

Photoshop  
voor iedereen

Deel 1

# Photoshop voor iedereen

Conform de leerplannen  
volwassenenonderwijs

Mario Schuurmans  
Peter Lankester

**Alta**

© 2009, Alta Uitgeverij  
M. Schuurmans, P. Lankester  
Photoshop voor iedereen - CS4, 1

## Hoofdstuk 1

# Kennismaking met Photoshop

*Ik fotoshop, jij fotoshopt,  
wij fotoshoppen ...*

Hoofdstuk 1, het begin van onze boeiende tocht doorheen Photoshop. Waarschijnlijk was je tot nu toe gewoon om met programma's van Microsoft te werken. Ze hebben allemaal een zelfde look en feel. Photoshop is echter van Adobe en ondersteunt dan ook de filosofie van deze fabrikant. Geen nood, je zal zien dat het allemaal wel meevalt.

In dit hoofdstuk leer je:

- Het doel en nut van Photoshop
- De Photoshopomgeving
- In- en uitzoom mogelijkheden
- De helpfunctie



**Fotoshoppen** fo-to-shop-pen  
 onovergank. Werkw.; fotoshopte; h. Gefotoshopt  
 <Eng. To photoshop, van de merknaam Photoshop  
 foto's bewerken met een computerprogramma

bron: VanDale's 14de Grote woordenboek van de Nederlandse taal

## 1.1 Inleiding



*Adobe Systems in San Jose, California in de Verenigde Staten.*

Photoshop is een programma van de Amerikaanse firma Adobe die in 1982 werd opgericht. Al in 1987 werd een eerste grafisch programma ontworpen door ene Thomas Knoll. Hij bedacht ook de naam Photoshop en verkocht in 1988 een licentie aan Adobe voor de distributie van Photoshop. Het duurde echter nog tot 1990 voordat Adobe Photoshop 1.0 op de wereld losliet. In een voortdurende evolutie, werd in 2008 Photoshop CS4 uitgebracht in twee versies. Een normale versie en een extended. Met deze laatste kan je ook o.a. met video en 3D werken binnen Photoshop. Alle schermafdrucken die je in dit boek ziet, zijn gemaakt met Adobe Photoshop CS4 Extended. Voor ons gebruik van Photoshop is dit verschil niet van belang.

## 1.2 Doel en nut van Photoshop

Photoshop is een professioneel programma om afbeeldingen te bewerken en te manipuleren. De bewerkte afbeeldingen kunnen dan gebruikt worden als foto of poster, op een website of in een reclameadvertentie. In de praktijk zal jij met

Photoshop tekst en effecten toevoegen, kleuren aanpassen, foto's bijwerken en collages ontwerpen. Het is zeker geen tekenprogramma; daarvoor bestaan andere programma's zoals Fireworks of Illustrator.

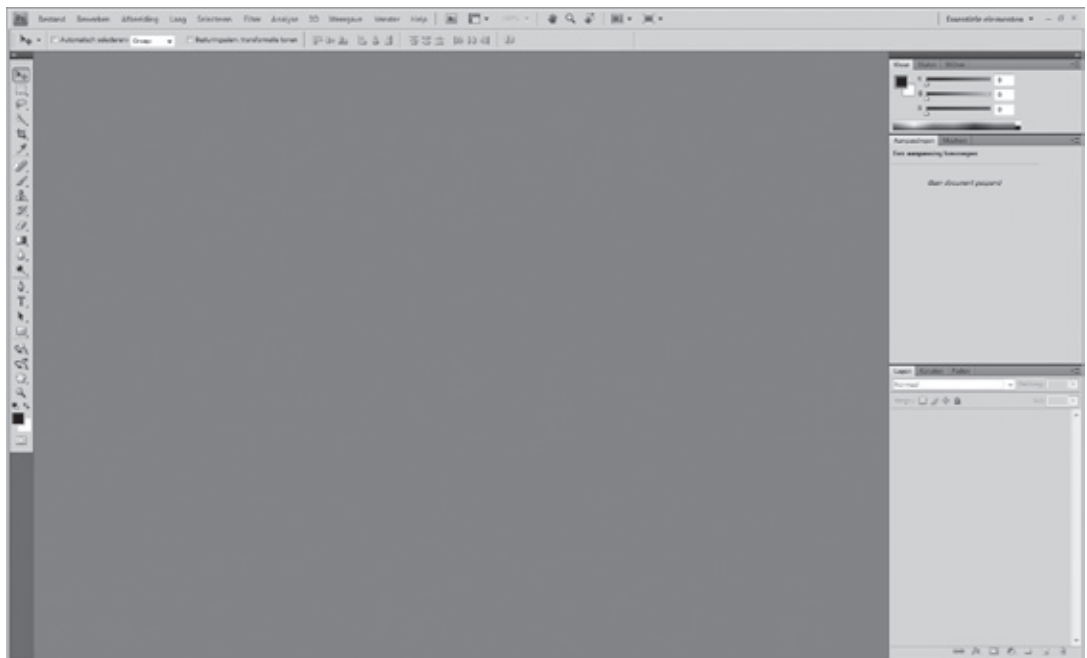
### 1.3 Opstarten en afsluiten van Photoshop

Via de knop **Start** in de taakbalk, kies je voor **Alle Programma's**. Vervolgens kies je de map waar Adobe het programma in geïnstalleerd heeft. In ons geval Adobe Design Premium CS4, maar de naam kan anders zijn naargelang één van de 6 andere suites die beschikbaar zijn. Zoek in elk geval naar een map met Adobe en CS4 in de naam. Daarin zit immers de snelkoppeling Adobe Photoshop CS4. Indien je geen suite geïnstalleerd hebt, vind je Photoshop gewoon onder **Alle programma's**.

Wil je Photoshop terug afsluiten, dan doe je dat via het menu **Bestand** en vervolgens **Afsluiten**. Je kan hiervoor ook op het grijze kruisje klikken in de rechterbovenhoek, of de sneltoets **Ctrl+Q** gebruiken.



### 1.4 De Photoshopomgeving

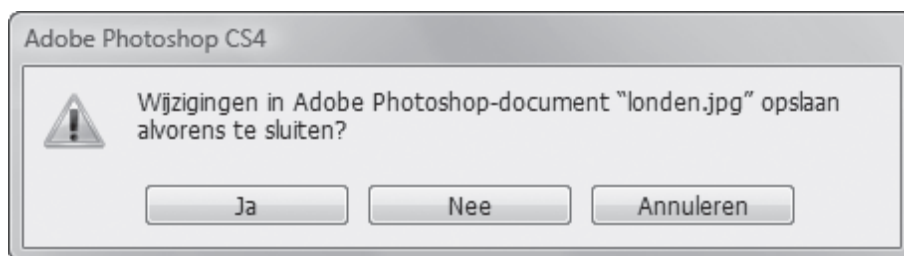


Als je Photoshop voor het eerst opstart, krijg je een scherm te zien waar aan de randen allerlei tekens en knoppen te vinden zijn, maar waar in het midden weinig te zien is. Het is één groot grijs vlak. Dit komt omdat Photoshop, zoals aangehaald in de inleiding, niet echt ontworpen is om iets te maken. Men gaat er vanuit dat je een al opgeslagen afbeelding wil openen om deze te manipuleren. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Microsoft Word, waar een lege pagina op je staat te wachten, klaar voor gebruik. De meeste functies kunnen we nu nog niet gebruiken. Om ze te activeren, openen we onze eerste afbeelding.



Ga bovenaan naar het menu **Bestand** en klik op **Openen**. Navigeer naar de map met de afbeeldingen van Hoofdstuk 1 en open het bestand **londen.jpg**. Photoshop ziet er al meteen heel anders uit!

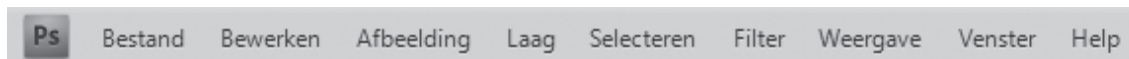
Wil je de afbeelding weer sluiten, dan klik je op het kleine kruisje op het tabblad **londen.jpg @ 100% (RGB/8#)** linksboven op het scherm. Je vindt er ook de naam van de afbeelding: **londen.jpg**. Mocht je ondertussen iets gewijzigd hebben aan de afbeelding door er bijvoorbeeld wat op te tekenen, dan krijg je de vraag of je de wijzigingen wil opslaan. Voorlopig antwoorden we daar dan **Nee** op. Met de knop **Annuleren** keer je terug naar Photoshop alsof je nooit op het kruisje had geklikt. Als je op **Ja** klikt, vraagt Photoshop waar je de afbeelding wil opslaan en onder welke naam. Doe je dit niet, wordt de oude versie overschreven. Dit komt uitgebreider in het volgende hoofdstuk aan bod.



We bespreken kort de belangrijkste onderdelen en regio's van het venster en lichten hier en daar al een tipje van de sluier op over de verschillende mogelijkheden.



## 1.4.1 Menubalk



Via de menubalk kan je (bijna) alle functies en mogelijkheden bereiken die Photoshop rijk is. De menubalk bedien je met de muis of met het toetsenbord. Voor dit laatste druk je op **Alt** en je zal merken dat er van elk menu één letter onderstreept is. Kies vervolgens één van de onderstreepte letters en het bijbehorende menu zal openen. Met de pijltjestoetsen navigeer je dan naar een functie en je bevestigt met **Enter**. Wil je eerder het menu verlaten, dan gebruik je de toets **Esc**. Één keer om het menu te verlaten en nog een keer om de streepjes onder de letters te doen verdwijnen. Je kunt natuurlijk ook gewoon met de muis verdergaan.

We bespreken kort de verschillende menu's en welke mogelijkheden er zoal in schuilen. Uiteraard zullen we nog niet alles begrijpen, maar we krijgen zo toch al een beeld van de vele mogelijkheden.

### Menu Bestand

Hier zal je waarschijnlijk het meeste uit herkennen omdat het een basismenu is in alle Windows programma's. Je kan er afbeeldingen openen, sluiten, opslaan, afdrukken...

### Menu Bewerken

Naast **Bestand** is het menu **Bewerken** ook vrij bekend uit tekstverwerkers en dergelijke. **Knippen** en **Plakken** zijn je misschien wel bekend, maar ook zaken als de **Vrije transformatie** of **Omlijnen** van afbeeldingen komen hier aan bod. Helemaal onderaan kan je ook naar de **Voorkeuren** van Photoshop. In dit menu vind je ook het fameuze **Ongedaan maken** of nog beter: **Stap terug**.

### Menu Afbeelding

Hier vind je functies die te maken hebben met de afbeelding in zijn geheel. Hier kan je het contrast, de helderheid of de kleuren van een afbeelding instellen. Je kan ook de **Afbeeldingsgrootte** veranderen.

### Menu Laag

Misschien wel het meest praktische aan Photoshop. Het werken met lagen is als werken met verschillende transparanten over elkaar. Op elke transparant staat een tekening of onderdeel van een geheel met als voordeel dat je elke transparant afzonderlijk kan bewegen en bewerken. Om dit alles te beheren is er dus het menu **Laag**.

### Menu Selecteren

Selecteren is de basis van afbeeldingen manipuleren. Met selecties vertel je Photoshop met welk gebied van de afbeelding er iets moet gebeuren. Het precies aanduiden van dit gebied is bijgevolg bijzonder belangrijk. Aan de ene kant heb je daarvoor de selectiegereedschappen, maar dus ook enkele opties in

dit menu zoals selecties **Bewerken**, **Deselecteren** of een **Selectie opslaan**.

### **Menu Filter**

Filters zijn als het ware de speeltuin van Photoshop. Hiermee breng je effecten aan op je afbeeldingen zoals het verscherpen van mislukte foto's, bewegingsonscherpte toevoegen voor een professioneel effect of misschien zet je alles wel om naar een pentekening of waterverfschilderij. Het kan allemaal! Het bijzondere is ook dat je dit gedeelte kan uitbreiden met plug-ins. Dit zijn kleine programma's die je via het Internet downloadt en installeert waardoor er nieuwe functies bijkomen. Meestal zijn deze betalend, maar vaak gratis uit te testen dankzij een probeerversie.

### **Menu Analyse**

Hier heeft men in de Extended versie enkele mogelijkheden samengebracht om onderdelen te tellen en meten met het gereedschap **Liniaal**. Deze zijn echter ook gewoon beschikbaar in de normale versie bij de gereedschappen.

### **Menu 3D**

In Photoshop kunt u 3D-bestanden die zijn gemaakt met programma's zoals 3D Studio Max, Alias, Maya en Google Earth, openen en bewerken. In dit menu vind je hiervoor de nodige functies.

### **Menu Weergave**

Hier draait alles om 'hoe' je de afbeelding bekijkt. Er zijn hulplijnen, magnetische documentgrenzen... maar, je kan ook gewoon in- en uitzoomen.

### **Menu Venster**

Via het menu **Venster** regel je hoe Photoshop eruitziet in zijn geheel. Van hieruit kan je deelvensters aan- en uitzetten en daardoor meer functies tegelijkertijd binnen handbereik hebben. Door de lay-out heb je aan de rechterkant vele mogelijkheden snel bij de hand, maar zie je soms door de bomen het bos niet meer. Via dit menu heb je een gemakkelijk overzicht van alles wat beschikbaar is. Photoshop haalt het vanzelf naar de voorgrond indien je voor iets kiest.

### **Menu Help**

Het menu **Help** is universeel in zowat alle programma's voor Windows. Je kan er informatie opvragen over het programma, je computersysteem, naar de website van Adobe gaan en natuurlijk ook de uitgebreide handleiding raadplegen die bij het programma zit. Over de werking van de helpfunctie geven we verder in dit hoofdstuk nog meer uitleg.



## 1.4.2 Optiebalk



De meeste gereedschappen hebben opties die worden weergegeven in de optiebalk. De optiebalk past zich aan wanneer je een ander gereedschap selecteert uit de **Gereedschapset**. Bij de bovenstaande optiebalk is gekozen voor het gereedschap **Penseel** in de **Gereedschapset**. Hier komen we uiteraard later op terug.

## 1.4.3 Gereedschapset


De **Gereedschapset** bevat gereedschappen voor het maken en bewerken van afbeeldingen. Als je over de gereedschappen gaat met de muis, zonder te klikken, krijgen ze een kleurtje.

Merk ook op dat de meeste gereedschappen in de rechterbenedenhoek een klein zwart driehoekje hebben. Dat wil zeggen dat er meerdere gereedschappen van hetzelfde type zijn. Je ziet ze door met de muisknop wat langer op het pictogram te klikken of meteen voor de rechtermuisknop te kiezen. Een klein menu verschijnt met de keuzes. Door op één van deze te klikken, maak je een keuze. Het menu dichtklappen zonder een keuze te maken kan, door ergens op een leeg deel van het werkvlak te klikken. Het zwarte vierkantje voor één van de keuzes geeft het actieve gereedschap aan.



*Gereedschappen achter het gereedschap Tekst*

De **Gereedschapset** zit in een dock. Een dock is een gebied waar je een deelvenster (het vroegere palet) kan vastklikken. Aan de rechterkant van het scherm heb je nog een dock. Verder in dit hoofdstuk bespreken we wat een dock precies is en hoe het werkt.

De **Gereedschapset** is langwerpig met alle gereedschappen onder elkaar. Je kunt dit veranderen en de gereedschappen in een dubbele rij zetten. Dit pas je eenvoudig aan door bovenaan de set op de dubbele pijltjes  te klikken. De set zit vast in een dock. Je kan deze ook zwevend maken, maar dan moet je hem lostrekken uit de dock door hem vast te nemen bij de dubbele pijltjes bovenaan of het greepje er net onder. Dit ziet eruit als een dubbel stippelijntje. Uiteraard moet je hem hier ook weer vastnemen om hem terug op zijn plaats te zetten.

Over het algemeen is de **Gereedschapset** ingedeeld in enkele grote zones. Ze zijn gescheiden door een dun lijntje. Er zijn:



- Selectiegereedschappen
- Retoucheer- en tekengereedschappen
- Pad- en tekstgereedschappen
- Navigatiegereedschappen

We overlopen de zones iets uitgebreider. Probeer zeker enkele gereedschappen uit.

### Selectiegereedschappen

Bovenin zitten de selectiegereedschappen. Wat je in Photoshop niet aanduidt,

#### Let op

Als je snel alle wijzigingen ongedaan wil maken na het gebruik van allerlei gereedschappen, probeer dan de functietoets **F12**. Dit zorgt ervoor dat de afbeelding terugkeert naar haar laatst opgeslagen versie.

Wil je maar één stapje terugkeren, probeer dan **Ctrl+Alt+Z**. Deze kan je 20x blijven gebruiken en zo terug in de tijd gaan tot je de situatie hebt waarop je weer verder wil werken. Een prachuitvinding! Via het menu **Bewerken** en vervolgens **Voorkeuren**, tabblad **Prestaties**, valt dit zelfs uit te breiden tot 1000!

Dit zijn meteen de eerste echte **sneltoetsen** van de cursus die we vaak kunnen gebruiken. Sneltoetsen lijken soms een omweg, maar ze zijn hun naam meer dan waard op voorwaarde dat je ze regelmatig gebruikt. Naarmate je meer met Photoshop werkt, ga je ze vanzelf vaker gebruiken en onthouden.

kan je niet manipuleren dus ze zijn bijzonder belangrijk. Er zijn drie soorten: **Selectiekaders**, **Lasso's** en de **Toverstaf**.

### Retoucheer- en tekengereedschappen


Bestaat voornamelijk uit het **Potlood**, **Penseel** en de **Kloonstempel**. Hiermee breng je op de een of andere manier 'verf' aan op je afbeelding. Verder hebben we ook nog **Gummetjes** waarmee je delen van een afbeelding wist. In deze zone zit natuurlijk nog veel meer, maar omdat Photoshop zo uitgebreid is, laten we het hier voorlopig bij.

### Pad- en tekstgereedschappen


Deze gereedschappen zijn moeilijk om onder één noemer te brengen. Ze bieden verschillende handige mogelijkheden. **Tekst** dient om teksten toe te voegen op afbeeldingen. **Paden** zijn dan weer hulpmiddelen om lijnen of vormen te tekenen en met de **Vormgereedschappen** teken je gevulde vormen zoals rechthoeken, ovaal, veelhoeken... of enkel de omtrek hiervan.

### Navigatiegereedschappen

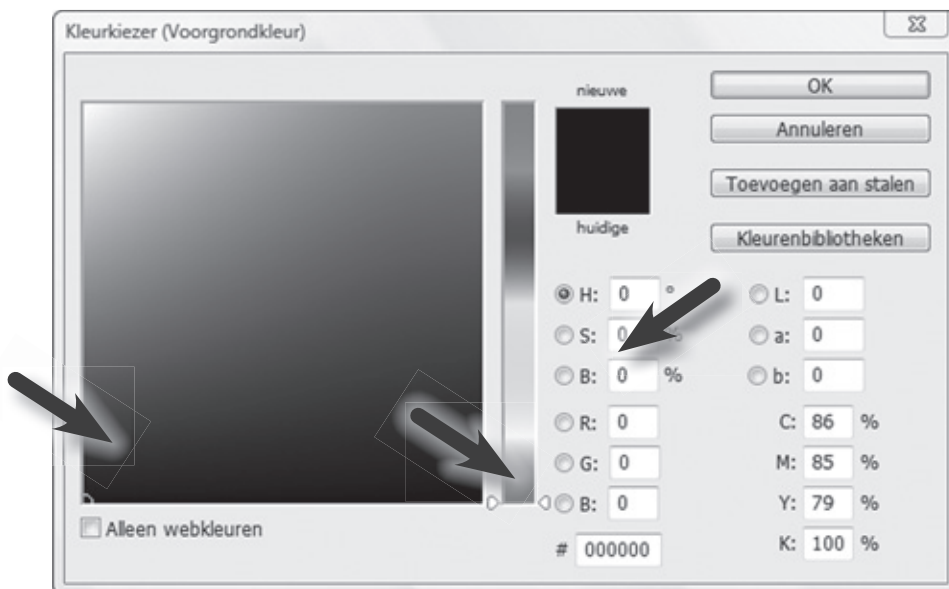
Dit zijn de gereedschappen waarmee je een afbeelding verplaatst zoals het **Handje** of in- en uitzoomen met de knop **Zoomen**.

Verder hebben we ook nog de **Voorgrondkleur** en de **Achtergrondkleur**. Hier kies je de kleuren waarmee je zal werken. Standaard heeft men zwart als voorgrondkleur en wit als achtergrondkleur. Kies je bijvoorbeeld om met het **Penseel**  te tekenen, dan gebruikt Photoshop automatisch als actieve kleur de voorgrondkleur. De achtergrondkleur wordt gebruikt bij o.a. het **Verloop**, een gereedschap waar we later op terugkomen.



Je kan de twee kleuren omwisselen door op het kleine dubbele pijltje  te klikken. Van de zwart-witte vlakken vind je ook een miniversie terug. Dit dient om vanuit welke kleurencombinatie ook, snel terug te keren naar zwart-wit. Een soort van 'reset' dus.

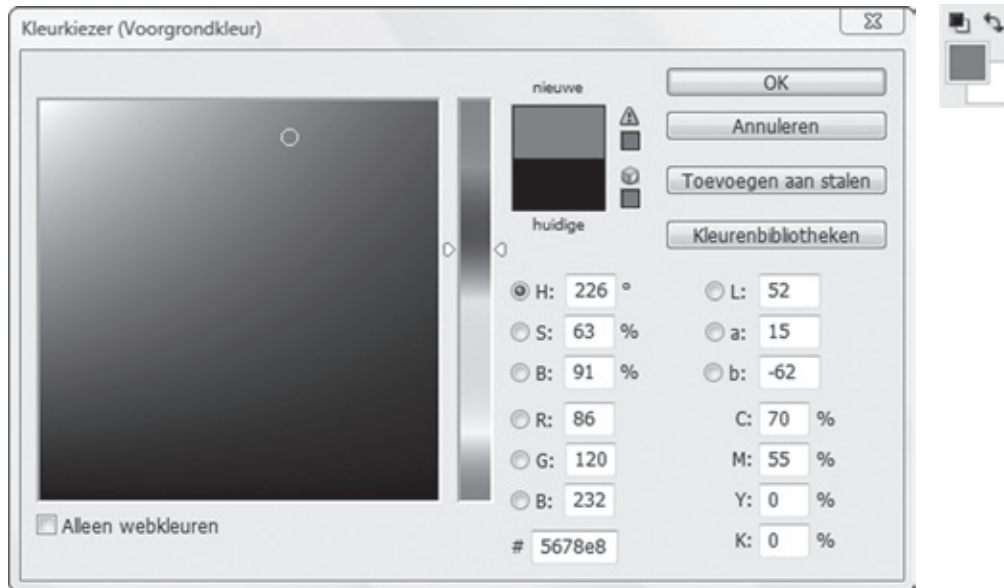
Je kan de voor- of achtergrondkleur veranderen door op één van de twee te klikken. Laten we de voorgrondkleur veranderen door er 1 keer op te klikken.



Je krijgt dan de **Kleurkiezer**. Hij bestaat grofweg uit drie delen. Een linker **Kleurveld**, waarbij je een overgang ziet van wit, naar een gekozen kleur, en onderaan naar zwart. Photoshop genereert alle kleuren en tinten die er tussen horen. In het midden heb je een **Kleurregelaar** in regenboogkleuren. Aan de rechterkant heb je **Kleurwaarden**. Dit bestaat uit heel wat getalletjes, procenten... maar zeker ook belangrijk, bovenaan, een zwart vlak of twee halfjes van een verschillende kleur. Dit zijn de huidige en nieuwe kleur.

Hoe moet je een kleur kiezen?

Je begint met de **Kleurregelaar** in het midden. Hier kies je ruw de kleur die je wil, bv. blauw. Klik op blauw of hou de muisknop ingedrukt en schuif er als het ware naartoe, zodat je in het **Kleurveld** de kleuren ziet veranderen tot jouw gewenste kleur erbij is. In het **Kleurveld** klik je dan op de tint van de kleur die je wil hebben. Wat lichter, wat donkerder... die keuze gebeurt daar. Je keuze verschijnt ook in het vak **Nieuwe kleur**.



Klik op **OK**, en je zal merken dat ook in je **Gereedschapset** de kleur blauw aanwezig is, klaar voor gebruik.

### Let op

In de **Kleurkiezer** kan je onderaan in het midden ook een **Hexadecimale waarde** ingeven. Zo heeft iedereen exact dezelfde kleur. Deze kleur wordt altijd vooraf gegaan door een # met daarachter een combinatie van 6 letters en cijfers. Het kruis (#) moet je niet meer ingeven, dat staat er al.

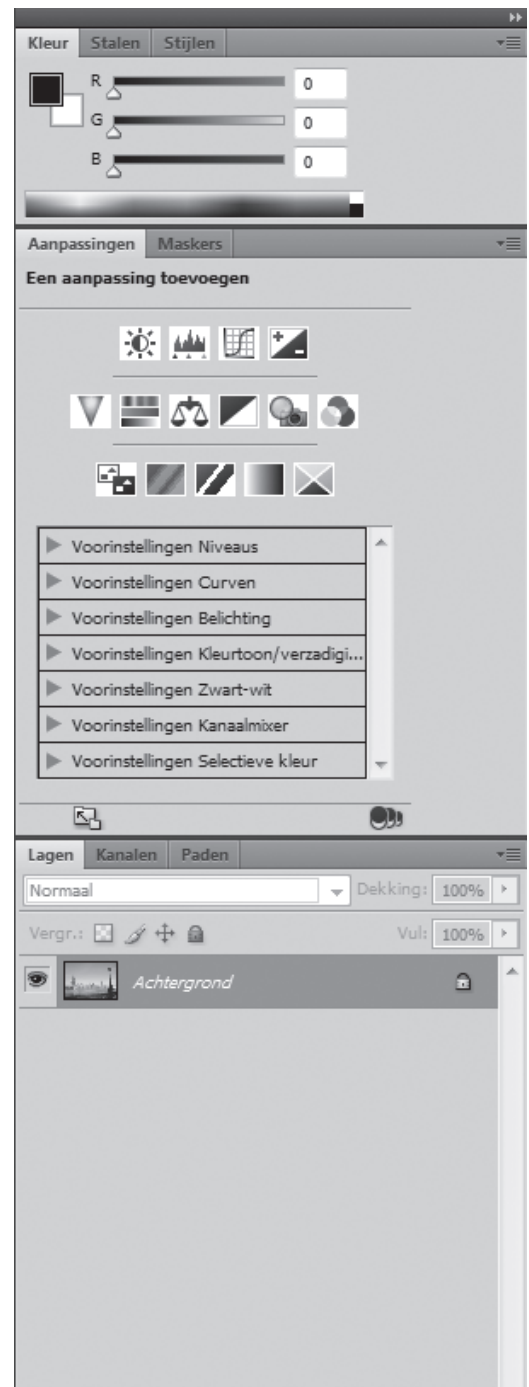
### 1.4.4 1 dock, 2 docks?

De rechterkant van je venster heeft ten opzichte van de vorige versies, waarschijnlijk de meeste veranderingen ondergaan: een andere naam, een andere werking..

Het hele rechterdeel, alles wat je hier ziet, is een dock. De dock is een plek waar deelvensters in 'vastzitten'. In de dock zitten de paletgroepen met daarin de verschillende paletten. Als je met de muis bovenaan over de bovenkant van de dock gaat, merk je dat deze oplicht. Het is eigenlijk een knop. Door erop te klikken veranderen de paletgroepen in pictogrammen en creëer je meer werkruimte. Klik je nogmaals, herstelt alles zich weer.



Als je met de muis precies op de rand van de dock gaat staan, verandert de cursor in een dubbel pijltje waardoor je manueel de breedte van de dock kan aanpassen. Je kan wel niet onder de minimumbreedte gaan, daarvoor zal je hem moeten omzetten naar pictogrammen.



### 1.4.5 Paletgroepen

We hebben net geleerd wat de dock is en dat er zich in de dock paletgroepen bevinden. Maar, wat moet je met een paletgroep? Een paletgroep bevat paletten. Met de **tabs** (of tabbladen) bovenaan wissel je van palet. Deze paletten bevatten op hun beurt instellingen, informatie of functies om te gebruiken in jouw projecten. In de paletgroep die je hier ziet, zitten drie paletten: **Kleur**, **Stalen** en **Stijlen**.

Een palet kan je binnen een paletgroep van plaats veranderen door deze vast te nemen en te verslepen aan de tab. Je kan een palet verwijderen door met de rechtermuisknop te klikken op een tab en te kiezen voor **Sluiten**. Je kan zelfs de hele tabgroep verwijderen. Je kan alles weer herstellen via het menu **Venster** waar je het ontbrekende palet uit de lijst kiest of je kiest voor het menu **Venster** ► **Werkruimte** ► **Essentiële elementen** (standaardinstelling)..

Door in het verlengde van de tabbladen op de donkergrijze balk te klikken, kan je de paletgroep minimaliseren en door nogmaals te klikken herstelt zich dit weer. Het palet **Lagen** kan soms geminimaliseerd zijn, ook al is er een afbeelding geopend. Hierdoor kan je de lagen niet zien. Dit kan je op deze manier corrigeren. Helemaal op het einde van deze balk bevindt zich ook nog het paletmenu.

Paletgroepen en paletten kan je ook afzonderlijk zwevend maken. Je neemt hiervoor een paletgroep vast bij de donkergrijze balk in het verlengde van de tabs of een palet bij zijn tab, sleep hem naar je werkruimte en laat los. De paletgroep of het palet is zwevend geworden. Het palet heeft nu ook weer een knop **Sluiten** (kruisje) en door op de donkergrijze balk bovenaan te klikken kan je het palet omzetten naar pictogrammen. Nogmaals klikken corrigeert dit weer.

Zorg dat je buiten de dock gaat want binnen de dock spreekt men van een 'drop zone'. De drop zone wordt aangegeven met een blauwe lijn. Je kan een palet of paletgroep toevoegen aan een andere paletgroep, van een palet een paletgroep maken (paletgroep met maar een palet dan) of zelfs een palet of paletgroep in een eigen nieuwe dock plaatsen. Voor dit laatste plaats je de paletgroep of het palet precies op de rand van het dock en het werkgebied. Een blauwe lijn zal aangeven waar de paletgroep of het palet zal worden tussengevoegd indien je de muisknop loslaat. Dit zwevend maken en nadien weer terugzetten van paletten werkt overigens ook met een afbeelding. Neem ze vast aan het tabblad [afb 004] en trek ze los. Vervolgens krijgt de afbeelding zijn eigen venster met de knoppen **Minimaliseren**, **Maximaliseren** en **Sluiten**. Neem de afbeelding bovenaan vast om hem weer vast te klikken onder de optiebalk. Let ook weer op de drop zone, aangegeven door de blauwe lijn.

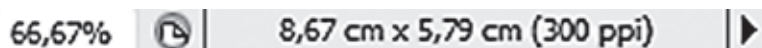


**Let op**

Heb je geëxperimenteerd en wil je dat alles weer staat zoals het was? Ga dan naar het menu **Venster**►**Werkruimte**►**Essentiële elementen** (standaardinstelling). Opgeruimd staat netjes!

**1.4.6 Statusbalk**

Op de statusbalk staat het zoompercentage van de afbeelding weergegeven. Bovendien kan je zelf kiezen welke informatie er nog wordt weergegeven. Met het zwarte pijltje en vervolgens **Tonen**, kies je tussen enkele waarden. De statusbalk bevindt zich in de afbeelding. Is het tabblad van de afbeelding zichtbaar, dan bevindt de statusbalk zich onderaan het venster. Zit de afbeelding in zijn eigen venster, dan zit de statusbalk ook in dit venster. Zonder afbeelding is er dan ook geen statusbalk te bespeuren.

**1.5 In- en uitzoomen**

In- en uitzoomen zijn vaak gebruikte handelingen. Als je een bewerking wil uitvoeren op een onderdeel van een afbeelding, is het beter sterk in te zoomen op dat onderdeel zodat je duidelijk kan zien wat je aan het doen bent. Zoomen verloopt via procenten. 100% wil zeggen dat 1 pixel van je afbeelding gelijk is aan 1 pixel van je scherm. 100% is dus niet gelijk aan ware grootte. Een pixel is het kleinst mogelijke onderdeelje waaruit elke afbeelding is opgebouwd. Hier komen we nog enkele keren op terug in het verdere verloop van deze cursus. Uiteraard verandert door het in- of uitzoomen enkel de weergave van de afbeelding. De afbeelding zelf blijft zo groot of klein als ze is. Je ziet hoe ver je bent ingezoomd door te kijken naar de tab van het afbeeldingsvenster en ook in de statusbalk. Je kan maximaal inzoomen tot 3200% of uitzoomen tot een grootte van 1 pixel. Bij sterk inzoomen, worden de pixels zichtbaar en vanaf 500% wordt een pixelraster zichtbaar.

Voor het effectief vergroten of verkleinen van een afbeelding zijn er een aantal gereedschappen.

**1.5.1 In- en uitzoomen m.b.v. het toetsenbord**

Dit is over het algemeen de meest gebruikte manier van in- en uitzoomen. Ze is handig en snel, maar geeft bovendien ook het beste resultaat omdat de functie springt van bv. 50% naar 66.7%, naar 100% - 200% enz... Deze percentages geven op een computer meestal een goed beeld.

- Inzoomen: Hou **Ctrl** ingedrukt en druk op **Plus (+)**
- Uitzoomen: Hou **Ctrl** ingedrukt en druk op **Min (-)**

**Plus** en **Min** vind je helemaal rechts op je toetsenbord in het numerieke deel. Kijk ook wat **Ctrl+0** (nul) doet!

Na het inzoomen kan je gemakkelijk de afbeelding positioneren door de spatiebalk in te drukken. De cursor verandert dan in het handje waardoor je de afbeelding kan verslepen, zolang de spatiebalk is ingedrukt. Het handje vind je ook helemaal bovenaan terug, in het verlengde van de menubalk en werkt op dezelfde manier. Hiervoor kiezen is ook automatisch veranderen van gereedschap in de gereedschapset.

Kijk ook wat **Ctrl+0** (nul) doet!

### 1.5.2 In- en uitzoomen m.b.v. het gereedschap Zoomen

Het gereedschap **Zoomen** lijkt op de afbeelding op een vergrootglas met een plusje erin en je vindt het onderaan in de **Gereedschapset**. Je kan er eventueel ook snel naartoe door de letter **Z** in te drukken op het toetsenbord. Je begint te zoomen door ergens op je afbeelding te klikken. Het percentage gaat gelijkaardig omhoog als bij **Zoomen** m.b.v. het toetsenbord. Merk ook op dat de plaats waar je klikt, het middelpunt van je weergave blijft.

Uitzoomen gebeurt door gelijktijdig te klikken en **Alt** ingedrukt te houden. Het plusje wordt dan ook tijdelijk een minnetje.

Wil je blijvend uitzoomen, kies dan in de optiebalk (die zich heeft aangepast aan het gekozen gereedschap) voor uitzoomen.



Je kan ook inzoomen door met het gereedschap **Zoomen** een kader te tekenen. Doe dit door op je afbeelding de muisknop in te drukken en te verslepen naar de denkbeeldige, tegenoverliggende hoek van een rechthoek. Je zal zien dat deze rechthoek er ook effectief komt te staan... tot je de muisknop loslaat. Op dat moment verspringt de weergave naar datgene wat zich in de rechthoek bevond. Let op, dit werkt enkel bij inzoomen!

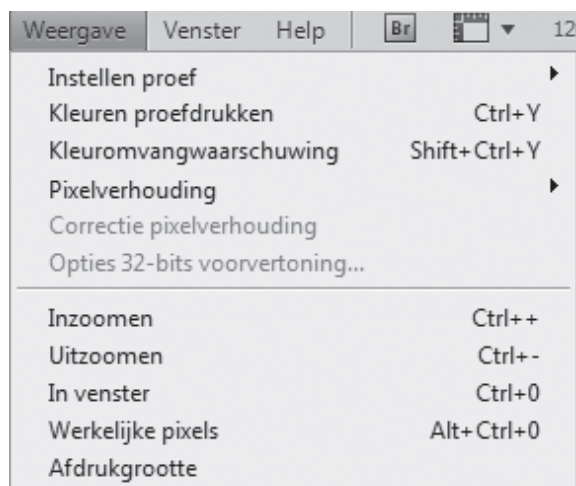
Door te dubbelklikken op het pictogram van het gereedschap **Zoomen**, in de **Gereedschapset**, spring je automatisch naar 100%.

Je vindt het gereedschap **Zoomen** ook terug bovenaan in het verlengde van de menubalk, in de vorm van het zelfde icoontje als op de gereedschapset. Hiervoor kiezen is ook automatisch veranderen van gereedschap in de gereedschapset. Ook de werking is identiek.



### 1.5.4 In- en uitzoomen m.b.v. de menuopdrachten

Via het menu **Weergave** kan je ook kiezen voor **In-** of **Uitzoomen**. Mocht je de sneltoetsen hiervoor vergeten zijn, kan je hier altijd je geheugen opfrissen.



### 1.5.5 In- en uitzoomen via de statusbalk of menubalk

Vooraan in de statusbalk vind je een percentage. Ook dit is het zoompercentage. Typ hier een nieuw getal in en druk **Enter** om te bevestigen.

In het verlengde van de menubalk vind je tussen de knoppen ook een percentage met daar net achter een zwart pijltje. Hier kan je ook het zoompercentage van de afbeelding aanpassen, echter enkel in 25%, 50%, 100% en 200%.

### 1.5.6 Rollen met die muis!

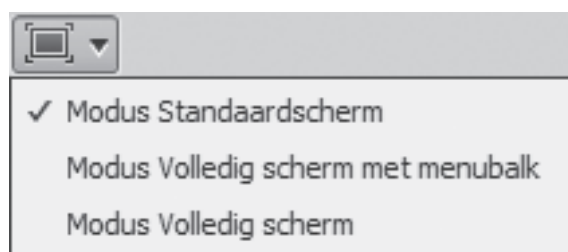
In- en uitzoomen gaat nog makkelijker als je het via het muiswielje van je muis kan doen.

Deze functie moet je speciaal aanzetten via het menu

**Bewerken**►**Voorkeuzen**►**Algemeen** en vink **Zoomen met schuifwiel** aan.

## 1.6 Modus voor de schermweergave

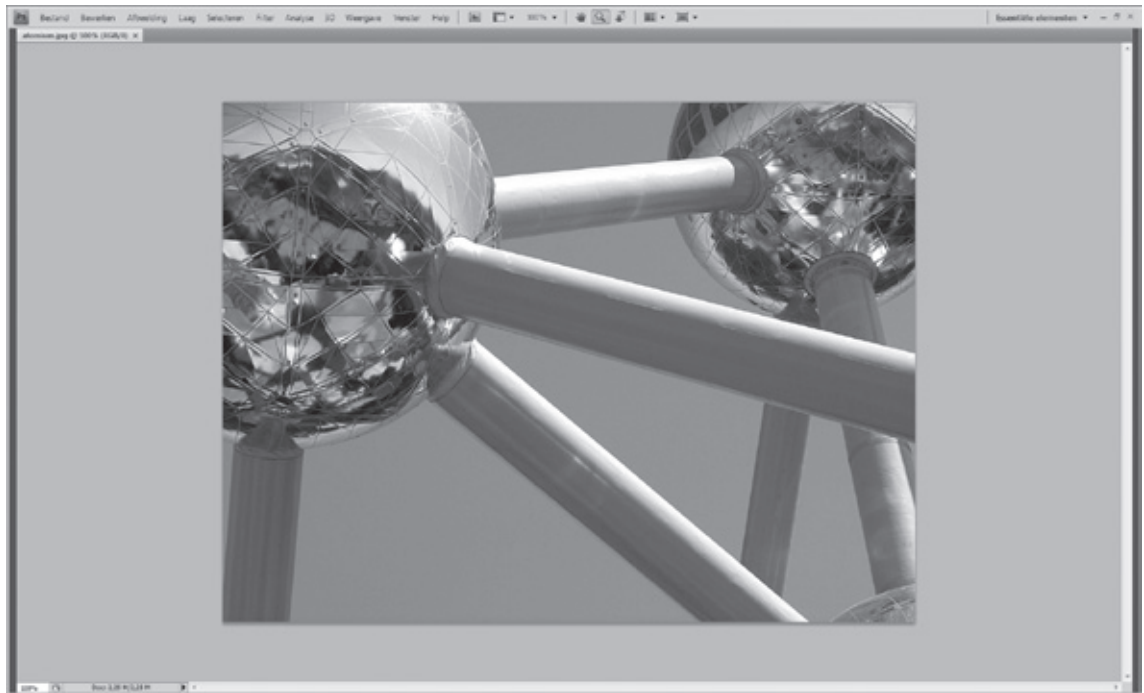
Tussen de knoppen in het verlengde van de menubalk vind je ook een knop waarmee je de schermmodus kan wijzigen. Dit zorgt ervoor dat je meer gebruik maakt van je scherm en minder ruimte kwijt bent aan menu's of paletten. Er zijn drie verschillende modi. Probeer ze uit en je zal vanzelf de verschillen zien. Zorg wel dat je een afbeelding geopend hebt.



## 1.7 Tab versus Shift-Tab

We hebben net gezien dat je naargelang de modus meer ruimte van je scherm benut. De twee docks links en rechts op je werkvlak blijven echter in twee modi aanwezig. Ook deze kan je tijdelijk doen verdwijnen door gebruik te maken van **Tab** of van **Shift-Tab**.

Open **atomium.jpg** en maximaliseer de afbeelding. Door **Tab** in te drukken op je toetsenbord verdwijnen zowel de **Gereedschapset** als de paletgroepen. Knap is dat je nu echt gebruik kan maken van je scherm en beter kan werken met grotere afbeeldingen. Probleem is wel dat je geen gereedschappen of paletten hebt om aan je afbeelding te werken...

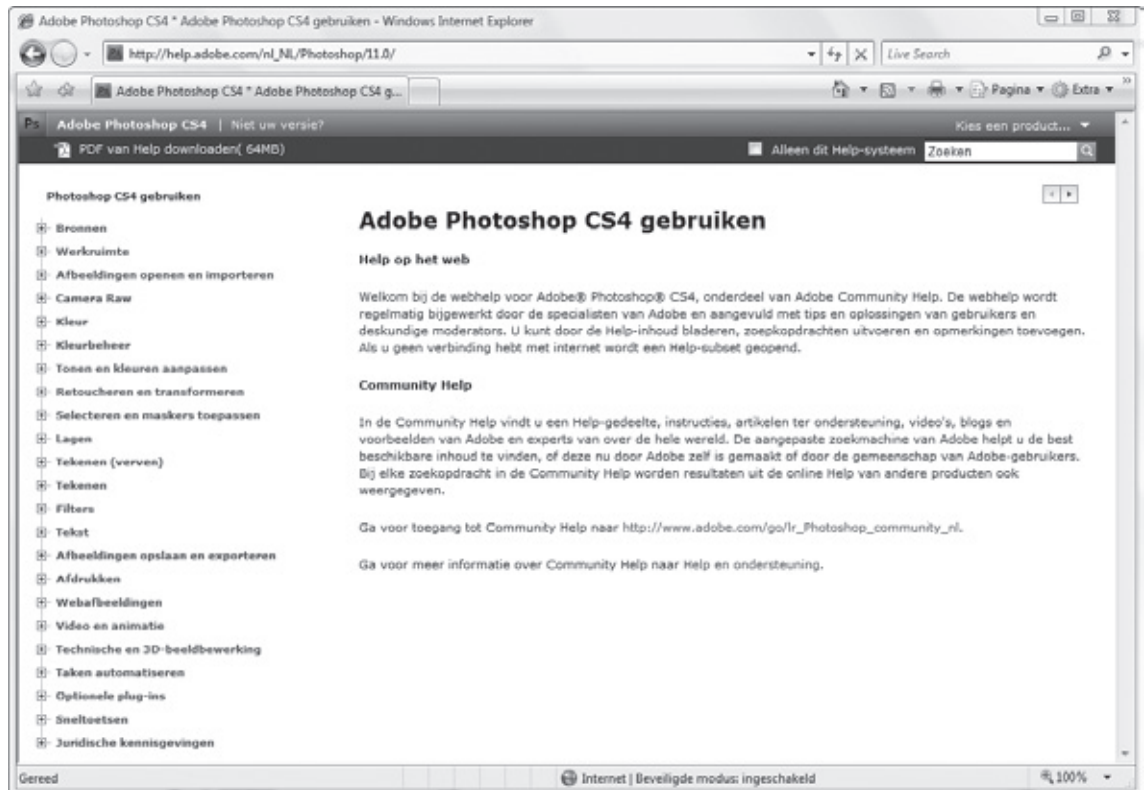


Uiteraard heeft men hier een oplossing voor gevonden. Als je met de muis in het donkergrijze balkje, enkele millimeters van de rechterkant gaat staan zonder te klikken, verschijnt de rechterdock vanzelf na enkele momenten. Dit laat je toe toch instellingen te wijzigen of informatie op te vragen. Ga je met de muis weer richting werkbalk, verdwijnt de rechterdock weer. hetzelfde gebeurt aan de linkerkant met de **Gereedschapset**. Druk op **Tab** en we krijgen een normale weergave. Uiteraard geeft de modus **Volledig scherm** de meeste ruimte aan de afbeelding. Ook hier werkt de truc door met de muis naar de rand van het scherm te gaan, en zo de docks zichtbaar te maken.

**Shift-Tab** doet bijna hetzelfde. Enkel de rechterkant verdwijnt nu en de **Gereedschapset** blijft zichtbaar.

## 1.8 Helpfunctie

Adobe Photoshop beschikt over een helpstelsysteem waarin de volledige documentatie is opgenomen. Het helpstelsysteem bevat ook informatie over aanvullende functies, sneltoetsen en is voorzien van illustraties in kleur.



### 1.8.1 De webhelp

De helpfunctie in Photoshop kan je op twee manieren oproepen:

- met de functietoets **F1**
- via het menu **Help** en vervolgens **Photoshop Help**

Adobe Photoshop beschikt over een uitgebreid helpstelsysteem. Als je een internetverbinding hebt gaat Photoshop automatisch naar de meest recente versie op de website van Adobe. Ben je offline, dan krijg je een lokale versie hiervan te zien die misschien niet is bijgewerkt met de laatste wijzigingen. Het helpstelsysteem bevat informatie over alle functies en sneltoetsen en is voorzien van illustraties in kleur. Wij bekijken de versie op het internet via [http://help.adobe.com/nl\\_NL/Photoshop/11.0/](http://help.adobe.com/nl_NL/Photoshop/11.0/). De hele **Help** is overigens ook te downloaden als .PDF, bovenaan de pagina.

#### De werking

Het scherm is opgedeeld in een linker- en rechterdeel. Aan de linkerkant vind je een reeks onderwerpen. Door hierop te klikken kan je gericht gaan zoeken naar de informatie die jij nodig hebt. Je kan op het hoofdonderwerp klikken of via de

kruisjes de onderwerpen openklappen en voor een van de onderdelen ervan kiezen. Aan de rechterkant krijg je dan de uitleg die bij het onderwerp hoort.

Voorbeeld: we zoeken hoe we een afbeelding kunnen uitsnijden.

- Klik op **Retoucheren en transformeren**.
- Klik op **Uitsnijdingen, rotaties en het canvas aanpassen**.
- Klik in het volgende uitklapmenu opnieuw op **Afbeeldingen uitsnijden**.
- De uitleg staat klaar aan de rechterkant!

### **Zoeken**

De webhelp heeft ook een zoekfunctie gekregen die helaas niet altijd even handig is. Je vindt hem in de rechterbovenhoek. Belangrijk is dat je **Alleen dit Help-systeem** aanvinkt, anders zoekt de helpfunctie in het hele archief en dat is dan inclusief de andere programma's van Adobe zoals Illustrator en Dreamweaver.

Test de zoekfunctie uit door meer informatie te zoeken over voorgrondkleuren en achtergrondkleuren. De term voorgrondkleur zou je al ver op weg moeten helpen.

### ■ **1.8.2 Het menu Help**

Het menu **Help** biedt naast de helpfunctie nog enkele andere interessante mogelijkheden.

Info over Photoshop... toont het exacte versienummer. Het scherm verdwijnt als je het met de muiscursor aanklikt. Lees ook zeker de aftiteling die na enkele seconden begint te rollen want er is o.a. een hommage aan 'The Goddesses of the Tenth Floor'. We komen te weten hoeveel babies er zijn geboren tijdens de ontwikkeling van deze versie van Photoshop onder de categorie 'Stonehenge Production Babies', de inspiratiebronnen van de makers (inclusief de hond) én dat ze hoog oplopen met hun bètatesters.

Een leuk weetje is dat er een 'easter egg' verstopt is in Photoshop door de makers. Ga naar het menu **Help**, druk **Ctrl** in en klik vervolgens op **Info over Photoshop....** Zo kom je de codenaam van Photoshop 11 te weten en helemaal op het einde van de aftiteling is er zelfs een speciale boodschap voor jou!

Andere handige functies zijn **Systeeminfo** (toont de volledige configuratie van je computersysteem), **Registratie** (via deze weg registreer je je versie van Adobe Photoshop) en **Updates** (je krijgt een overzicht van de updates die gereed zijn om te installeren).

## 1.9 Oefeningen hoofdstuk 1

### Oefening 1

1. Open Photoshop en minimaliseer het programma.
2. Maximaliseer Photoshop weer.
3. Sluit Photoshop af.

### Oefening 2

1. Open Photoshop en zorg dat het programma gemaximaliseerd is.
2. Sluit Photoshop af
3. Start Photoshop weer op en merk op dat Photoshop automatisch gemaximaliseerd is. Het programma onthoudt of het gemaximaliseerd is of niet bij het afsluiten.


### Oefening 3

1. Open Photoshop en open de afbeelding **bloem.jpg**.
2. Zorg dat de afbeelding in een zwevend venster komt te zitten.
3. Sluit Photoshop en afbeelding in één keer af.

### Oefening 4

1. Open de afbeelding **londen.jpg**.
2. Verander de voorgrondkleur naar paars.
3. Geef het water van de Theems een groen kleurtje met het **penseel**. Kies eventueel in de optiebalk voor een groter penseel.
4. Druk op **F12** om alles weer te herstellen zoals het was.

### Oefening 5

1. Open de afbeelding **bloem.jpg**.
2. Maak met het **Emmertje**  de gele bloem, rood. Eens je het juiste gereedschap en de juiste voorgrondkleur gekozen hebt, klik je op onderdelen van de afbeelding die je wil veranderen van kleur.
3. Sluit de afbeelding af en sla ze niet op.

**Oefening 6**

1. Verwijder het palet **Lagen** uit zijn paletgroep en maak de groep zwevend.
2. Zorg dat alles weer op z'n plaats komt te staan.

**Oefening 7**

1. Verwijder minstens drie paletten uit diverse paletgroepen.
2. Zorg ervoor dat alle verdwenen paletten in één handeling terug op hun oorspronkelijke plaats verschijnen.

**Oefening 8**

1. Maak de hele paletgroep **Kleur, Stalen en Stijlen** zwevend en minimaliseer hem.
2. Maximaliseer de paletgroep weer en voeg hem weer toe aan de dock, dit keer in de onderste positie!

**Oefening 9**

1. Open de afbeelding **paleis.jpg**.
2. Zoom in op de afbeelding m.b.v. het toetsenbord tot 400%. De blokjes die zichtbaar worden, zijn de pixels waaruit elke afbeelding is opgebouwd.
3. Spring in één keer terug naar een zoompercentage van 100% door te dubbelklikken op het gereedschap **Zoomen** in de **Gereedschapset**.

**Oefening 10**

1. Open de afbeelding **paleis.jpg**.
2. Zoom in en zoek een man in een licht blauw hemd met witte broek.
3. Hoeveel mensen bevinden zich op de trappen van het paleis?



## Hoofdstuk 2

# Afbeeldingen openen en opslaan

*To err is human - and to blame it  
on a computer is even more so.  
Robert Orben (Amerikaans magiër en schrijver)*

Photoshop is gemaakt om afbeeldingen te bewerken. Die afbeelding kan je op verschillende manieren openen en ook weer opslaan. In dit hoofdstuk overlopen we de interessantste mogelijkheden. Welke manier jou het beste ligt, mag je zelf uitmaken!

In dit hoofdstuk leer je:

- Afbeeldingen openen en opslaan
- Het verschil in bestandsindelingen
- Adobe Bridge

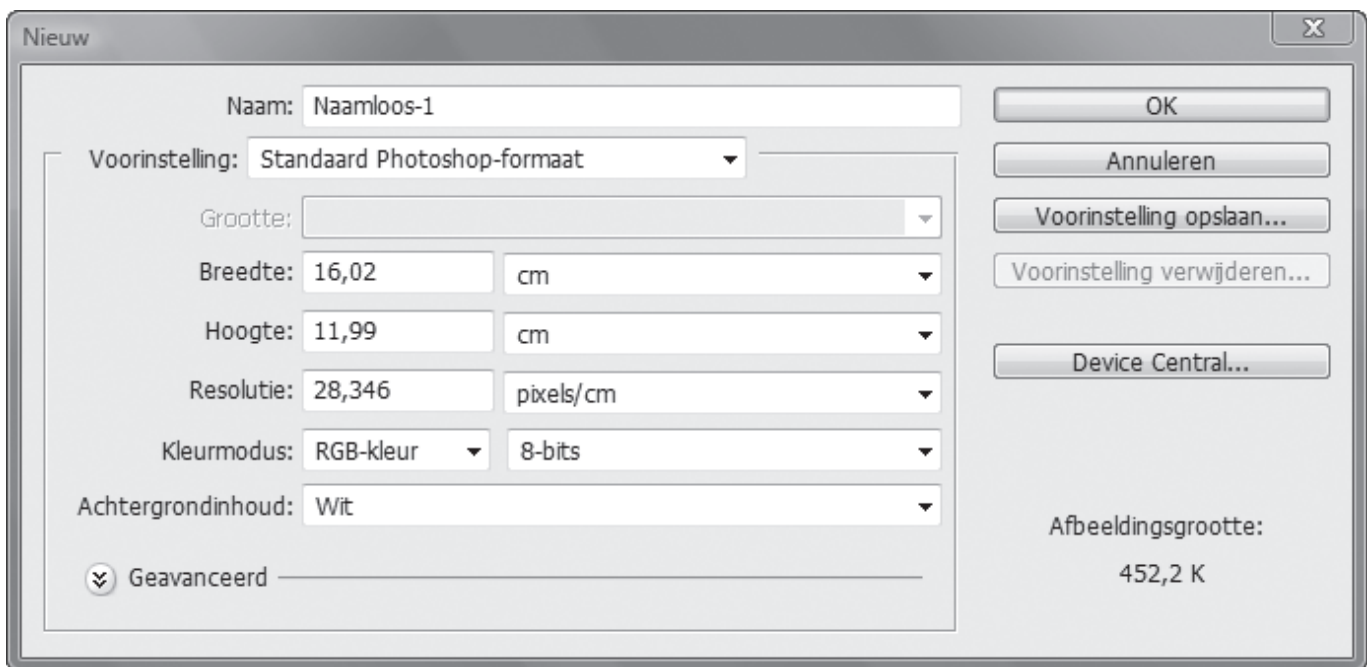




## 2.1 Afbeeldingen openen

### 2.1.1 Nieuwe afbeelding

Kies in het menu voor **Bestand** en dan voor **Nieuw (Ctrl+N)**. Het dialoogvenster **Nieuw** wordt weergegeven. Er verschijnt een dialoogvenster waarin je enkele instellingen kan wijzigen mocht dat nodig zijn. Bovenaan kan je een naam invullen. Standaard staat hier **Naamloos** met een nummer erachter. Dit laatste nummer hangt af van het aantal nieuwe bestanden dat je tijdens deze sessie al gemaakt hebt. Deze voorlopige naam mag je ook gewoon laten staan. Een échte naam kan je immers altijd nog geven bij het opslaan.

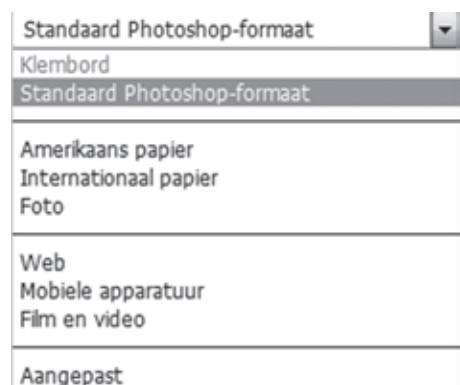


Daarnaast moeten we ook de breedte en de hoogte van onze nieuwe afbeelding opgeven. Dit kan op twee manieren. Ofwel geef je rechtstreeks de breedte en hoogte op in de desbetreffende invulvakjes. Daarnaast kan je ook nog een eenheid opgeven. Er is keuze uit pixels, inches, centimeters, millimeters enz... Waarschijnlijk zijn pixels en centimeters het meest geschikt. Centimeter spreekt voor zich en pixels zijn kleine vierkante puntjes waaruit elke afbeelding is opgebouwd.

Een andere manier om de afmetingen van een afbeelding te kiezen, is werken met een voorinstelling. Deze mogelijkheid vind je meteen onder het naamvak.

Photoshop heeft veel formaten standaard in het programma zitten, verdeeld in een aantal categorieën. De onderwerpen spreken voor zich zelf en zijn waarschijnlijk de handigste manier om een formaat te kiezen. Extra pluspunt is dat ook de resolutie meteen wordt aangepast.

De resolutie is wel iets om bij stil te staan. Elke afbeelding



bestaat uit pixels en resolutie is uitgedrukt in pixels per cm of per inch. Als je bv. 100 pixels/cm neemt dan wil dat zeggen dat elke cm afbeelding, uit 100 pixels bestaat. Kies je dus voor een afbeelding van 1024 pixels op 768 pixels, met een resolutie van 100 pixel/cm, dan krijgt je afbeelding uiteindelijk een grootte van 10,24 cm X 7,68 cm. Dit is belangrijk voor de kwaliteit van je project bij het afdrukken. Een te lage resolutie geeft immers een valse afdruk die niet scherp zal zijn, al ziet ze er op het scherm perfect uit. Belangrijk om weten is ook dat resolutie eigenlijk wordt uitgedrukt in ppi of pixels/inch en niet in pixels/cm. Dit is een gevolg van de wat doorgedreven vertaling van Photoshop. Voor projecten die enkel voor het scherm bedoeld zijn, gebruiken we meestal een resolutie van 72 pixels/inch. Voor projecten die moeten worden afgedrukt, gebruik je beter 300 pixels/inch.

Aangezien je meestal met afbeeldingen in kleur werkt, zet je de kleurmodus op **RGB** met 8 bits per kanaal. Dit is een bijzonder moeilijke materie die verderop in deze cursus apart zal worden besproken.

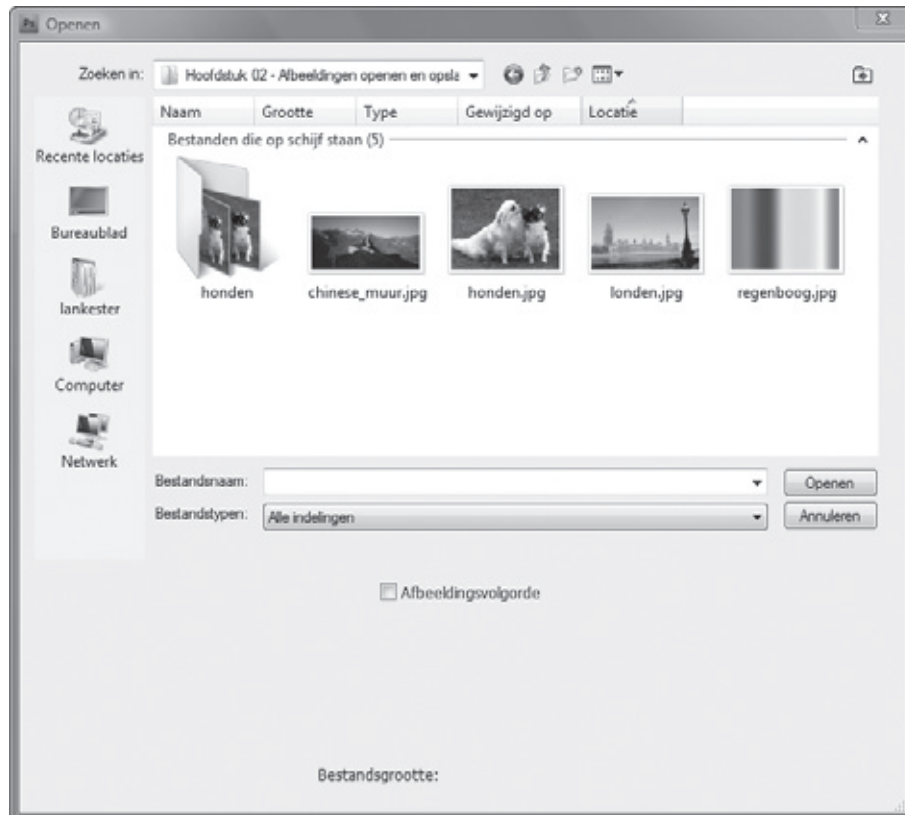
Als laatste instelling is er nog de **Achtergrondinhoud**. Hier moet je aangeven welke achtergrond de nieuwe afbeelding zal hebben. **Transparant** staat hier gelijk aan geen achtergrond. Je afbeelding is dan leeg. Er zit niets in. Ook geen 'lege' pixels, gewoon niks. Om dit toch op een of andere manier aan te duiden gebruikt Photoshop voor transparante wit/grijze blokjes. **Wit** is vrij duidelijk maar realiseer je wel dat wit, witte pixels zijn. Wit is dus hier wél een inhoud namelijk: witte pixels. De achtergrondkleur is de kleur die op dat moment in het programma staat aangegeven als de achtergrondkleur. Deze kleur moet je dus al hebben ingesteld vóór het oproepen van dit venster.

Ervaring leert dat de optie **Transparant**, meestal de beste keuze op langere termijn is.

## 2.1.2 Bestanden openen

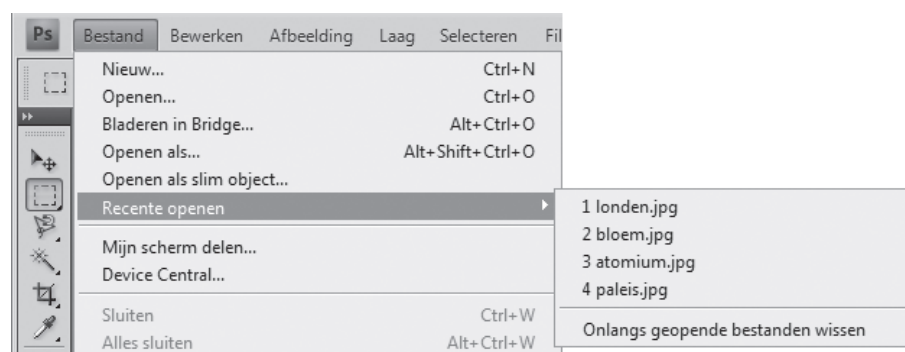
Uiteraard kan je ook werken met bestaande afbeeldingen of projecten. Die open je zoals in de meeste Windows programma's. Via het menu **Bestand** kies je voor **Openen** (Ctrl+O) en je krijgt het dialoogvenster **Openen**. Selecteer het bestand dat je wil openen en klik op **Openen** of dubbelklik erop.

Navigeer naar de map waar de afbeelding die je wil openen zich bevindt en dubbelklik erop. Navigeer bijvoorbeeld naar de map met de afbeeldingen van dit hoofdstuk en open **londen.jpg**.



## 2.1.3 Recente bestanden openen

Met of zonder een goed klasseersysteem, wanneer je aan een project bezig bent, heb je vaak hetzelfde bestand nodig. In plaats van dit elke keer weer te zoeken in je bestanden, kan je ook eens een kijkje nemen in **Recente openen...** via het menu **Bestand**. Via een submenu kies je uit een lijst. Via het menu **Bewerken**►**Voorkeuren**►**Bestandsbeheer...** kan je instellen hoelang de lijst mag worden.



## 2.2 Afbeeldingen bewaren

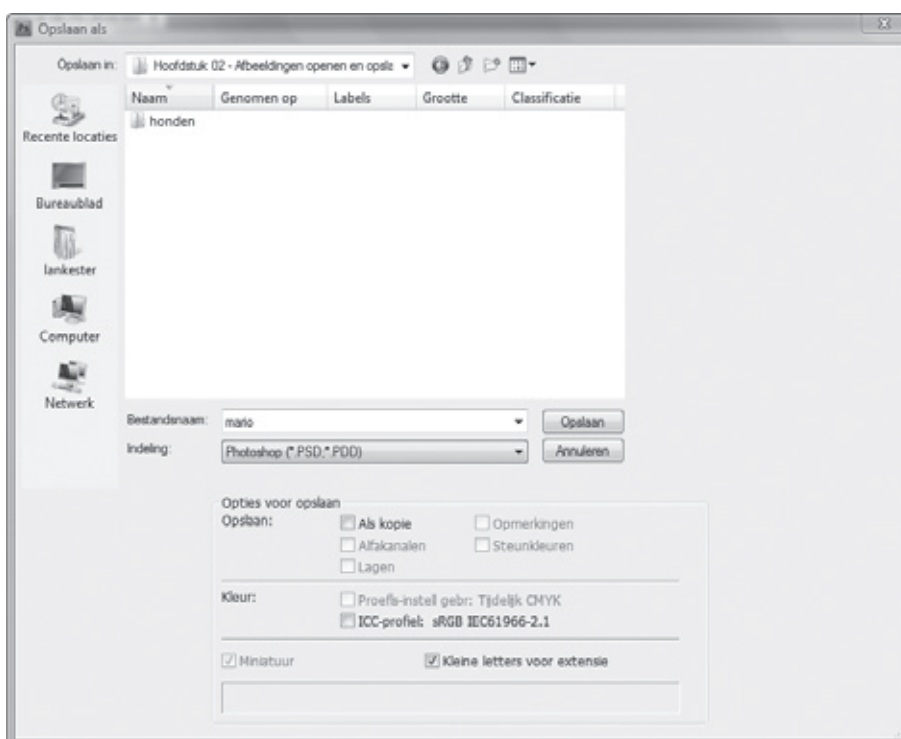
### 2.2.1 Opslaan versus Opslaan Als...

Open eerst het bestand **chinese\_muur.jpg** en teken er wat op. Als je afbeelding helemaal klaar is, moet ze worden opgeslagen. Hiervoor heb je enkele mogelijkheden. Het best gekend zijn **Opslaan** en **Opslaan Als...**. Ze zijn allebei terug te vinden in het menu **Bestand**.

Met de functie **Opslaan** (Ctrl+S) neemt Photoshop aan dat je weet wat je aan het doen bent. Stel, je opent een afbeelding en je verandert er wat aan. Als je dan kiest voor **Opslaan** wordt het origineel zonder waarschuwing overschreven. Inderdaad: origineel! Dat wil dus zeggen dat je zeker moet zijn dat je de vorige versie niet meer nodig hebt. Deze actie kan je immers niet meer ongedaan maken.

Bij een nieuwe afbeelding valt er niets te overschrijven en kan je enkel kiezen voor **Opslaan Als...**

Hier navigeer je naar de plaats waar je de afbeelding wil opslaan, je geeft een bestandsnaam in én - niet onbelangrijk - een bestandsindeling! Hierna klik je op **Opslaan**. Bij een vraag naar compatibiliteit antwoord je bevestigend.

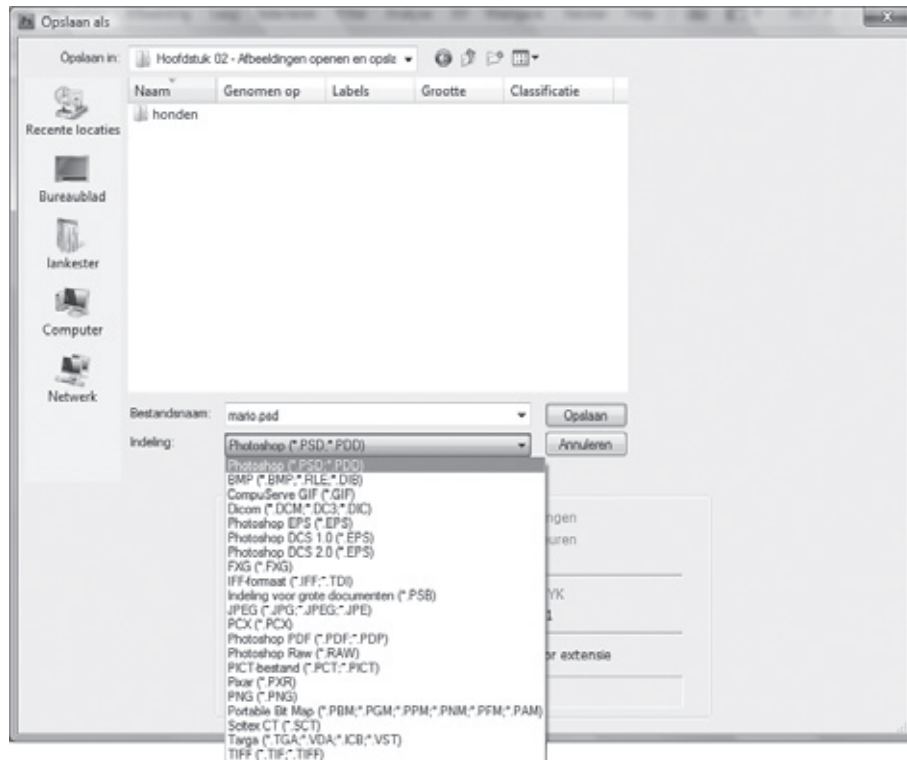


### 2.2.2 Bestandsindelingen

Elke afbeelding kan je opslaan in verschillende bestandsindelingen. Je kiest deze indeling in het venster van **Opslaan Als...**

Een bestandsindeling is een afgesproken manier waarop de beeldinformatie wordt omgezet naar een bestand zodat een programma – Photoshop in dit geval – deze later terug kan inlezen. Naargelang de indeling kan er meer of

minder informatie worden opgeslagen en kan de bestandsomvang groter of kleiner zijn. Over het algemeen: hoe meer informatie er wordt opgeslagen, des te groter wordt de bestandsgrootte. Elk programma heeft ook zijn eigen bestandsindeling meegekregen van de fabrikant; het huismerk zeg maar. Voor Photoshop is dit .PSD. We leggen deze en enkele vaak gebruikte indelingen uit, al is het lijstje veel langer.



### PSD (Photoshopdocument)

Is de enige indeling die de verschillende lagen opslaat die je hebt gemaakt. Dit is het enige formaat waarbij je achteraf nog gewoon kan verderwerken aan je project. Je zorgt er dus best voor dat je van al je projecten toch zeker een .PSD-versie opslaat. Let wel op, als je dit bestand wil delen met anderen, moeten zij ook Photoshop geïnstalleerd hebben opdat ze het bestand zouden kunnen lezen.

### TIFF (Tagged-Image File Format)

Deze indeling wordt gebruikt door drukkerijen en firma's die afbeeldingen in hoge resolutie en kwaliteit uitwisselen. Het wordt ondersteund door praktisch alle grafische programma's en kan maximaal maar liefst 4GB groot worden.

### JPG (Joint Photographic Experts Group)

.JPG of .JPEG is een indeling die vaak op het Internet gebruikt wordt. D.m.v. selectieve verwijdering van gegevens wordt de bestandsgrootte kleiner bij het opslaan, maar toch blijven praktisch alle kleuren bewaard. Zelf kan je de kwaliteit van je opgeslagen .JPG kiezen door deze in te stellen tijdens het opslaan. Een laag getal geeft een kleiner bestandsformaat, maar slechtere kwaliteit terwijl de maximale waarde (12) bijna niet te onderscheiden is van het origineel.

### GIF (Graphics Interchange Format)

Deze indeling is ontworpen om afbeeldingen te versturen via netwerken in de jaren '80. Vanaf de jaren '90 werd deze overgenomen door webontwikkelaars die het op hun websites gebruikten. Een .GIF kan slechts 256 kleuren hebben. Deze kunnen echter wel vrij gekozen worden uit een palet van 262144 kleuren. Hierdoor krijg je een klein bestand maar vanwege de beperkingen helaas niet geschikt voor hoogstaand grafisch werk.

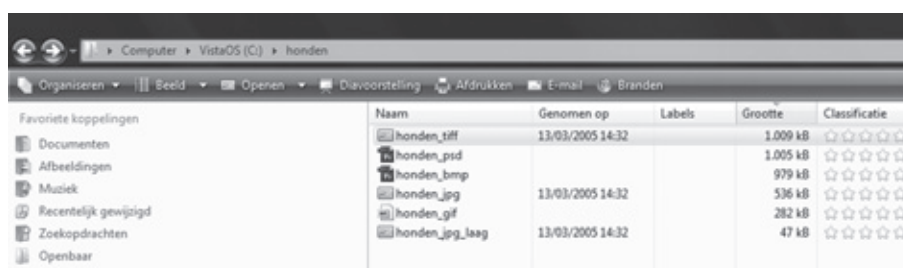
### BMP (Bitmap)

De BMP-indeling is niet gecomprimeerd. Dat houdt in dat alles wordt opgeslagen, waardoor het ongeschikt wordt voor toepassingen op het Internet. Omdat het de standaardindeling is voor Windows programma's, geniet het een grote compatibiliteit. Vanwege de grootte van de bestanden wordt het maar zelden gebruikt in de grafische wereld.

## 2.2.3 De proef op de som!



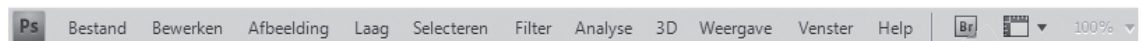
Open het bestand **honden.jpg** en sla het achtereenvolgens op in een mapje als PSD-, JPG-, BMP-, TIFF- en GIF-bestand. Bij .JPG kan je eventueel zelfs kiezen voor een hoge en lage kwaliteit. Zorg wel dat je de bestandsnaam telkens een beetje aanpast zodat je weet welk bestand, welk formaat is. Bekijk het resultaat in **Windows Verkenner**.



Zoals je ziet, scoort .TIFF het hoogst qua omvang en .GIF (over het algemeen) het laagst. Of dit goed of slecht is, hangt af van het doel en van de aard van de afbeelding. Bekijk de opgeslagen afbeeldingen maar eens in de **Windows Live Fotogalerij**. De .PSD-afbeelding kan je niet zomaar bekijken, die heeft Photoshop nodig. Het resultaat van de .PSD-indeling moet je overigens met een korreltje zout nemen. Ten eerste is het een erg specifiek formaat dat je niet zomaar overal kan gebruiken en ten tweede neemt de omvang enorm toe, naargelang je met meerdere lagen werkt en het verschillende objecten moet onthouden.

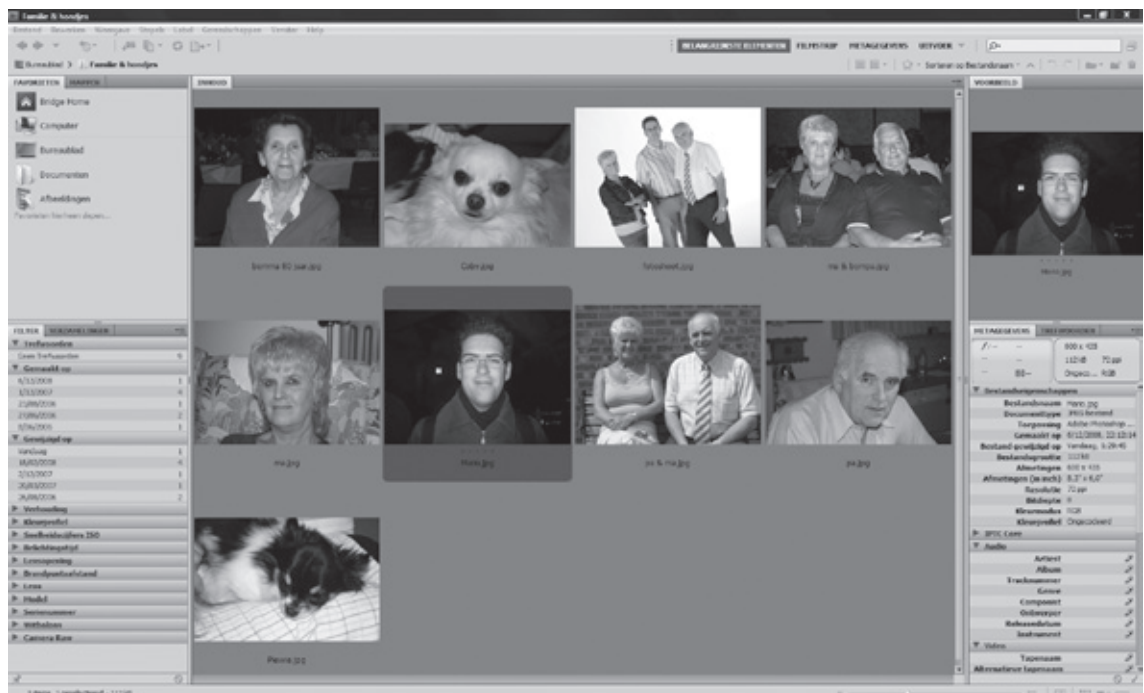
## 2.3 Adobe Bridge

We kunnen afbeeldingen openen via het menu **Bestand ▶ Openen**, maar Adobe schuift nog een alternatief naar voor: Adobe Bridge. Bridge wil een centrale hub zijn voor alle afbeeldingen en projecten waarmee je bezig bent. Dit lijkt op een soort Verkenner met miniatures om foto's te kiezen en te beheren.



In de optiebalk vind je naast de opties voor het actieve gereedschap ook altijd een knop om naar Adobe Bridge te gaan. Klik erop!

### 2.3.1 Adobe Bridge omgeving



Als je naar Bridge gaat, zie je dat het scherm opgedeeld is in drie verticale zones.



**Zone 1**

De eerste zone heeft te maken met welke afbeeldingen je wil bekijken. In de bovenste helft kan je kiezen voor enkele favoriete plaatsen waar je afbeeldingen zoekt of je klikt bovenaan op het tabblad **Mappen** en je navigeert zo op een wat meer vertrouwde manier naar een gewenste map. In ons geval 'Familie en hondjes'. Onderaan in de eerste zone kies je wat je allemaal wil laten zien. Er zijn vele criteria om mee te experimenteren.

**Zone 2**

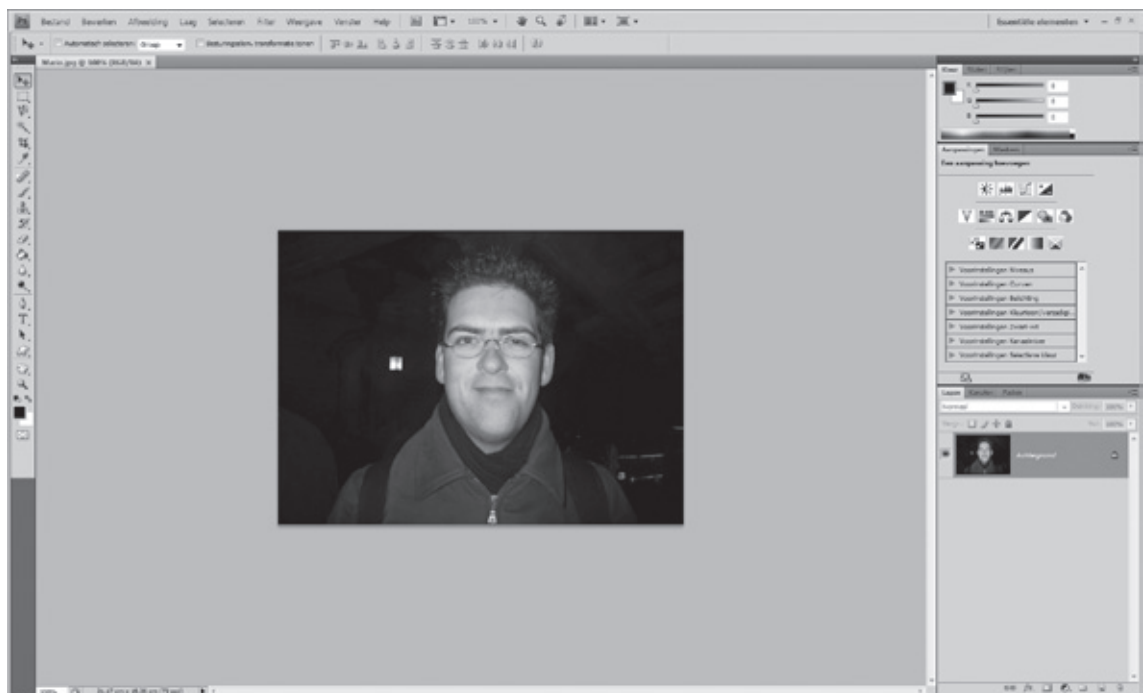
Dit is het middelste deel. Hier kan je de inhoud van jouw keuzemap (zone 1) bekijken. Je krijgt automatisch van zowel gewone als .PSD-afbeeldingen een miniatuur te zien. Erg handig als je uit een groot aantal foto's moet kiezen. Onderaan in de grijze statusbalk kan je zelfs de grootte van deze miniaturen vergroten door de regelaar te verschuiven.

**Zone 3**

Wanneer je in zone 2 op een miniatuur klikt, krijg je de technische gegevens en een voorbeeld in zone 3. Dit voorbeeld is net zo breed als de hele breedte van het rechter deelvenster. Handig als je in het middendeel liever niet met miniaturen werkt. Het laden kan immers wat tijd in beslag nemen. De technische informatie die je ziet, zit ingebed in de foto's vanuit de camera. Het gaat over de hoogte en breedte van een foto, de maker, het type camera...

**2.3.2 De werking**

De werking van Bridge is heel eenvoudig. Wanneer je een afbeelding gevonden hebt die je wil gebruiken binnen Photoshop, dubbelklik je op de bijbehorende miniatuur en Photoshop wordt automatisch naar de voorgrond gebracht en de afbeelding wordt in Photoshop geladen.



Adobe Bridge is op dit moment nog steeds actief. Dit is meteen het minpuntje van Bridge. Het programma op zich is uiteraard zwaarder dan de gewone **Verkenner**. Voor snellere systemen is dit echter geen probleem. Bridge is dan een handige toevoeging en een alternatief voor het openen van afbeeldingen.

Wil je een nieuwe afbeelding openen in Photoshop of gewoon terugkeren naar Adobe Bridge, dan kan je weer klikken op het icoontje van Bridge in de optiebalk.

## 2.4 Oefeningen hoofdstuk 2

2

### Oefening 1: Nieuwe afbeelding

Maak een nieuwe afbeelding met de volgende eigenschappen:

- Breedte: 15 cm
- Hoogte: 10 cm
- Resolutie: 72 pixels/inch
- Achtergrond: wit

Maximaliseer de afbeelding en sluit de afbeelding zonder opslaan.

### Oefening 2: Opslaan

Maak een nieuwe afbeelding met de volgende eigenschappen:

- Breedte: 500 px
- Hoogte: 650 px
- Resolutie: 72 pixels/inch
- Achtergrond: transparant

Merk hoe de afbeelding is opgebouwd uit witte en grijze blokjes. Dit is omdat we gekozen hebben voor een transparante achtergrond.

Sla de afbeelding op, op je bureaublad als een .psd-bestand, onder de naam **oefening 2**. Als je een melding krijgt om de compatibiliteit te maximaliseren, klik dan gewoon op **OK**.



Sluit dan je afbeelding in Photoshop, maar niet Photoshop zelf! Vind je je afbeelding terug op het bureaublad? Om te openen klik je dubbel op het icoontje op je bureaublad.

### Oefening 3: A4

Maak een nieuwe afbeelding aan met de afmetingen van een A4. Deze afmeting is te kiezen uit de voorinstellingen in de categorie **Internationaal papier**.

Merk op, dat wanneer je voor deze voorinstelling kiest, ook de resolutie en de achtergrondinhoud worden ingevuld door Photoshop. Wanneer je deze zou aanpassen naar bv. **Transparant**, verandert de voorinstelling van **A4** naar **Aangepast** omdat je werkt met je eigen instellingen. Probeer dit uit!

**Oefening 4: Regenboog**

Sla het bestand **regenboog.jpg** op in de indelingen .PSD, .BMP, .GIF, .JPG en .TIFF. Eventueel kan je bij .JPG een bestand opslaan in lage kwaliteit en één in maximale kwaliteit.

**Oefening 5: Grootte**

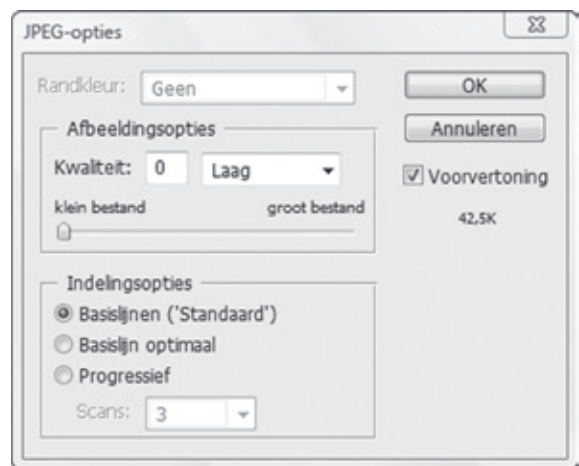
Open Bridge en navigeer naar de afbeeldingen van dit hoofdstuk. Zoek via Bridge op wat de afmetingen zijn van de afbeelding **chinese\_muur.jpg**.

**Oefening 6: Twee afbeeldingen**

Probeer m.b.v. Bridge twee afbeeldingen tegelijk te openen. Dit doe je door twee of meerdere afbeeldingen te selecteren met **Ctrl** en op één van de geselecteerde afbeeldingen te dubbelklikken. Sluit alle bestanden in één keer via het menu **Bestand ▶ Alles sluiten**.

**Oefening 7: Kwaliteit**

Open de afbeelding **chinese\_muur.jpg** en sla deze op het bureaublad twee keer op. De ene keer met een hoge kwaliteit van 12, de tweede keer met een extreem lage kwaliteit van 0 zoals je hier ziet. Zie jij het verschil tussen de twee versies als je ze opnieuw opent?

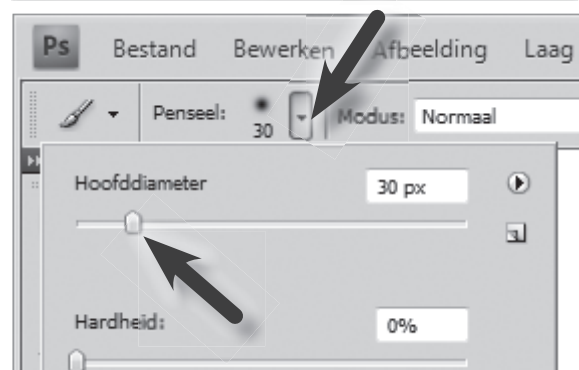
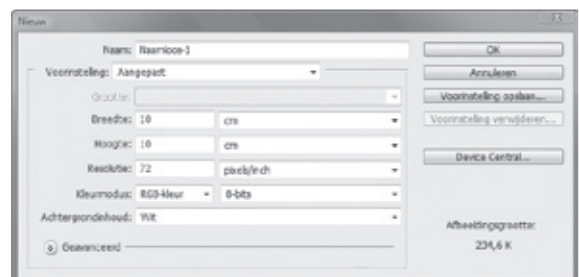
**Oefening 8: Resolutie**

Maak een nieuwe afbeelding via het menu **Bestand ▶ Nieuw...**

Geef het een breedte en hoogte van 10 cm met een resolutie van 72 pixels/inch en een witte achtergrond.

Kies voor het gereedschap **Penseel** en schrijf de eerste letter van je naam in het groot op de afbeelding. Maak eventueel je penseel groter door in de optiebalk, bij **Penseel**, een hoger getal te nemen. Klik hiervoor op het kleine zwarte pijltje achter het huidige getal en pas de hoofddiameter aan.

Sla de afbeelding op als .PSD via het menu **Bestand en Opslaan als...** en doe nu hetzelfde maar met een resolutie van 300 pixels/inch.



Merk het verschil op als je de afbeeldingen bekijkt op 100%. Bij de resolutie op 300 pixels/inch zie je veel minder van je afbeelding dan bij de versie met 72 pixels/inch. Maar, voor het afdrukken maakt dit geen verschil. Je hebt immers aangegeven dat de breedte en de hoogte 10 cm moeten zijn. Er zitten in de tweede afbeelding, per inch, méér pixels.



Resolutie van 72 pixels/inch op 100%

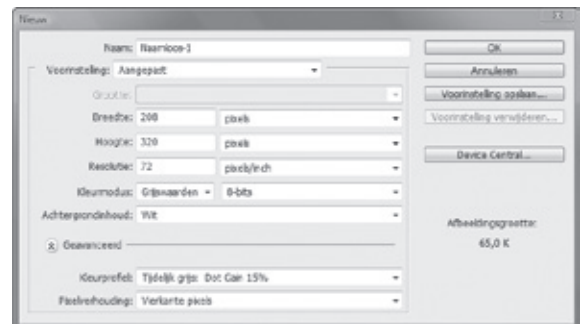


Resolutie van 300 pixels/inch op 100%

### Oefening 9: Grijswaarden

Maak een nieuwe afbeelding en kies zelf een formaat uit de categorie **Mobiele Apparatuur**. Zet echter de kleurmodus dit keer op **Grijswaarden**.

Kies nu voor een groene voorgrondkleur en gebruik het penseel om je naam te schrijven. Wat loopt er mis? Waarom?



### Oefening 10: Afmetingen overnemen

1. Open de afbeelding **honden.jpg**.
2. Ga naar **Bestand** ► **Nieuw**
3. Kijk bij de **Voorinstelling**. Je zal merken dat ook **honden.jpg** een keuzemogelijkheid is. Kies ervoor en klik op **OK**.

Het resultaat is een nieuwe lege afbeelding met exact dezelfde afmetingen als **honden.jpg**.

