het goede nieuws is dat u geen lagen meer handmatig hoeft te maken voor iedere wijziging in positie. U hoeft ook niet meer minutieus ieder individueel frame te maken en aan te passen. Zo gauw als u het begin en het eindframe voor de serie gemaakt hebt, kunt u Photoshop het werk laten doen voor tussenliggende frames.

Het afbeeldingbestand openen en het animatieproces starten

U opent een nieuw bestand en bekijkt de huidige instellingen.

1. In Photoshop kiest u Bestand > Openen en opent u het bestand H2O.psd.

Het logo bestaat uit vier verschillende delen die op aparte lagen liggen. U stelt de animatieframes samen die de eigenschappen van het logo bevatten dat verschijnt en beweegt vanuit verschillende hoeken naar zijn uiteindelijke positie. De oorspronkelijke staat geeft aan hoe u wilt dat het eindresultaat van de animatie eruitziet.

2. Zorg ervoor dat de paletten Animatie en Lagen zichtbaar zijn, of kies Venster > Werkruimte > Animatie om deze te openen.
3. In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames  om een nieuw animatieframe te maken.

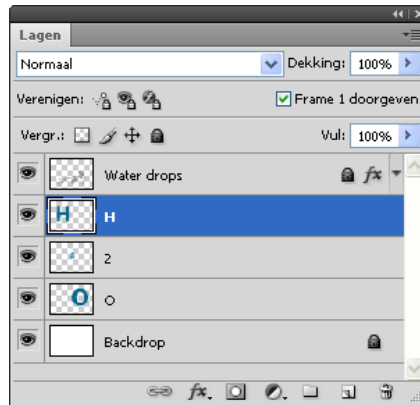



Nu er twee frames zijn, hebt u de weg geplaveid voor een nieuwe animatie. Uw volgende taken zijn het wijzigen van de status van diverse lagen voor de verschillende frames.

Laagposities en dekking instellen

In dit gedeelte van de les past u alleen de plaats en de dekking van lagen aan in een afbeelding om de start- en eindframes van een animatieserie te maken. De volgorde van een frameserie is gemakkelijk te wijzigen: sleep de miniaturen naar een andere plek in het animatiepalet.

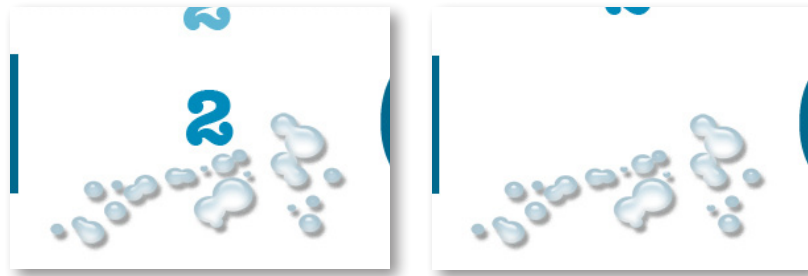
1. In het animatiepalet zorgt u ervoor dat frame 2 geselecteerd is. Vervolgens selecteert u de H-laag in het lagenpalet.



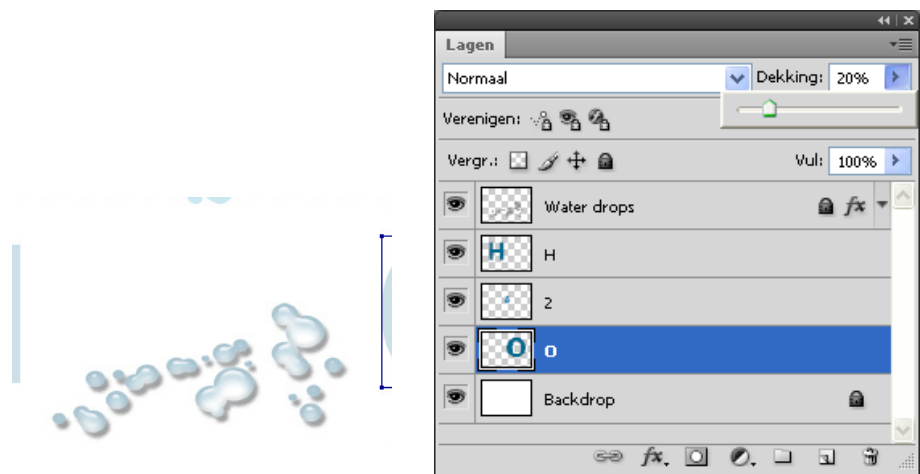
2. Selecteer het gereedschap Verplaatsen , houd de Shift-toets ingedrukt (om de verplaatsing te beperken) en sleep de 'H' naar de linkerkant van het afbeeldingvenster, zodat alleen een gedeelte van de 'H' zichtbaar is. (Zorg ervoor dat in de optiebalk de optie Automatisch selecteren aangevinkt is).



3. In het lagenpalet selecteert u de laag O en houdt u de Shift-toets ingedrukt om de 'O' naar een zelfde positie aan de rechterkant van het afbeeldingvenster te slepen.
4. Herhaal stap 3, maar selecteer de laag 2 en sleep deze naar de bovenkant van het afbeeldingvenster. De drie lagen moeten nu geordend zijn op een manier die lijkt op de figuur hierna.

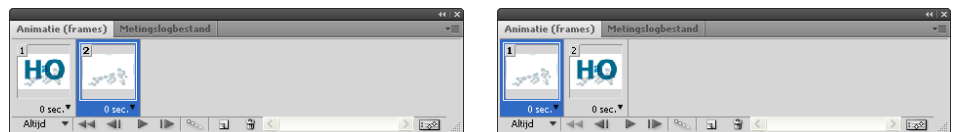


- In het lagenpalet selecteert u de H-laag en sleept u de schuifbalk bij Dekking naar 20%. Herhaal dit proces voor de lagen 2 en O en stel deze ook op 20% in.



In het animatiepalet ziet u dat frame 2 vernieuwd is en de huidige afbeeldingstatus weergeeft. Als u van frame 2 het beginframe wilt maken, wijzigt u de volgorde van de twee frames.

- In het animatiepalet sleept u frame 2 naar links;



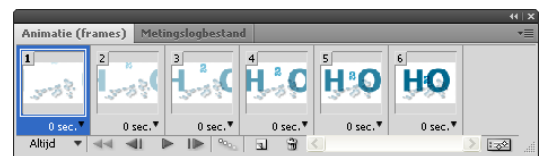
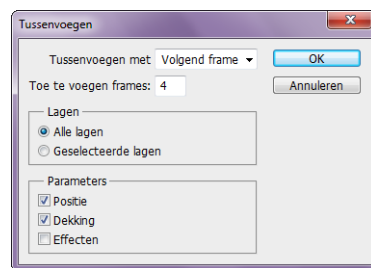
De positie en de dekking van de lagen tussenvoegen

Nu voegt u frames toe die de overgangstoestanden van de afbeelding weergeven tussen de twee bestaande frames. Als u de positie, de dekking of effecten van een laag tussen twee animatieframes wijzigt, kunt u Photoshop de opdracht geven deze ertussen te voegen, waarmee automatisch de tussenliggende frames gemaakt worden.

- In het animatiepalet zorgt u ervoor dat frame 1 geselecteerd is en kiest u vervolgens Tussenvoegen... in het paletmenu van het animatiepalet.

2. In het dialoogvenster Tussenvoegen met stelt u de volgende opties in (als die nog niet geselecteerd zijn):
 - In het vervolgkeuzemenu Tussenvoegen met selecteert u Volgend frame.
 - Bij Toe te voegen frames typt u 4.
 - Bij Lagen selecteert u Alle lagen.
 - Bij Parameters kiest u de opties Positie en Dekking als dat nodig is, zodat er voor deze opties een vinkje staat. (U zou Effecten kunnen selecteren als u de instellingen van laageffecten evenredig wilt verdelen tussen het begin- en eindframe. Nu kiest u die optie niet omdat u geen laageffecten hebt toegepast).
 - Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.

Photoshop maakt vier nieuwe overgangsframes op basis van de dekking en plaatsinstellingen op de lagen in de originele twee frames.



3. In het vervolgkeuzemenu Selecteert herhalingsopties in de linkerbenedenhoek van het animatiepalet kiest u Eenmaal.

Opmerking: In het voorbeeldbestand End is de herhaling een beetje anders geconfigureerd dan u hier instelt. In het End-bestand is de optie Altijd geselecteerd, maar is er ook een langere vertraging na het laatste frame van de animatie, die u in deze fase nog niet gemaakt hebt.

4. In het animatiepalet klikt u op de knop ► om uw animatie in Photoshop te bekijken.

Voor het web: tussenvoegframes

U kunt de opdracht Tussenvoegen gebruiken om automatisch een serie frames tussen twee frames toe te voegen of te bewerken. Daarbij varieert u de laagattributen (plaats, dekking of effectparameters) evenredig tussen de nieuwe frames om de illusie van beweging te maken. Indien u een laag wilt laten vervagen, stelt u de dekking van de laag in het startframe in op 100% en voor eindframe op 0%. Als u tussen deze twee frames een serie voegt, wordt de dekking van de laag over de nieuwe frames regelmatig verminderd.

De tijd die nodig is om animatie-effecten te maken, zoals vervagen of verscherpen of het bewegen van een element over een frame, wordt aanzienlijk gereduceerd met de opdracht Tussenvoegen. U kunt tussengevoegde frames individueel bewerken, nadat u ze gemaakt hebt.

Indien u een enkel frame selecteert, kiest u of u het frame wilt tussenvoegen bij het vorige of volgende frame. Indien u twee opeenvolgende frames kiest, worden nieuwe frames tussen deze twee frames gevoegd. Selecteert u meer dan twee frames, dan worden de bestaande frames tussen het eerste en laatste geselecteerde gewijzigd door de opdracht Tussenvoegen. Indien u het eerste en laatste frame van een animatie selecteert, worden deze frames behandeld alsof ze opeenvolgend zijn en tussengevoegde frames worden na het laatste frame ingevoegd. (Deze methode van tussenvoegen is handig als de animatie ingesteld is om meerdere keren afgespeeld te worden).

Opmerking: *U kunt geen twee frames kiezen die niet opeenvolgend zijn als u de opdracht Tussenvoegen gebruikt.*

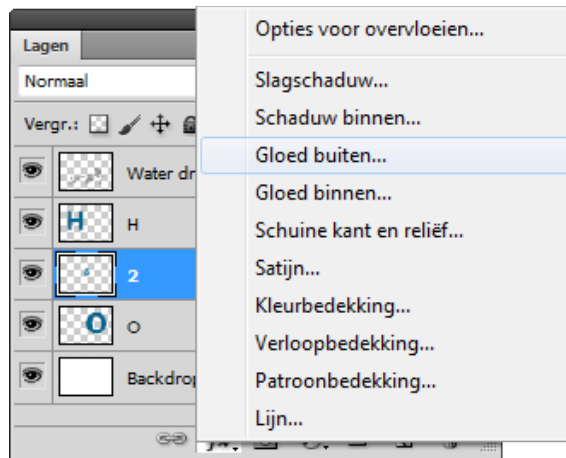
Een laagstijl animeren

Als u frames hebt tussengevoegd om de vier nieuwe frames te maken in de vorige procedure, dan is u wellicht de optie Effecten in het dialoogvenster Tussenvoegen opgevallen. In deze paragraaf maakt u een animatie op een laageffect of een laagstijl.

Het uiteindelijke resultaat wordt een kleine lichtflits die achter de afbeelding 2 (cijfer) verschijnt en verdwijnt.

1. In het animatiepalet selecteert u frame 6 en klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames om een nieuw frame met dezelfde instellingen als frame 6 te maken. Laat frame 7 geselecteerd.

- In het lagenpalet selecteert u de laag 2 en kiest u de optie **Gloed buiten** in het vervolgkeuzemenu **Laagstijl** toevoegen, onderin het palet.



Ziet u de subtiele lichtglans rond de randen van de afbeelding 2?


- Als het dialoogvenster **Laagstijl** geopend wordt, klikt u op **OK** om de standaardinstellingen te accepteren.
- Dupliceer frame 7 door op de knop **Dupliceert geselecteerde frames** te klikken.
- In het lagenpalet dubbelklikt u op het effect **Gloed buiten** in de laag 2 om het dialoogvenster **Laagstijl** te openen. Zorg ervoor dat het optievakje **Voorvertoning** geselecteerd is en stel dan de volgende opties in:
 - Bij **Spreiding** sleept u de schuifbalk naar 20%.
 - Bij **Grootte** sleept u de schuifbalk naar 49 pixels.
- Klik op **OK** en kies vervolgens **Bestand > Opslaan** of **Ctrl + S**.

Frames tussenvoegen voor de wijzigingen in laagstijl

Zoals u al in dit deel gezien hebt, kan de opdracht **Tussenvoegen** u veel tijd besparen. U gebruikt de opdracht **Tussenvoegen** nu weer om de wijziging in laagstijl te animeren.

U zult ook het gloedeffect voltooien door een frame te dupliceren en deze naar het einde van de animatie te slepen. De resulterende animatie geeft de indruk van een kleine 'plop' met licht achter de 2 als die op zijn plek valt.


- In het animatiepalet selecteert u frame 7.
- Kies de optie **Tussenvoegen** in het paletmenu.

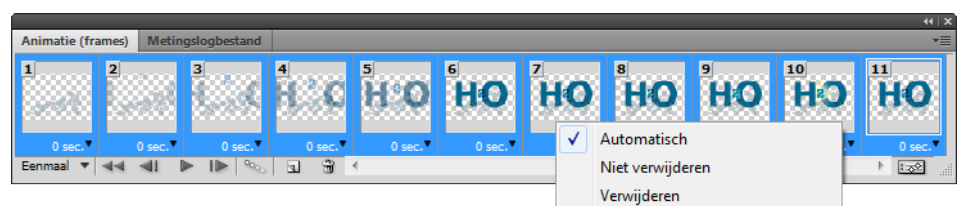
3. In het dialoogvenster Tussenvoegen stelt u de volgende opties in:
 - Bij Tussenvoegen met selecteert u Volgend frame.
 - Bij Toe te voegen frames kiest u 2.
 - Bij lagen selecteert u de optie Alle lagen.
 - Bij parameters selecteert u Effecten.
4. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.
5. In het animatiepalet selecteert u frame 6 en klikt u vervolgens op de knop Dupliceert geselecteerde frames  om een nieuw frame 7 te maken, waardoor alle frames na nummer 7 opnieuw genummerd worden.
6. Sleep het nieuwe frame 7 naar het einde van het animatiepalet, zodat het zich direct na frame 11 bevindt.
7. Klik op Bestand > Opslaan of Ctrl + S.

Transparantie behouden en voorbereidingen voor optimalisering

U zult nu de H2O-afbeelding optimaliseren in GIF-formaat met achtergrondtransparantie en uw animatie bekijken in een webbrower. Denk eraan dat alleen het GIF-formaat geanimeerde afbeeldingen ondersteunt.

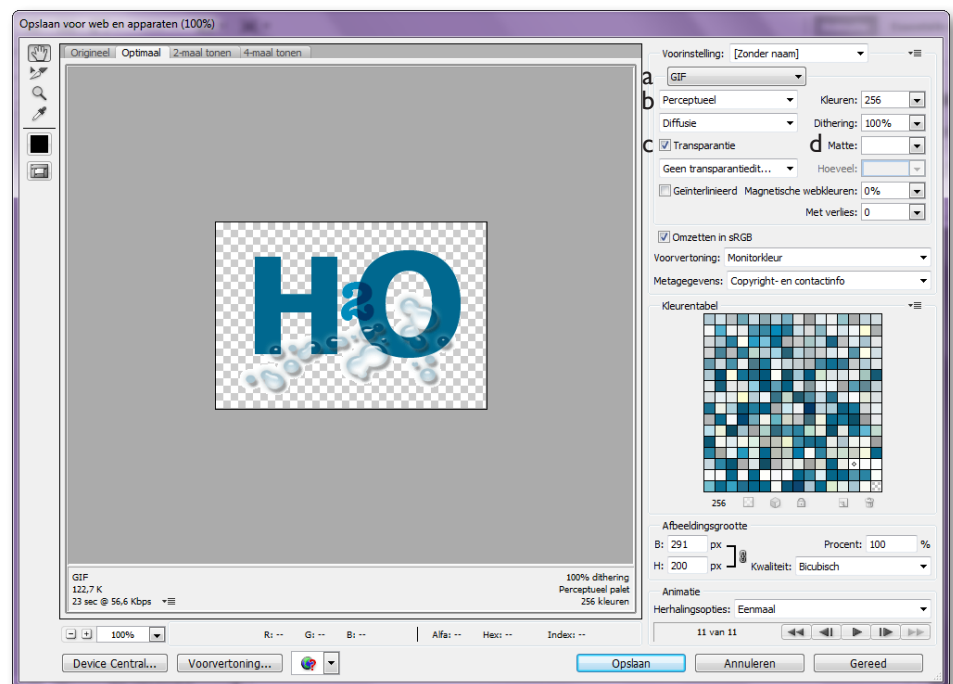
We hebben een witte achterlaag toegevoegd aan het bestand H2O.psd, zodat u de resultaten gemakkelijker ziet tijdens het werken. Deze laag is niet nodig voor het uiteindelijke webproject, omdat u het bestand gaat optimaliseren met een transparante achtergrond. Uw eerste stap is dus om de Backdrop-laag te verbergen.

1. In het animatiepaletmenu kiest u Alle frames selecteren.
2. In het lagenpalet klikt u op het oogpictogram  voor de Backdrop-laag om deze in alle frames te verbergen.
3. Alle frames zijn nog steeds geselecteerd in het animatiepalet dus klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of Control+klikt (Mac OS) op een van de frames in het animatiepalet om het contextmenu voor de verwijderingmethode te openen en kiest u Verwijderen.



De verwijderingmethodes, Verwijderen en Automatisch, maken het geselecteerde frame leeg, voordat het volgende frame afgespeeld wordt, waarbij uitgesloten wordt dat er overgebleven pixels van het vorige frame weergegeven worden. De optie Niet verwijderen behoudt de frames. De optie Automatisch is voor de meeste animaties geschikt. Deze optie selecteert een verwijdermethode op basis van de aan- of afwezigheid van transparantie in het volgende frame en gooit het geselecteerde frame weg als het volgende frame laagtransparantie bevat.



4. Gebruik, nu alle frames nog geselecteerd zijn, het vervolgkeuzemenu onderin van een van de frames en selecteer 0,1 seconde.
5. In het paletmenu van het palet Animatie kiest u Animatie optimaliseren.
6. In het dialoogvenster Animatie optimaliseren zorgt u ervoor dat de optievakjes Selectiekader en Verwijderen van overbodige pixels beide geselecteerd zijn en klikt u vervolgens op OK.
7. In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten stelt u de volgende opties in:



- a. Voor bestandsformaat kiest u GIF.
- b. Bij Algoritme voor kleurreductie kiest u Perceptueel en bij kleuren 256.
- c. De optie Transparantie aanvinken als deze niet is aangevinkt (zodat de transparantie van de originele afbeelding behouden blijft).
- d. Bij Randkleur (Matte) selecteert u de witte kleurstaal in het vervolgkeuzemenu, als die nog niet geselecteerd is en klik daarna op Opslaan.

Voor het web: de verwijderingmethode van een frame instellen

De methode voor het verwijderen van een frame geeft aan of het huidige weggegooid wordt voordat het volgende frame weergegeven wordt. U selecteert een weggoomethode als u met animaties werkt die achtergrondtransparantie bevatten, zodat u kunt aangeven of het huidige frame verschijnt door de transparante gebieden van het volgende frame heen.

Het pictogram Verwijderingmethode geeft aan of het frame ingesteld is op Niet verwijderen  of Verwijderen . (Er verschijnt geen pictogram als de methode Automatisch gekozen is).

- Kies de optie Automatisch om automatisch een verwijderingmethode voor het huidige frame te bepalen, waarbij het huidige frame weggegooid wordt als het volgende frame een transparantielaag bevat. Voor de meeste animaties geeft de optie Automatisch het gewenste resultaat en daarom is dit de standaardoptie.

Opmerking: Kies de optie Automatisch als u de optimaliseringsoptie Overbodige pixels verwijderen gebruikt, zodat ImageReady de frames behoudt die transparantie bevatten.

- Kies de optie Niet verwijderen om het huidige frame te behouden terwijl het volgende frame aan de weergave wordt toegevoegd. Het huidige frame (en de voorgaande frames) kunnen door de transparante gebieden van het volgende frame te zien zijn. Wilt u een animatie met de optie Niet verwijderen op de juiste manier in een voorvertoning bekijken, gebruik dan de browser.
- Kies de optie Verwijderen om het huidige frame weg te gooien uit de weergave, voordat het volgende frame weergegeven wordt. Op deze manier wordt er slechts één frame tegelijkertijd weergegeven (en schijnt het huidige frame niet door de transparante gebieden van het volgende frame heen).

Naast de optimaliseringstaken die op standaard GIF-bestanden worden toegepast, worden er diverse andere taken uitgevoerd voor GIF-bestanden. Indien u de geanimeerde GIF optimaliseert met een aangepast, perceptueel of selectief palet, dan maakt Photoshop een palet voor het bestand op basis van alle frames in de animatie. Er wordt een speciale rasteringstechniek toegepast om ervoor te zorgen dat de ditheringspatronen over alle frames gelijk verdeeld worden, om te voorkomen dat er een flikkering ontstaat tijdens het afspelen. Verder worden frames geoptimaliseerd, zodat alleen gebieden die wijzigen van frame tot frame opgenomen worden, waardoor de bestandsgrootte van de geanimeerde GIF verminderd wordt. Als gevolg hiervan duurt het in Photoshop langer om geanimeerde GIF te optimaliseren dan een standaard GIF-bestand.

De optie Selectiekader in het dialoogvenster Animatie optimaliseren stuurt Photoshop aan om ieder frame uit te snijden en alleen dat gebied te bewaren dat gewijzigd is ten opzichte van het vorige frame. Animatiebestanden die gemaakt zijn met deze optie, zijn kleiner maar niet compatibel met andere GIF-bewerkers die deze optie niet ondersteunen.

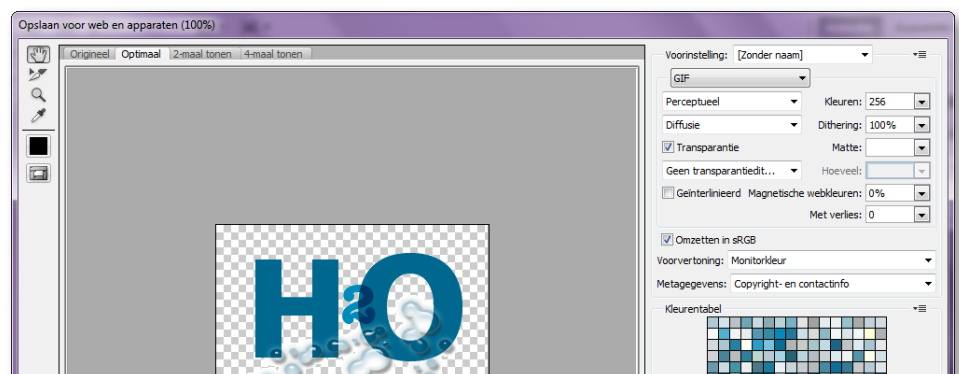
De optie Overbodige pixels verwijderen zorgt ervoor dat alle pixels in een frame transparant zijn als ze niet gewijzigd zijn ten opzichte van het vorige frame. Als u de optie Overbodige pixels verwijderen selecteert, moet u de verwijderingmethode op Automatisch instellen.

Meer informatie vindt u in 'Een afbeelding voor het web optimaliseren' in Photoshop Help.

Het geoptimaliseerde GIF-bestand bekijken

U bent bijna klaar met uw werk aan het H2O-bestand dat u gaat opslaan als een geanimeerde GIF.

1. Klik op Bestand > Opslaan voor web en apparaten.
2. In het afbeeldingvenster klikt u op het tabblad Optimaal.



Photoshop bouwt de afbeelding weer op aan de hand van de opties die u hebt ingevoerd.

3. In het afbeeldingvenster klikt u op het tabblad 2-maal en vergelijkt u de informatie voor het originele en het geoptimaliseerde bestand.
4. Klik op Opslaan, noem het bestand H2O.gif (als dit nog niet is bewaard).

Indien u de animatie in uw browser wilt bekijken, kunt u dat nu doen door uw browser te openen en H2O.gif te openen. Sluit de browser vervolgens.

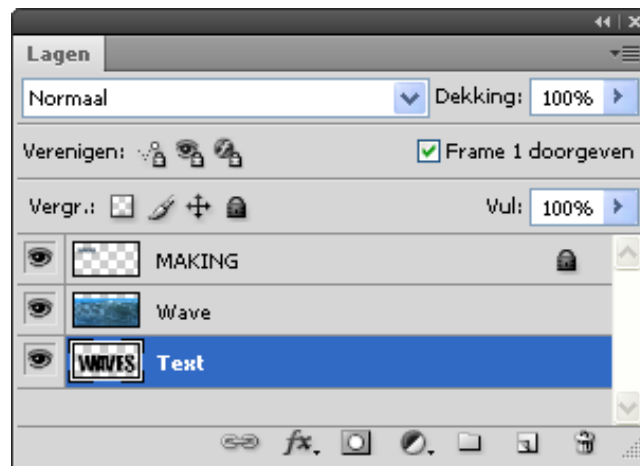
Uw werk aan het binnenvliegende logo is voltooid.

Vectormaskers gebruiken om animaties te maken

De rest van deze les gaat over maskers en hoe die van toepassing zijn op animaties. U werkt aan twee aparte projecten met diverse soorten maskers, eerst vectormaskers daarna laagmaskers.

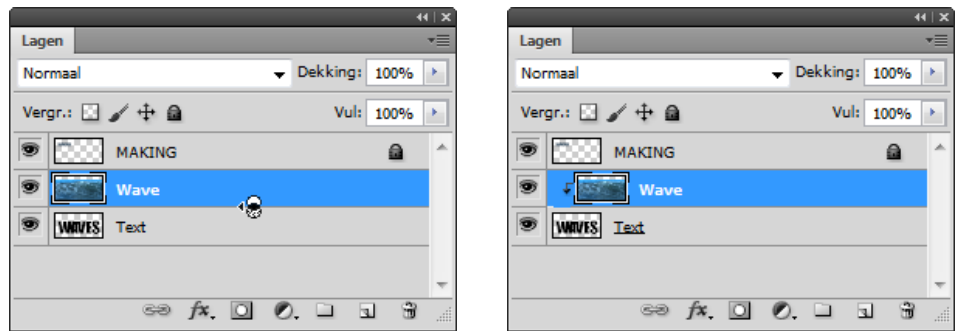
Eerst maakt u het effect van een oceaangolf die omhoog en omlaag deint in de letters van het woord Waves. U doet dit door een vectormasker te maken om de Wave-laag gedeeltelijk te blokkeren, zodat de oceaan alleen in het woord lijkt te zijn. Daarna gebruikt u wijzigingen in posities om de diverse frames voor de animaties te definiëren.

1. Kies Bestand > Openen en open het bestand Waves.psd.
2. In het lagenpalet zorgt u ervoor dat alle lagen zichtbaar zijn. Indien dat niet het geval is, plaatst u oogpictogrammen voor ieder laag.



3. In het lagenpalet selecteert u de laag Wave.
4. Houdt de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Mac OS) ingedrukt en verplaats de muisaanwijzer (zonder te klikken) over de lijn die de lagen Wave en Text van elkaar scheidt in het lagenpalet. Als de muisaanwijzer verandert in twee overlappende cirkels, klikt u op de scheidingslijn tussen de lagen om de twee lagen aan elkaar te koppelen.


U kunt hetzelfde ook uitvoeren door op Laag > Uitknipmasker maken te klikken.





Ziet u dat de golven nu gemaskerd worden door de logotekst? Er verschijnt een pijltje naar beneden voor de Wave-laagnaam en een miniatuur in het lagenpalet om aan te geven dat deze laag gegroepeerd is met de laag eronder.

De wijziging van plek animeren binnen een vectormasker

Hoewel de lagen Wave en Text gekoppeld zijn, kunt u nog steeds de individuele lagen bewerken.

1. In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames om een nieuw frame te maken.
2. Indien nodig selecteert u frame 2 in het animatiepalet. In het lagenpalet zorgt u ervoor dat alleen de Wave-laag geselecteerd is.
3. Klik op het gereedschap Verplaatsen  in de gereedschapset.
4. Houd de Shift-toets ingedrukt (om de beweging te beperken) en sleep de Wave-laag in het afbeeldingsvenster naar beneden, totdat de bovenkant van de golf juist boven de bovenkant van de tekst uitkomt.



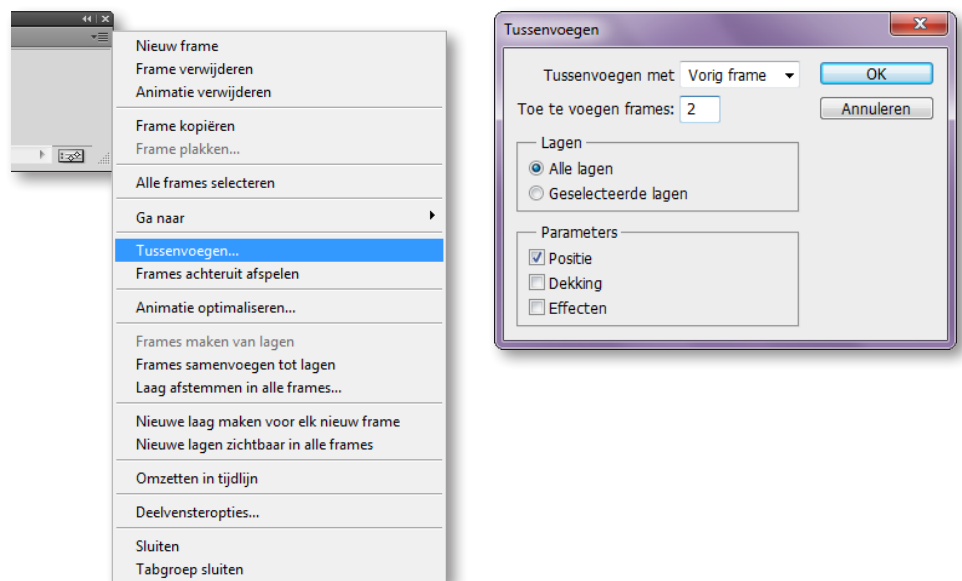
5. Klik op de knop Speelt animatie af  om de animatie af te spelen. De golf beweegt op en neer binnen in het logo. Klik op de knop Stopt animatie  om de animatie te stoppen.

De golfbeweging verzachten

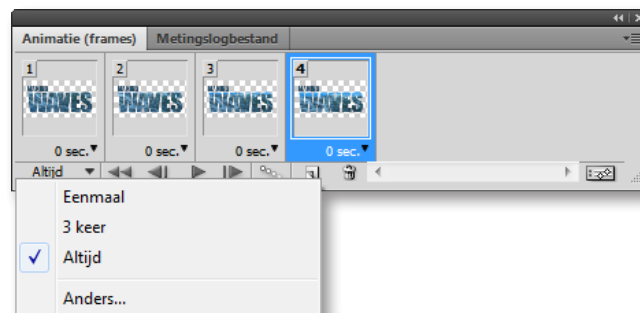
Wilt u de golfbeweging er natuurlijker laten uitzien, dan moet u die inmiddels bekende opdracht Tussenvoegen gebruiken om meer frames aan de animatie toe te voegen.

Voordat u begint, zorgt u ervoor dat frame 2 geselecteerd is in het animatiepalet.

1. In het animatiepalet kiest u de optie Tussenvoegen... om het dialoogvenster Tussenvoegen te openen en vervolgens doet u het onderstaande:
 - Bij Toe te voegen frames typt u 2.
 - Bij Tussenvoegen met kiest u de optie Vorig frame.
 - Bij Lagen selecteert u Alle lagen.
 - Bij Parameters selecteert u Positie.
 - Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.



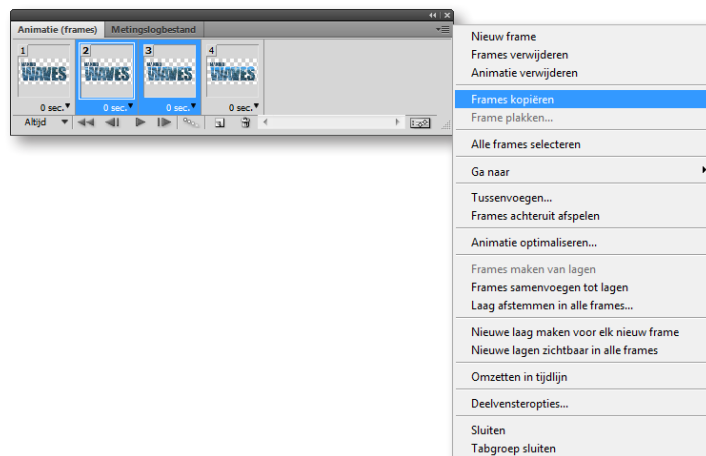
2. In het animatiepalet selecteert u de optie Altijd in het vervolgkeuzemenu linksonder.



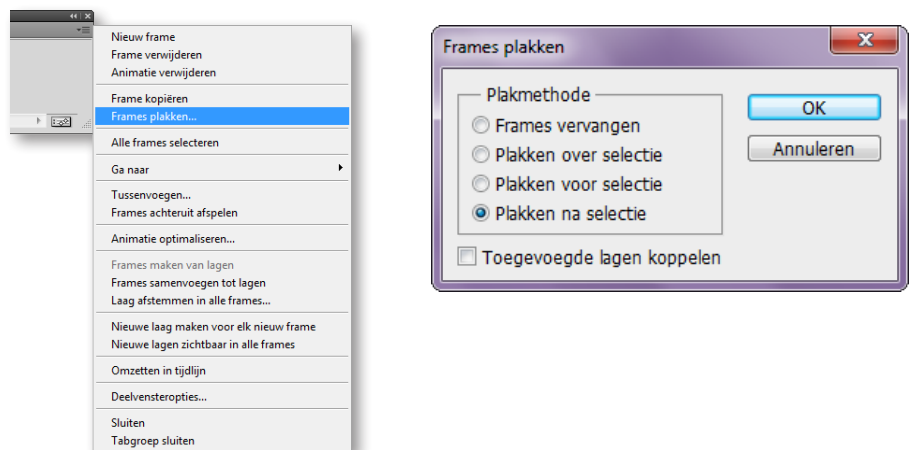
- Klik op de Start-knop ► in het animatiepalet om de animatie te bekijken. Hebt u genoeg gezien, klik dan op Stop ■.

De animatie is nog steeds schokkeriger dan ideaal zou zijn, dus dat is het volgende dat u oplost. U gebruikt daarbij een aantal technieken dat u ook bij de vorige twee animaties in deze les toegepast hebt.

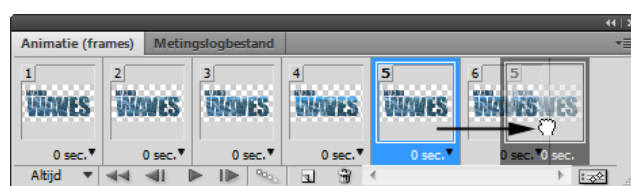
- Selecteer frame 2 en Shift+klik dan op frame 3 om beide frames te selecteren. Kies daarna de optie Frames kopiëren in het palet menu van het animatiepalet.



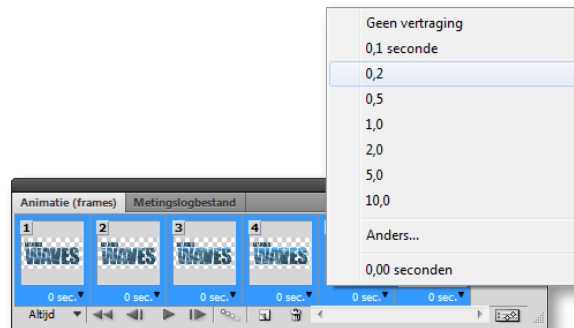
- Selecteer frame 4 en kies Frames plakken in het paletmenu om het dialoogvenster Frames plakken te openen. Selecteer de optie Plakken na selectie en klik op OK.



- Klik op frame 5, zodat dit het enige geselecteerde frame is en sleep het naar rechts. Dit frame is nu het laatste in de animatie.



- Met frame 6 geselecteerd houdt u de Shift-toets ingedrukt en klikt u op frame 1 om alle frames te selecteren. Vervolgens kiest u 0,2 in het vervolgkeuzemenu Vertragingstijd in een van de frames. Klik vervolgens op Bestand > Opslaan.



De animatie van het vectormasker bekijken en opslaan

Nu test u uw animatie door in de browser te bekijken of de golfbeweging aan uw eisen voldoet.

- In het animatiepalet klikt u op de knop Start ►. Klik op de Stop-knop ■ als u klaar bent.
- Indien nodig past u de vertragingstijd of de volgorde aan om foutjes te corrigeren of de vertraging naar wens in te stellen.
- Bekijk de animatie nog een keer en ga door met wijzigen, totdat u helemaal tevreden bent met het resultaat.
- Klik op Bestand > Opslaan voor web en apparaten. (Optioneel) Klik op de optie Voorvertoning in standaardbrowser (wereldbol onderaan venster) om het eindresultaat in een webbrowser te bekijken. Bent u klaar, dan sluit u de webbrowser en keert u terug naar Photoshop.
- Klik op Opslaan in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten. Het dialoogvenster Optimaal opslaan als verschijnt.
- Typ Waves.gif als naam voor het bestand en klik op Opslaan.

Photoshop slaat de animatie op als een GIF-bestand op basis van de huidige instellingen in het palet Optimaliseren.

Animeren met laagmaskers


Als laatste element van het webanimatieproject verbergt u het onderste gedeelte van een laagobject, in dit geval een walvisstaart, om de illusie te creëren dat de staart uit het water omhoog komt.

Het bestand waaraan u in deze paragraaf gaat werken, heeft drie lagen: een oceaan-laag, die dienst doet als achtergrond, de tekening van de walvisstaart en een verloop dat in Photoshop gemaakt is.

Een laagmasker maken en toepassen

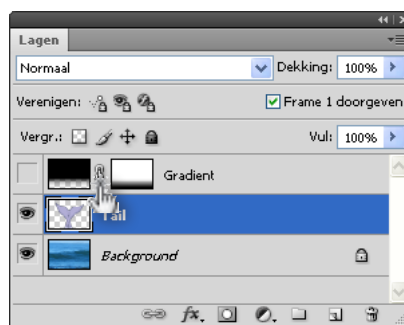
In deze taak maakt u een laagmasker op basis van de verschillen in dekking in het verloop en daarna past u uw masker op de walvisstaart toe. Het verloop zelf speelt geen rol in uw eindafbeelding, maar u gebruikt het masker dat u hiervan kunt maken en past dit op een andere laag toe.

Voordat u begint, bekijkt u de weergave van de walvisstaart nauwkeurig in het afbeeldingvenster, zodat u het kunt vergelijken met uw eigen eindresultaat.

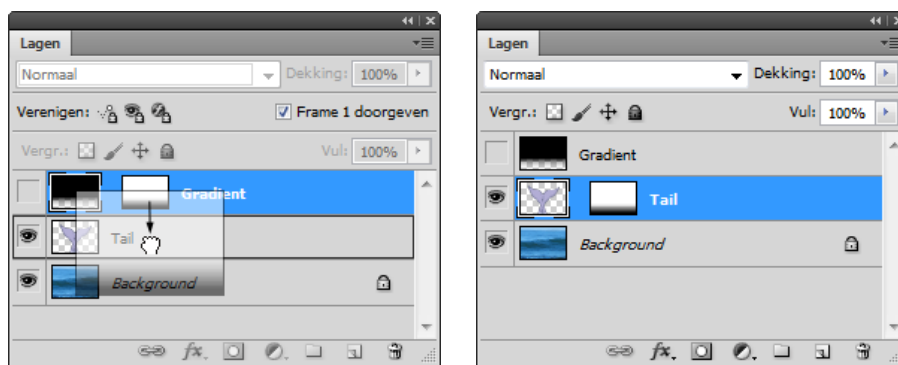
1. Klik op Bestand > Openen en open het bestand Whale.psd.
2. In het lagenpalet klikt u op het zichtbaarheidvakje voor de laag Gradient om een oogpictogram  te plaatsen en de laag zichtbaar te maken.
3. Selecteer de Gradient-laag en klik met de Ctrl-toets ingedrukt op het laagicoontje om de pixels op deze laag te selecteren.
4. Zet de selectie om in een laagmasker. Klik hiervoor op de knop Laagmasker toevoegen onderaan het lagenpalet.

In het lagenpalet verschijnt er een nieuwe miniatuur in de Gradient-laag waarin de transparante (wit) gebieden en de gemaskeerde (zwart) gebieden aangegeven worden.

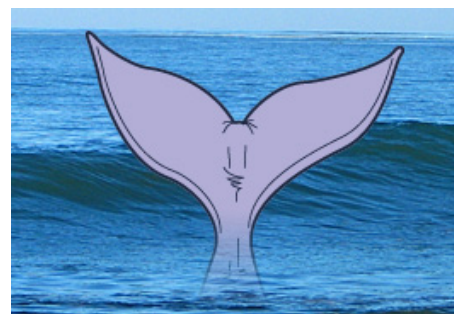
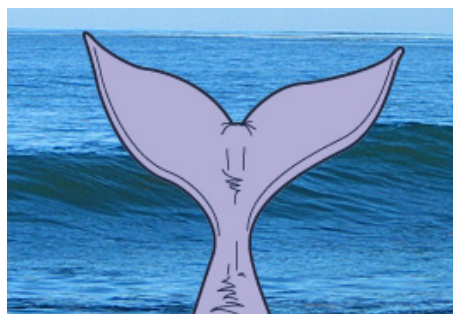
5. Klik op het oogpictogram om de Gradient-laag te verbergen.
6. Klik op het pictogram van de koppeling  tussen de twee miniaturen in de Gradient-laag om het verloop en het masker te ontkoppelen, zodat u het masker apart van de verlooplaag kunt gebruiken.



7. Selecteer de maskerminiatur (rechts) en sleep het naar de laag Tail.





Indien u zich herinnert hoe de staart eruit zag voordat u de wijzigingen aanbracht, ziet u het verschil nu in het afbeeldingvenster: het onderste gedeelte van de staart vervaagt geleidelijk alsof hij in het water zinkt.



Een afbeelding animeren binnen een laagmasker

Het mooie van deze techniek is dat, ondanks dat u de positie van het laagobject wijzigt, het masker op zijn plek blijft. U begint nu met de volgende fase van het animatieproces door de staartafbeelding zelf te verplaatsen. Terwijl u dat doet, verandert het verloopmasker niet, dus heeft het een zelfde effect op de zichtbaarheid van de walvis als deze in het water zinkt en er weer uit opstijgt.

1. In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames . Laat frame 2 geselecteerd.
2. Selecteer het gereedschap Verplaatsen  en zorg ervoor dat de optie Automatisch selecteren in de optiebalk gekozen is.
3. In het afbeeldingvenster sleept u de staartafbeelding naar beneden, totdat hij bijna onder het wateroppervlak verdwijnt.



In het animatiepalet sleept u frame 2 naar links, zodat het frame 1 wordt.

De animatie van het laagmasker verfijnen

Het enige dat u nu nog moet doen is de staart-actie verzachten met tussenliggende frames en vertragingstijden tussen frameovergangen. U hebt nu wellicht genoeg ervaring met deze processen dat u dit zelfstandig kunt doen. Maar we hebben een extraatje toegevoegd aan deze taak, zodat het nuttig is de stappen van de onderstaande procedure te volgen.

1. In het animatiepalet zorgt u ervoor dat frame 1 geselecteerd is en kiest u de optie Tussenvoegen... in het paletmenu. U kunt ook op de knop Tussenvoegen klikken onderin het palet.
2. In het dialoogvenster Tussenvoegen selecteert u Volgend frame en typt u 3 voor Toe te voegen frames. Zorg ervoor dat de opties Alle lagen en Positie geselecteerd zijn en klik op OK.
3. In het animatiepalet Shift+klikt u om de frames 2, 3 en 4 te selecteren.
4. In het paletmenu van het animatiepalet kiest u de optie Frames kopiëren.
5. Selecteer frame 5. Kies vervolgens Frames plakken... in het paletmenu.
6. In het dialoogvenster Frames plakken kiest u de optie Plakken na selectie en klikt u op OK. Laat de drie nieuwe frames geselecteerd.
7. In het paletmenu van het animatiepalet kiest u Frames achteruit afspelen.

Nu laten de frames een staart zien die zinkt en opstijgt in een vloeiende beweging.

8. Selecteer alle acht frames en kies 0,2 in het vervolgkeuzemenu Vertragingstijd in een van de frames.

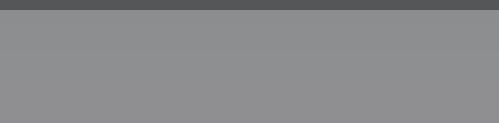
De animatie met het laagmasker bekijken en opslaan

U bent bijna klaar met uw webelement.

1. Gebruik knoppen Speelt animatie af en Stopt animatie in het animatiepalet, om de animatie te bekijken.
2. Klik op Bestand > Opslaan voor web en apparaten,
3. Klik op de optie Voorvertoning in standaardbrowser (wereldbol onderaan venster) om het eindresultaat te bekijken in een browser. Bent u klaar, dan sluit u de webbrowsers en keert u terug naar Photoshop.
4. Klik op Opslaan in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten. Het dialoogvenster Optimaal opslaan als verschijnt.
5. Typ Whale.gif als naam voor het bestand. Klik op Opslaan.

U hebt alle elementen van het webproject voltooid.

bestanden voorbereiden voor het web



Animaties maken met Photoshop

In deze oefening krijgt u een overzicht van de basisfuncties voor een animatie in Photoshop. Voor deze oefening hebt u een webbrowserapplicatie nodig, zoals Netscape of Internet Explorer. U hoeft geen verbinding te maken met internet.

Aan de slag

Ter illustratie van een groot aantal functies van Photoshop, gaat u een webpagina maken. U begint nu met het bekijken van de HTML-pagina die u gaat maken op basis van een enkel PSD-bestand.

1. Start Photoshop en houd direct de Ctrl+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) ingedrukt om de standaard voorkeuren te herstellen.
2. In de dialoogvenster dat nu verschijnt, kiest u Ja om te bevestigen dat u de instellingen wilt herstellen.
3. In de optiebalk klikt u op Bridge starten om Adobe Bridge te openen.
4. Klik op het deelvenster Mappen en navigeer naar het bestand Home.HTML.
5. In de linkerbovenhoek ziet u een logo staan. De animatie van het logo wordt één keer afgespeeld als de browser opent.
6. Plaats de muisaanwijzer op de onderwerpen links op de webpagina. Let op wijzigingen in de vorm van de muisaanwijzer (van een pijl in een wijzend handje).
7. Op de Homepage klikt u op de onderwerpen om over te schakelen naar hun gekoppelde pagina.
8. Als u klaar bent met het bekijken van de webpagina, sluit u de webbrowser.
9. Sluit Adobe Bridge

Een werkruimte instellen voor webontwerp

Photoshop levert een aantal ingebouwde HTML-functies. Om gemakkelijker toegang tot deze functies te hebben tijdens het uitvoeren van webontwerptaken, is het mogelijk de standaardindeling van paletten, werkbalken en venster aan te passen en deze ruimte op te slaan voor later gebruik.

1. Kies Venster > Nieuwe werkruimte.
2. Geef de naam Animatie aan uw eigen werkruimte.
3. Kies Venster>Animatie om het animatievenster op het scherm weer te geven. Kies Venster>Historie om het historievenster op het scherm weer te geven. Schik de vensters naar eigen wens.
4. Klik op Opslaan.

Een pagina segmenteren

In Photoshop kunt u gebruikmaken van segmenten om een document te verdelen in kleinere bestanden.

Segmenten worden samengebracht in een HTML-tabel in het HTML-bestand van een document. Standaard begint een document met één segment, dat het complete document omvat. Vervolgens kunt u meerdere segmenten in het document maken, Photoshop maakt dan automatisch aanvullende segmenten.

Als u eenmaal segmenten hebt gemaakt, kunt u deze omzetten in knoppen en die knoppen zo programmeren dat ze de webpagina sturen.

Segmenten aanmaken, selecteren en segmentopties instellen

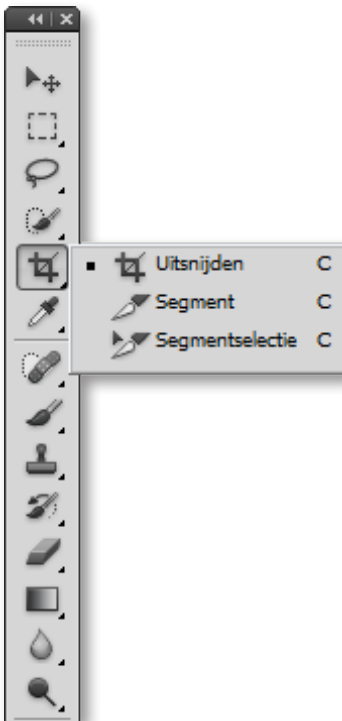
U begint met het aanmaken van een segment

1. Open het bestand Start.psd
2. Selecteer het gereedschap Segment (verscholen onder het gereedschap uitsnijden) en trek een segmentkader rond het bruin vlak van het logo. Er verschijnt een bruin kader ten teken dat het segment geselecteerd is.

In het blauwe rechthoekje in de linkerbovenhoek van de afbeelding staat het getal 01 en een klein pictogram, of badge, met bergen. De blauwe kleur geeft aan dat het segment een gebruikerssegment is.

Er staan ook twee grijze rechthoekjes in de afbeelding: 02 en 03. De grijze kleur geeft aan dat dit automatische segmenten zijn, deze worden automatisch gemaakt als u een gebruikerssegment maakt.

3. In de gereedschapset selecteert u het gereedschap Segmentselectie, dat verborgen zit achter het gereedschap Segment en dubbelklikt u op het segment 01. Het dialoogvenster Segmentopties verschijnt. De naam van elk segment is standaard gebaseerd op de bestandsnaam en het segmentnummer.



Segmenten zijn pas van nut als u de opties ervan instelt. Segmentopties zijn bijvoorbeeld de naam van het segment en de URL die geopend wordt als de gebruiker op het segment klikt.

- 4 In het dialoogvenster Segmentopties typt u Logo animatie als naam.
5. Klik op OK om de wijzigingen toe te passen. Later maakt u een geanimeerde versie van deze gesegmenteerde afbeelding ter vervanging van de huidige versie.

Navigatieknoppen maken

U segmenteert nu de navigatieknoppen aan de linkerkant van de pagina, zodat u ze kunt omzetten in rollovers. U zou steeds één knop per keer kunnen selecteren om er navigatie-eigenschappen aan toe te wijzen, maar er is een snellere manier.

1. Schakel over naar het gereedschap segment in de gereedschapset of druk op Shift +C om de sneltoets te gebruiken.
2. Gebruik de hulplijnen aan de linkerkant van de afbeelding om diagonaal te tekenen en de knoppen in het kader op te nemen.

Er verschijnt een blauw rechthoekje, vergelijkbaar met dat voor segment 01, in de linkerbovenhoek van het segment dat u zo juist hebt gemaakt, genummerd segment 04. De blauwe kleur geeft aan dat dit een gebruikerssegment is, en geen automatisch segment.

Het oorspronkelijk grijze rechthoekje voor automatisch segment 03 blijft ongewijzigd, maar het gebied van segment 03 is kleiner en dekt slechts een kleine rechthoek boven de tekst.

Het bruine kader geeft de grenzen van het segment aan, alsook dat het segment geselecteerd is.

3. Terwijl het gereedschap Segment nog steeds geselecteerd is, drukt u op Shift+C om over te schakelen naar het gereedschap Segmentselectie. De segmentopties boven het afbeeldingsvenster veranderen, er verschijnt een reeks uitlijknoppen.
4. Klik op de knop Verdelen in de optiebalk boven het afbeeldingsvenster.
5. In het dialoogvenster Segment verdelen selecteert u Horizontaal verdelen in en typt u 4 bij Segmenten omlaag, gelijkmatige tussenafstanden. Klik op OK.

U geeft nu elk segment een naam en wijst er een koppeling aan toe.

6. Terwijl het gereedschap Segmentselectie geactiveerd is, dubbelklikt u op het bovenste segment, genaamd Rome, om het dialoogvenster segmentopties te openen.

- In het dialoogvenster Segmentopties geeft u het segment de naam Rome, typt u Rome.html bij URL, en typt u `_self` bij doel. (Vergeet niet om het onderstrepingsteken voor de letter 's' toe te voegen). Klik op OK.

De functie Doel bepaalt hoe een gekoppeld bestand wordt geopend als er op de koppeling wordt geklikt. De optie `_self` geeft het gekoppelde bestand in hetzelfde frame weer als het oorspronkelijke bestand.

- Herhaal de stappen 6 en 7 voor de overige segmenten.
Tweede segment 05 - Naam: **Venetie**, URL: **Venetie.html**, Doel: `_self`
Derde segment 06 - Naam: **Budapest**, URL: **Budapest.html**, Doel: `_self`
Vierde segment 07 - Naam: **Home**, URL: **Home.html**, Doel: `_self`
- Kies Bestand > Opslaan als en maak een nieuwe map aan met als naam Webbestanden om uw werk op te slaan in deze map. Geef het bestand de naam Home.psd.

Subpagina's wegschrijven als html

- Open de foto Rome. Kopieer de foto naar Home.psd en positioneer.
- Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten:
- In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten selecteert u de tab 2-maal tonen bovenin.

Hier kan de kwaliteit en bestandsgrootte vergeleken worden van de verschillende opties. In het vak boven ziet u de originele afbeelding. Photoshop toont automatisch alternatieven: een JPEG-afbeelding van verschillende kwaliteit (hoge, gemiddelde lage enz..., of GIF-opties).

Vergelijk de kwaliteit en bestandsgrootte van de verschillende opties en klik dan op een geoptimaliseerde versie om te experimenteren met de formaat-en kwaliteitsinstellingen. Houd hierbij steeds de bestandsgrootte en de kwaliteit in het oog.

- Selecteer de tab Optimaal in de linkerbovenhoek van het dialoogvenster.
- Klik op het beeld Rome. Kies JPEG normaal in het menu Voorinstelling.
- Terwijl het gereedschap Segmentselectie geactiveerd is, shift-klikt u om de segmenten 04, 05, 06 en 07 te selecteren. Kies Gif 64 met dithering in de menu Voorinstelling
- Klik op Opslaan en navigeer naar de map Webbestanden waarin ook het bestand Home.psd is opgeslagen.
Bestandsnaam: Rome (= naam link op pagina Home).
Opslaan als type: HTML en afbeeldingen (*.html).
Instellingen: Standaardinstellingen
Segmenten: Alle segmenten.

8. Klik op Opslaan.
9. Verwijder de foto Rome uit Home.psd. (laag verwijderen).
10. Open de foto Venetië. Kopieer de foto naar Home.psd en positioneer.
11. Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten:
12. Klik op Opslaan.
Bestandsnaam: Venetië
Opslaan als type: HTML en afbeeldingen (*.html).
Instellingen: Standaardinstellingen
Segmenten: Alle segmenten.
13. Klik op Opslaan. Als het dialoogvenster Bestanden vervangen verschijnt klikt u op Vervangen.
14. Verwijder de foto Venetië uit Home.psd.
15. Open de foto Budapest. Kopieer de foto naar Home.psd en positioneer.
16. Kies Bestand>Opslaan voor web en apparaten:
17. Klik op Opslaan
Bestandsnaam: Budapest
Opslaan als type: HTML en afbeeldingen (*.html).
Instellingen: Standaardinstellingen
Segmenten: Alle segmenten.
18. Klik op Opslaan. Verwijder de foto Budapest.

Een animatie maken

In Photoshop is het maken van geanimeerde afbeeldingen heel eenvoudig. Een animatie is een reeks afbeeldingen ofwel frames. U maakt hiervoor gebruik van geanimeerde GIF-bestanden. Een geanimeerde GIF bestaat uit een reeks afbeeldingen of frames. Elk frame wijkt iets af van het voorgaande frame, waardoor de illusie van beweging wordt gewekt wanneer de frames snel achter elkaar worden weergegeven, net als film.

Een geanimeerde GIF maken

U kunt de website interessanter maken door het Logo zo te animeren dat het in de linkerbovenhoek van de pagina lijkt te dansen. U animeert de tekst met gebruik van paletten Animatie en Lagen.

1. In het lagenpalet klikt u op het driehoekje naast de groep Logo Animatie om de inhoud weer te geven. De groep bestaat uit drie componenten: een M, een V en de tekst Vincent Michael, elk op een eigen laag.

U maakt een animatie die bestaat uit het verschijnen van de twee letters op het scherm en het verplaatsen ervan naar de gewenste positie. U zorgt ervoor dat de letters aan het eind van de animatie lijken te gloeien en dat de naam Vincent Michael geleidelijk op de pagina verschijnt.

2. Kies Venter > Animatie als het animatiepalet niet op het scherm staat, het animatiepalet verschijnt linksonder.

Optioneel: U kunt het animatiepalet dichterbij het afbeeldingsvenster plaatsen om de elementen in het werkgebied dicht bij elkaar te houden.

3. In het animatiepalet klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames. Er wordt nu een nieuw frame gemaakt op basis van het vorige frame. Laat dit frame geselecteerd.
4. In het lagenpalet selecteert u de laag V.
5. Selecteer het gereedschap Verplaatsen in de gereedschapset. Sleep de V in de afbeelding naar links, houd hierbij de toets Shift ingedrukt om een rechte beweging te maken. Druk eventueel op de pijltoets naar links op het toetsenbord om de V zover naar links te schuiven dat de letter nog net te zien is.

Let erop dat u de letter niet volledig uit het afbeeldingsvenster duwt.

6. In het lagenpalet selecteert u de laag M.
7. Gebruik het gereedschap Verplaatsen om de M in het afbeeldingsvenster omhoog te verplaatsen - houd zo nodig de Shift-toets ingedrukt om loodrecht omhoog te verplaatsen - totdat de letter net buiten het frame valt.

Een andere manier om objecten te animeren is door hun dekking te wijzigen, ze vervagen dan geleidelijk aan.

8. In het lagenpalet selecteert u de laag Vincent Michael. Verminder de dekking vervolgens tot 0%.
9. In het lagenpalet selecteert u de laag V. Beperk de dekking van deze laag tot 10%. Selecteer dan de laag M en verminder de dekking eveneens tot 10%.
10. Kies bestand Opslaan. om dit als Home.psd te bewaren.

Frames tussenvoegen voor vloeiende animatie-effecten

U kunt de animatie verder perfectioneren, zodat de beelden vloeiend in elkaar overlopen.

Door middel van tussenvoegen kunt u snel een reeks frames maken die van elkaar verschillen qua dekking, positie of effecten.

In dit gedeelte gebruikt u de opdracht Tussenvoegen om nieuwe frames tussen de bestaande animaties te maken, waarbij u elk nieuw frame laat infaden of uitfaden.

U begint met het instellen van frame 2 als beginpunt van de animatie.

1. In het animatiepalet sleept u frame 2 naar links van het frame 1. De namen van de frames worden aangepast aan hun nieuwe positie in de reeks

U voegt nu animatieframes toe tussen deze twee frames.

2. Zorg ervoor dat frame 1 geselecteerd is in het animatiepalet en klik op de knop Voegt Animatieframes toe tussen andere frames onder in het palet.
3. In het dialoogvenster Tussenvoegen stelt u de volgende opties in (als deze nog niet geselecteerd zijn):
 - Kies Tussenvoegen met: Volgend frame.
 - Typ 5 in het vak Toe te voegen frames.
 - Selecteer Alle lagen onder Lagen
 - Zorg ervoor dat alle opties geselecteerd zijn onder Parameters.
4. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.
Photoshop genereert nieuwe frames tussen het eerste en het tweede frame, resulterend in een vloeiende overgang tussen de afbeeldingen.
5. Om de animatie te testen, klikt u op de knop Speelt animatie af onder in het animatiepalet. U krijgt nu een voorvertoning van de animatie, het kan er nu wat schokkerig uitzien, maar in de browser verloopt het meestal vloeiender.
6. Om de animatie te stoppen klikt u op de knop Stopt animatie of op Esc.

Een laagstijl animeren

In het dialoogvenster Tussenvoegen is u wellicht het vakje Effecten opgevallen. In de huidige oefening animeert u een laageffect, of laagstijl. Het uiteindelijke resultaat is een korte lichtflits achter de letters V en M.

1. In het animatiepalet selecteert u frame 7 en klikt u vervolgens op de knop Dupliceert geselecteerde frames om een nieuw frame te maken met dezelfde instellingen als frame 7. Laat frame 8 geselecteerd.
2. In het lagenpalet selecteert u de Laag V. In het vervolgmenu van Laagstijl onder in het palet kiest u Gloed buiten. In het dialoogvenster Laagstijl stelt u de volgende opties in:
 - Kies bleken bij Overvloeimodus.
 - Stel Dekking in op 55%, en Spreiding op 0%.
 - Stel Grootte in op 5.
 - Klik voor de kleur op de kleurstaal en kies vervolgens een lichtgele kleur in de kleurkiezer
3. Klik op OK om de stijl toe te passen op de laag V.
4. In het lagenpalet houdt u de toets Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u Effecten van de laag V naar de laag M. Hiermee kopieert u het effect naar de laag M.

U voegt nu het gekopieerde effect toe, zodat de letters aan het eind van de animatie gloeien.

5. In het animatiepalet selecteert u frame 7. Klik op de knop Voegt animatieframes toe tussen andere frames onder in het palet.
6. In het dialoogvenster Tussenvoegen typt u 2 in het vak Toe te voegen frames. Zorg ervoor dat Effecten geselecteerd is onder Parameters en klik op OK.
7. In het animatiepalet selecteert u frame 7 en klikt u op de knop Dupliceert geselecteerde frames om een nieuw frame te maken met dezelfde instellingen als frame 7.
8. Sleep dit nieuwe frame 8 naar het eind van de animatie, waar het frame 11 wordt.

U zorgt er nu voor dat de animatie één keer wordt afgespeeld op de website.

9. Zorg ervoor dat de optie Eenmaal geselecteerd is in het vervolgmenu linksonder in het animatiepalet.
10. Klik op de knop Speelt animatie af onder in het animatiepalet om een voorvertoning van de animatie te bekijken.
11. Kies Bestand > Opslaan om uw werk op te slaan als Home.psd.

Een vertraging instellen

U kunt indien nodig voor elk afzonderlijk frame een vertragingstijd instellen via het keuzemenu Vertragingstijd op elk frame. Standaard hebben alle frames een vertragingstijd van 0 seconden.

1. Kies in het menu van het palet Animatie de optie Alle frames selecteren.
2. Klik op de tekst 0 sec onder een van de frames in het palet Animatie en stel dit in op 0,2 sec.
3. Klik op de knop Speelt de animatie af om de animatie nogmaals te bekijken met de nieuwe vertragingstijd.
4. Druk op Esc om de animatie te stoppen.
5. Kies Bestand Opslaan (Ctrl + S).

Bestand Home.psd omzetten naar een html-document

1. Kies bestand opslaan voor web en apparaten.
2. In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten selecteert u de tab 4-maal tonen bovenin.

Hier kan de kwaliteit en bestandsgrootte vergeleken worden van de verschillende opties. In het vak linksboven ziet u de originele afbeelding. Photoshop toont automatisch alternatieven: JPEG-afbeelding van verschillende kwaliteit (hoge, gemiddelde lage enz..., of GIF-opties).

Vergelijk de kwaliteit en bestandsgrootte van de verschillende opties en klik dan op een geoptimaliseerde versie om te experimenteren met de formaat-en kwaliteitsinstellingen. Houd hierbij steeds de bestandsgrootte en de kwaliteit in het oog.

3. Selecteer de tab Optimaal in de linkerbovenhoek van het dialoogvenster.
4. Shift-klik om de segmenten 04, 05 en 06 te selecteren. Kies GIF 64 met dithering in het menu Voorinstelling. Normaal gezien is deze instelling nog ingesteld.
5. Klik op Opslaan en navigeer naar de map Webbestanden.
Bestandsnaam: Home
Opslaan als type: HTML en afbeeldingen (*.html).
Instellingen: Standaardinstellingen
Segmenten: Alle segmenten.
6. Klik op Opslaan

Het resultaat bekijken in een webbrowser

1. Klik op de knop Ga naar Bridge bovenaan in de optiebalk. Klik op het tabblad Mappen en navigeer naar de map Webpagina.
2. Dubbelklik op het bestand Home.html om dit bestand in de webbrowser te openen.
3. In de webbrowser beweegt u door het HTML-bestand en probeert u het volgende uit:
 - Plaats de muisaanwijzer op enkele van de segmenten die u hebt gemaakt. Zoals u ziet verandert de aanwijzer in een wijzend handje ten teken dat er sprake is van een knop.
 - Klik op de tekstkoppelingen aan de linkerkant om naar andere pagina's in de site over te springen.
4. Als u klaar bent sluit u de browser en Adobe Bridge.