

Leer jezelf **MAKKELIJK...>**

Corel PHOTO- PAINT 12

NIEUWE FUNCTIES

SNELLE TIPS

HELDERE UITLEG

TOEPASBARE INFO

Erwin Olij

Leer jezelf MAKKELIJK...

Corel PHOTO-PAINT® 12

Erwin Olij



Eck en Wiel

Leer jezelf MAKKELIJK... Corel PHOTO-PAINT 12

Omslag: Artifex Graphics, Roosendaal

Opmaak: Van Duuren Media, Eck en Wiel

Speciale uitgave behorende bij het CorelDRAW 12 Superboek, geschreven en geproduceerd onder verantwoordelijkheid van Van Duuren Media (www.vanduurenmedia.nl).

Dit boek is gezet met Corel VENTURA™ 10.

© Copyright 2004 Van Duuren Media

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.

Voorzover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht. Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatie- of andere werken (artikel 16 Auteurswet 1912), in welke vorm dan ook, dient men zich tot de uitgever te wenden.

Ondanks alle aan de samenstelling van dit boek bestede zorg kan noch de redactie, noch de auteur, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor schade die het gevolg is van enige fout in deze uitgave.

Corel, CorelDRAW, Corel R.A.V.E., Corel PHOTO-PAINT, CorelTUTOR, Perfect Shapes en PowerClip zijn handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van Corel Corporation en/of haar dochterondernemingen in Canada, de Verenigde Staten en/of andere landen. Andere product-, lettertype- en bedrijfsnamen en -logo's kunnen handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van de respectieve eigenaars zijn.

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1: Introductie Corel PHOTO-PAINT I2	1
Inleiding	1
Corel PHOTO-PAINT en CorelDRAW	2
Hoofdstuk 2: De schermindeling onder de loep	5
Inleiding	5
Corel PHOTO-PAINT starten	5
Gebruikersomgeving nader bekeken	6
Menu's op de menubalk	7
Opdrachten op de standaardwerkbalk	8
Instellen met de eigenschappenbalk	9
Gereedschap kiezen in de gereedschapskist.	10
De gereedschappen op een rij	11
De gereedschapskist aanpassen.	12
Werkbalken openen en sluiten	12
Koppervensters gebruiken	13
Hoofdstuk 3: Werken met documenten	15
Inleiding	15
Een nieuw bestand maken	15
Wel of geen achtergrond	16
Een bestaand bestand openen	17
Een digitale afbeelding ophalen.	19
Openen in een lage resolutie	19
Resolutie opnieuw verhogen	20

Zoomen op een afbeelding.	21
Inzoomen en uitzoomen	21
Schuiven met het Meerolgereedschap	22
Schuiven met de Navigator	22
Een raster gebruiken.	23
Linialen gebruiken	24
Hulplijnen gebruiken	26
Opties voor hulplijnen instellen	27
Handelingen ongedaan maken	28
Koppelvenster Ongedaan maken	28
Overige opdrachten	29
Een bestand opslaan	30
Een bestand sluiten	31

Hoofdstuk 4: Delen van afbeelding selecteren 33

Inleiding.	33
Een rechthoek selecteren	34
Selectierechthoek precies plaatsen	35
Een ellips selecteren	36
Een grillige vorm selecteren	37
Een kleur selecteren	39
Met magneet selecteren.	40
Aangrenzende kleuren selecteren	40
Met penseel selecteren	41
Bepaalde kleuren selecteren	42
Selecteren met Kanalen.	43
Selecteren met tracés	44
Selectie kopiëren en plakken	45

Maskers als kanaal opslaan	47
Masker als bestand opslaan	47

Hoofdstuk 5: Selecties aanpassen **49**

Inleiding	49
Een selectie vergroten en verkleinen	49
Om precies te vergroten	51
Een selectie verplaatsen	51
Om precies te verplaatsen	52
Een selectie roteren.	53
Om precies te roteren	54
Een selectie schuintrekken	54
Een selectie vervormen	55
Een selectie spiegelen	56
Selecties verder aanpassen	57
Uitbreiden met gereedschap.	58

Hoofdstuk 6: Schilderen met de schildergereedschappen **59**

Inleiding	59
Een penseel selecteren.	59
Om een punt te selecteren	61
Een verfkleur selecteren	62
Een penseel opslaan	62
Een penseelpunt maken	63
Een structuur maken	64
Deppen instellen	65
Een penseelstreek vervagen	66
Een penseelstreek overvloeien	66

Schilderen met Banen	66
Schilderen met de Afbeeldingstrooier	67
Schilderen met Artistieke media	69
Symmetrisch schilderen.	70
Schilderen met herhaling	71
Rode ogen verwijderen	72
Klonen schilderen.	72
Afbeelding bijwerken	73
Nog verder bijwerken	74
Om plaatselijk te herstellen	74
Om te gummen.	75
Om kleur te vervangen	75
Om te klonen	75
Om te retoucheren	76
Schilderen met transparantie	76
Een knipmasker maken	78

Hoofdstuk 7: Vullingen selecteren en maken 79

Inleiding.	79
Tekenen en vullen	79
Een uniforme kleur maken.	80
Kleurkijkers gebruiken	81
Kleurovervloei gebruiken	83
Kleurharmonie gebruiken.	84
Paletten gebruiken	84
Een verlooptint maken	86
Een bitmapvulling maken	88
Een structuur maken.	90
Interactief vullen	91

Een vullingmonster nemen	92
De Paletbewerker gebruiken.	93
Om een eigen palet te openen	94
Werken met paletten	95
Hoofdstuk 8: Voorwerpen en tracés	97
Inleiding	97
Een voorwerp maken	98
Een voorwerp selecteren	99
Een voorwerp verwijderen	100
Voorwerpen groeperen	100
Voorwerpen combineren	101
Met achtergrond combineren	101
Voorwerpen schikken.	102
Een voorwerp verplaatsen	103
Een voorwerp uitlijnen	104
Op document uitlijnen	104
Op elkaar uitlijnen	105
Voorwerpen distribueren	106
Een voorwerp kopiëren	106
Randen aanpassen.	108
Randen vermengen	108
Randen vervagen	109
Randen verscherpen	109
Randen verwijderen	109
Een schaduw maken	109
Werken met tekst	111
Tekst bewerken	112
Tekst met kleur vullen	113

Tekst opmaken	113
Werken met tracés	114
Béziertracé tekenen	114
Freehandtracé tekenen	115
Een voorwerp van een tracé maken	116
Knooppunten selecteren	116
Een tracé bewerken.	117
Een tracé precies bewerken	118
Knooppunten toevoegen	118
Knooppunten verwijderen	118
Knooppunten samenvoegen	119
Hoofdstuk 9: Afbeeldingen verfijnen	121
Inleiding	121
Beschadigingen herstellen	121
Ruis verwijderen	122
Ruis lokaal verwijderen	122
Lijnen verwijderen	123
De focus aanpassen.	124
Focus vervagen	124
Focus verscherpen.	125
De korreligheid aanpassen	126
Kleurcorrecties uitvoeren	127
Kleurbalans aanpassen.	127
Tint aanpassen	129
Kleuren apart aanpassen	129
Kleuren vervangen	130
Kleurtint aanpassen.	131
Blokkeffect toepassen	131

Omzetten in zwart-wit	132
Lichter of donkerder maken	133
Helderheid lokaal instellen	134
Contrast lokaal instellen.	134
Toonbereik aanpassen	134
Toonkromme instellen	135
Een afbeelding hechten	136
Een afbeelding bijnijden	137
Bijnijden tijdens openen	139
Afmetingen aanpassen	139
Papierformaat aanpassen	140
Hoofdstuk 10: Lenzen en filters	143
Inleiding	143
Een lens maken	143
Een lens aanpassen	145
Een lens uitbreiden	145
Een lens combineren	146
Een filter toepassen	147
3D-effecten	147
Artistiek	150
Vervagen	152
Camera	153
Kleur transformeren	154
Omtrek	155
Creatief	156
Eigen	158
Vervormen	159

Ruis	161
Scherpte	162
Structuur	163
Plug-ins toevoegen	165
Hoofdstuk II: Films maken	167
Inleiding	167
Een nieuwe film maken	167
Een bestaande film openen	168
Een film opslaan.	169
Een achtergrond maken	170
Een voorwerp maken	172
Een voorwerp animeren	174
Een film afspelen	175
Extra frames invoegen	176
Bestanden invoegen	177
Hoofdstuk I2: Afbeeldingen voor internet	179
Inleiding	179
Exporteren voor het web	180
Webafbeeldingen optimaliseren.	181
Werken met GIF-bestanden	182
Naar 256 kleuren omzetten	183
Naar GIF exporteren.	184
Werken met JPEG-bestanden	184
JPEG 2000.	185
Naar JPEG exporteren	186
Naar JPEG 2000 exporteren	186

Werken met PNG-bestanden	187
Een klikkaart maken	187
Afbeelding opdelen in segmenten	189
Afbeeldingssegmenten exporteren.	190
Aanwijzeffect van voorwerp maken	191
Index	193

In dit hoofdstuk leert u wat Corel PHOTO-PAINT 12 voor een programma is.

Inleiding

Corel PHOTO-PAINT is een programma om zogenoemde bitmapafbeeldingen te bewerken. Een bitmap wordt ook wel een raster genoemd en is opgebouwd uit pixels of puntjes. Ook scanners en digitale camera's maken bitmaps. Het werken met bitmaps heeft als voordeel dat zeer precies kan worden gewerkt. Pixels, normaal met het blote oog nauwelijks te zien, kunnen stuk voor stuk worden bewerkt. Bij een sterk vergrote afbeelding zijn ze op het beeldscherm te zien als vierkantjes. Samen vormen de apart getinte pixels een patroon, de afbeelding.

versie

Een in Corel PHOTO-PAINT gemaakte tekst. De tekst is 600 procent vergroot. U ziet duidelijk dat de afbeelding uit pixels is opgebouwd.

Het is bij het werken met bitmaps vanaf het begin van belang de resolutie van de afbeelding in de gaten te houden. De resolutie staat voor de hoeveelheid gedetailleerde informatie die het bestand bevat en wordt gemeten in pixels per inch (ppi) of dots per inch (dpi). Hoe hoger de resolutie, hoe beter de kwaliteit van het plaatje, maar ook hoe groter het bestand. Met andere woorden: de resolutie van een afbeelding bepaalt de eindkwaliteit.

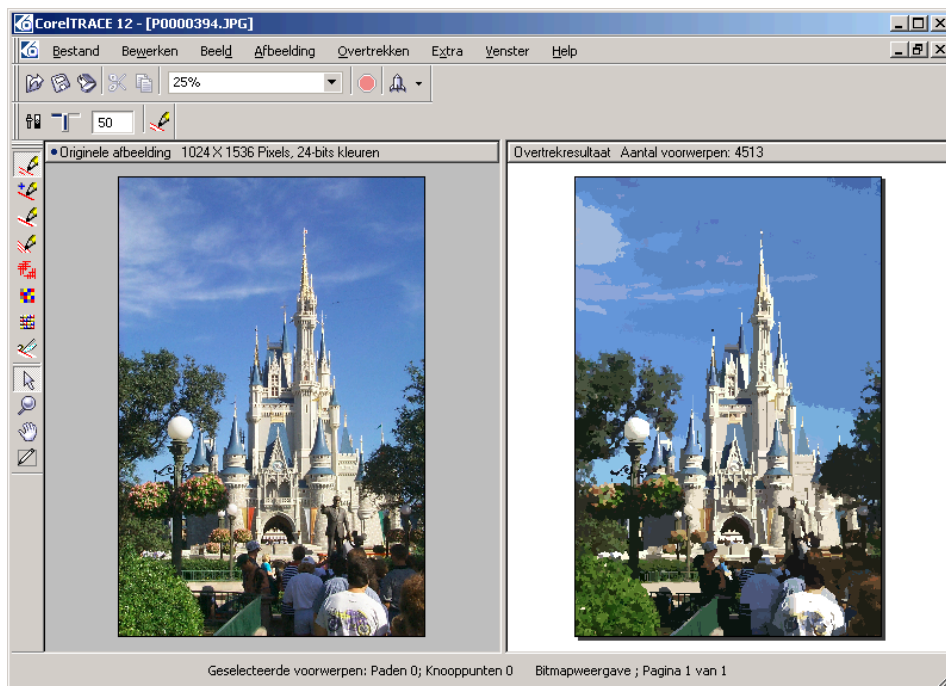
Houd bovendien rekening met de resolutie van bijvoorbeeld de printer. Heeft uw printer een maximale resolutie van 300 dpi, dan heeft het maken van een afbeelding met een hogere resolutie dan 300 dpi geen zin. De printer kan deze hoeveelheid puntjes niet aan. Maakt u een werkstuk met een resolutie van 100 dpi, dan zal de printer deze waarde uitvoeren, ook al kan deze een hogere resolutie aan.

Het tegenovergestelde van een bitmapgeoriënteerd programma is een applicatie die met vectoren werkt. Een voorbeeld hiervan is CorelDRAW. Een vectorafbeelding is

opgebouwd uit lijnen die mathematisch zijn gedefinieerd en altijd haarscherp blijven, ook al vergroot u de afbeelding vele malen.

Corel PHOTO-PAINT en CorelDRAW

De verschillende applicaties van de CorelDRAW Graphics Suite 12 zijn op elkaar afgestemd. Dit houdt in dat een bestand gemaakt in het ene programma kan worden bewerkt in het andere. Een op vectoren gebaseerde CorelDRAW-illustratie kan in Corel PHOTO-PAINT worden geopend. Corel PHOTO-PAINT maakt van de vectorafbeelding automatisch een bitmap. Andersom kan in CorelDRAW een bitmap worden geïmporteerd. De bitmap blijft dan een bitmap. U kunt in CorelDRAW vervolgens het Freehandgereedschap gebruiken om de contouren met de hand te tekenen en de bitmap te bewerken.



U kunt een bitmap omzetten naar een vectorafbeelding. Dit doet u in CorelTRACE (400 procent vergroot).

Gaat het om een sterk gedetailleerde bitmap, dan is het raadzaam om CorelTRACE te gebruiken om de bitmap om te zetten naar een vectorafbeelding. De nieuwe

afbeelding kan vervolgens in CorelDRAW worden bewerkt, waaronder schalen, schuintrekken en meer.

De verschillende applicaties van de suite kunnen in alle programma's snel worden gestart met de Toepassingsstarter, de knop met het logo van Corel op de standaardwerkbalk. Klik op deze knop en kies in het vervolgmenu de gewenste applicatie.

In dit hoofdstuk leert u de schermonderdelen van Corel PHOTO-PAINT 12 kennen. De gebruikersomgeving is gevuld met werkbalken, gereedschappen, koppervensters en meer. De gereedschapskist bevat gereedschappen en opties voor het kiezen van kleuren en vullingen.

Inleiding

De werkomgeving van Corel PHOTO-PAINT 12 vertoont overeenkomsten met CorelDRAW. Corel PHOTO-PAINT heeft net als CorelDRAW boven aan het scherm een menubalk, een standaardwerkbalk en een eigenschappenbalk. Links ziet u een gereedschapskist en rechts koppervensters en een kleurenpalet. Helemaal onderaan is de statusbalk opgenomen.

De eigenschappenbalk speelt een belangrijke rol in Corel PHOTO-PAINT. U kunt hier de werking van gereedschappen en opdrachten verfijnen. Het uiterlijk van de eigenschappenbalk past zich aan het gekozen gereedschap aan. Met andere woorden: de eigenschappenbalk is dynamisch.

U leert in dit hoofdstuk de onderdelen van de gebruikersomgeving kennen. Zo leest u een kort overzicht van de inhoud van de menu's. De opdrachten in deze menu's komen in de hoofdstukken hierna aan de orde. Ook de inhoud van de gereedschapskist wordt behandeld.

Corel PHOTO-PAINT starten

Nadat u Corel PHOTO-PAINT hebt geïnstalleerd, kunt u het programma starten om kennis te maken met de vele eigenschappen. De volgende paragrafen leiden u stap-voor-stap door de gebruikersomgeving.

- 1 Ga in het menu **Start** naar de programmagroep **CorelDRAW Graphics Suite 12**.
- 2 Klik in het vervolgmenu op **Corel PHOTO-PAINT 12**. Het programma wordt gestart en het dialoogvenster **Welkom bij Corel PHOTO-PAINT** wordt geopend.



Het welkomstvenster van Corel PHOTO-PAINT beet u van harte welkom.

Het welkomstvenster bevat een aantal opties om een taak te starten. Dit zijn ze op een rij:

- **Nieuw** Om een nieuwe afbeelding te maken.
- **Recent gebruikt** Om een recent geopende afbeelding opnieuw te openen.
- **Openen** Om een afbeelding te openen.
- **Afbeelding ophalen** Om een afbeelding via de scanner of camera te openen.
- **CorelTUTOR** Om een overzicht van de mogelijkheden van het programma te openen.
- **Wat is er nieuw?** Om een overzicht met nieuwe eigenschappen van versie 12 te openen.
- **www.designer.com** Om naar de website van Corel voor ontwerpers te gaan.
- **Scherf weergeven** Klik het vinkje bij **Dit venster bij opstarten weergeven** weg om dit dialoogvenster voortaan niet meer te laten zien, of laat het vinkje staan om het venster elke keer automatisch te openen.

Gebruikersomgeving nader bekeken

De gebruikersomgeving van Corel PHOTO-PAINT bestaat onder meer uit werkbalken, gereedschappen en koppelvensters. De bovenste balk waarop de verschillende menu's staan wordt menubalk genoemd. Klik op een menu, bijvoorbeeld op het menu **Bestand**, en een lijst met opdrachten klapt uit. Beweeg de muisaanwijzer naar de juiste opdracht en klik erop.

De balk direct onder de menubalk heet de standaardwerkbalk. Hier vindt u knoppen die snel toegang geven tot vaak voorkomende opdrachten, waaronder een nieuw bestand maken, een bestaand bestand openen, een werkstuk opslaan of afdrukken. Onderdeel van deze balk is een knop om snel andere Corel-applicaties uit de suite te starten. De eigenschappenbalk is de derde balk aan de bovenkant van het scherm. Deze balk geeft onder meer informatie over het gebruikte gereedschap en biedt de mogelijkheid de werking of het effect van het gekozen gereedschap te wijzigen.

De gereedschapskist zit 'vastgeplakt' aan de linkerzijde van het scherm. Hierin vindt u de gereedschappen die nodig zijn om een afbeelding te bewerken. De balk met gekleurde blokjes, rechts van het scherm, noemen we het kleurenpalet. Op dit palet kiest u kleuren om in een afbeelding mee te werken. Links naast dit palet worden koppelvensters geopend. De koppelvensters bevatten opdrachten die u kunt uitvoeren. U opent de koppelvensters via het menu **Venster**.

De onderste, horizontale balk van het werkscherm, de statusbalk, vertelt het een en ander over de klus waarmee u bezig bent.

Menu's op de menubalk

Achter de menu's op de menubalk gaat een groot aantal opdrachten schuil. Na het opstarten van Corel PHOTO-PAINT 12 staan de menu's **Bestand**, **Beeld**, **Extra**, **Venster** en **Help** op de balk. Als een afbeelding op het scherm wordt geopend, komen daar de menu's **Bewerken**, **Afbeelding**, **Effecten**, **Masker**, **Voorwerp**, **Film** en **Web** bij. In deze paragraaf leest u in het kort iets over de menu's. Verderop in dit boek is hierover meer te vinden.

De meest bekende opdrachten van het menu **Bestand** zijn zonder enige twijfel **Nieuw**, **Openen** en **Opslaan**. Hier vindt u ook opdrachten om afbeeldingen te scannen en de mogelijkheid om een afbeelding geschikt te maken voor publicatie op internet. Opdrachten in het menu **Bewerken** zijn onder meer **Ongedaan maken**, **Kopiëren** en **Plakken**. Met de opdracht **Plakken** kan de afbeelding of een deel ervan in een ander bestand worden geplakt.

Met de opdrachten in het menu **Beeld** kunt u linialen, het raster en hulplijnen in- en uitschakelen. In het menu **Afbeelding** staan opdrachten om contrasten en kleuren aan te passen en meer. Afbeeldingen kunnen worden geroteerd of worden omgezet in bijvoorbeeld een zwart-wit afbeelding.

Met een klik op het menu **Effecten** ziet u een lijst met filters. U gebruikt een filter om een foto bijvoorbeeld om te toveren in een impressionistisch schilderij. Met de opdrachten in het menu **Masker** kunt u onderdelen van een afbeelding afdekken, zodat dit deel wordt beschermd voor bewerkingen die u op de rest uitvoert. Het menu



In versie 12 kunt u rollovers (aanwijseffecten) maken.

Voorwerp is ervoor om voorwerpen in een afbeelding te kunnen combineren of te ordenen.

Met behulp van het menu **Film** kunnen videobeelden worden gemaakt en bewerkt. Open het menu **Web** en u hebt toegang tot de opdrachten om aanwijseffecten te maken.

Het menu **Extra** is ervoor om onder meer de eigenschappen van het programma aan te passen en om scripts te maken. Een nieuw venster voor een afbeelding maken of geopende vensters rangschikken kan via het menu **Venster**. Ook vindt u hier de kleurenpaletten en koppelvensters. Onder de knop **Help** is veel bruikbare informatie gerangschikt, waaronder het lesprogramma CorelTUTOR.

Opdrachten op de standaardwerkbalk

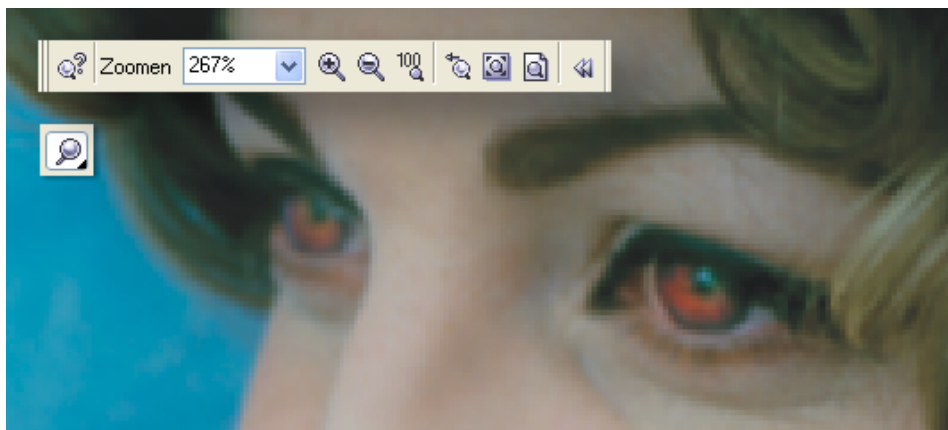
Corel heeft op de standaardwerkbalk pictogrammen van veel voorkomende opdrachten geplaatst. U hoeft op deze manier niet in de menu's naar deze opdrachten te zoeken. De pictogrammen hebben van links naar rechts de volgende betekenis:

- **Nieuw** Om een nieuw document te maken.
- **Openen** Om een bestaand document te openen.
- **Opslaan** Om een actief document op te slaan.
- **Afdrukken** Om een actief document af te drukken.
- **Knippen** Om een selectie uit de afbeelding te knippen en tijdelijk op het klembord op te slaan.
- **Kopiëren** Om een selectie tijdelijk te kopiëren naar het klembord.

- **Plakken** Om de inhoud van het klembord als nieuw voorwerp in de actieve afbeelding te plakken.
- **Ongedaan maken** Om de laatste handeling ongedaan te maken.
- **Opnieuw** Om de laatste handeling te herhalen.
- **Importeren** Om een bestand te importeren.
- **Zoomniveau** Om op het actieve document in en uit te zoomen.
- **Maximumvenster werkgebied** Om het werkgebied zo groot mogelijk weer te geven.
- **Raster segmenten** Om de aparte segmenten van een opgedeelde afbeelding te tonen.
- **Selectieomtrek tonen** Om de selectieomtrek te tonen.
- **Voorwerpomtrek tonen** Om de omtrek van een voorwerp te tonen.
- **Masker verwijderen** Om een gemaakt masker te verwijderen.
- **Masker inverteren** Om een gemaakt masker om te keren en het eerder niet geselecteerde deel te selecteren.
- **Toepassingsstarter** Om andere programma's van de grafische suite te openen.

Instellen met de eigenschappenbalk

De eigenschappenbalk is het 'wondergereedschap' van Corel PHOTO-PAINT 12. Het uiterlijk van deze werkbalk hangt samen met het gereedschap dat u kiest. De eigenschappenbalk is dynamisch; de balk verandert telkens als u op een gereedschap in de gereedschapskist klikt van uiterlijk. Vervolgens ziet u op de eigenschappenbalk de opties die bij het gereedschap horen.



De eigenschappenbalk nadat het Zoomgereedschap is geselecteerd.

- 1 Klik op een gereedschap in de gereedschapskist (zie ook de volgende paragraaf). Selecteer bijvoorbeeld het Voorwerpselectiegereedschap. Dit is het bovenste gereedschap, de aanwijspijl. De eigenschappenbalk toont de opties die bij dit gereedschap horen.
- 2 Klik op een optie op de eigenschappenbalk.

De verschillende opties op de eigenschappenbalk komen in de loop van dit boek aan de orde. Corel heeft de eigenschappenbalk al een aantal versies geleden geïntroduceerd, maar de functionaliteit is in de loop der jaren drastisch uitgebreid. In eerdere versies kon u bijvoorbeeld niet zonder speciale dialoogvensters (voor de kenners: rolmenu's) om opdrachten te verfijnen. Deze vensters zijn allemaal vervangen door opties op de eigenschappenbalk en opdrachten in koppelvensters.



In- en uitklappen

De opties op de eigenschappenbalk zijn sinds versie 10 enorm toegenomen, vandaar dat Corel ervoor heeft gekozen om standaard alleen veel gebruikte opties weer te geven. Om ook minder vaak gebruikte opties te tonen, klikt u op de knop met de dubbele pijlpunt erop.

Gereedschap kiezen in de gereedschapskist

De gereedschapskist is gevuld met gereedschappen om afbeeldingen te bewerken. Er zijn meer gereedschappen beschikbaar dan u in eerste instantie ziet. Een aantal is 'verstopt' in vervolgmenu's. Zo'n vervolgmenu zit bijvoorbeeld achter de knop Voorwerpselectiegereedschap. U herkent een verborgen vervolgmenu aan het pijlpuntje rechtsonder op een knop. Knoppen zonder zo'n pijl hebben geen vervolgmenu.

- 1 Plaats de muisaanwijzer boven op een knop in de gereedschapskist. De knop onder de muisaanwijzer licht op. Als u de muisaanwijzer even stil houdt, verschijnt de naam van het bijbehorende gereedschap in beeld.
- 2 Klik op het gewenste gereedschap. In de meeste gevallen neemt de cursor de vorm van het gereedschap aan als u met de muisaanwijzer boven een geopende afbeelding zweeft.
- 3 Om een vervolgmenu met verborgen gereedschappen te openen, houdt u de muisknop bij het selecteren van een knop met een pijlpuntje iets langer dan een seconde ingedrukt. Of klik direct op het pijlpuntje rechtsonder op de knop.
- 4 Kies een gereedschap in het vervolgmenu. Klik op het juiste pictogram en het gereedschap is geselecteerd. Het vervolgmenu sluit zich en het geselecteerde gereedschap is zichtbaar in de gereedschapskist.



Nieuw gereedschap

Nieuw in versie 12 is het Retoucheerborstelgereedschap. U vindt dit gereedschap in het klapmenu Retoucheergereedschappen (bij het gereedschap Rode ogen verwijderen), dat te vinden is onder het Tekstgereedschap.

De gereedschappen op een rij

In de gereedschapskist zitten, al dan niet verborgen, meer dan dertig gereedschappen, aangevuld met opties om de voorgrond- en achtergrondkleur en vullingen te selecteren. We behandelen ze hier kort. De werking wordt verder toegelicht bij de opdrachten in dit boek. Van boven naar beneden vindt u:



- **Voorwerpselectiegereedschap** Om voorwerpen te selecteren, te verplaatsen en te transformeren. In het vervolgmenu zit het Transformatiemaskergereedschap.
- **Rechthoekmaskergereedschap** Om gebieden te selecteren. In het vervolgmenu zitten het Cirkelmaskergereedschap, het Freehand-maskergereedschap, het Lassomaskergereedschap, het Magnetisch maskergereedschap, het Toverstafjemaskergereedschap en het Borstelmaskergereedschap.
- **Bijsnijgereedschap** Om een uitsnede te maken.
- **Zoomgereedschap** Om in en uit te zoomen. In het vervolgmenu zit het Meerolgereedschap.
- **Pipetgereedschap** Om kleuren in een afbeelding te selecteren.
- **Gumgereedschap** Om pixels in een afbeelding weg te halen.
- **Tekstgereedschap** Om tekst te maken.
- **Rode ogen verwijderen** Sleep over een rood oog om de rode tint te verwijderen. In het vervolgmenu is het Kloongereedschap opgenomen.
- **Rechthoekgereedschap** Om een rechthoek te tekenen. In het vervolgmenu zitten het Ellipsgereedschap, het Veelhoekgereedschap, het Lijngereedschap en het Tracégereedschap om tracés te maken en te bewerken.
- **Vulgereedschap** Om een selectie te vullen met bijvoorbeeld een kleur of een patroon. In het vervolgmenu zit het Interactief vulgereedschap.
- **Schildergereedschap** Om te schilderen in een afbeelding. In het vervolgmenu zitten het Effectgereedschap, het Afbeeldingstrooiergereedschap, het Plaatselijk herstellen-gereedschap en het Kleurvervangergereedschap.
- **Interactief schaduwgereedschap** Om voorwerpen van een schaduw te voorzien. In het vervolgmenu zitten het Interactief voorwerptransparantiegereedschap om een voorwerp transparant te maken, het Kleurtransparantiegereedschap en de Voorwerptransparantieborstel.

De gereedschapskist aanpassen

De gebruikersomgeving van Corel PHOTO-PAINT 12 is naar smaak in te richten. Bij het openen van Corel PHOTO-PAINT vindt u de gereedschapskist standaard aan de linkerkant van het scherm. Maar de kist is op te pakken en te verplaatsen, van vorm te veranderen en zelfs de inhoud is aan te passen. Dit geldt onder meer ook voor de standaardgereedschapsbalk en de eigenschappenbalk.

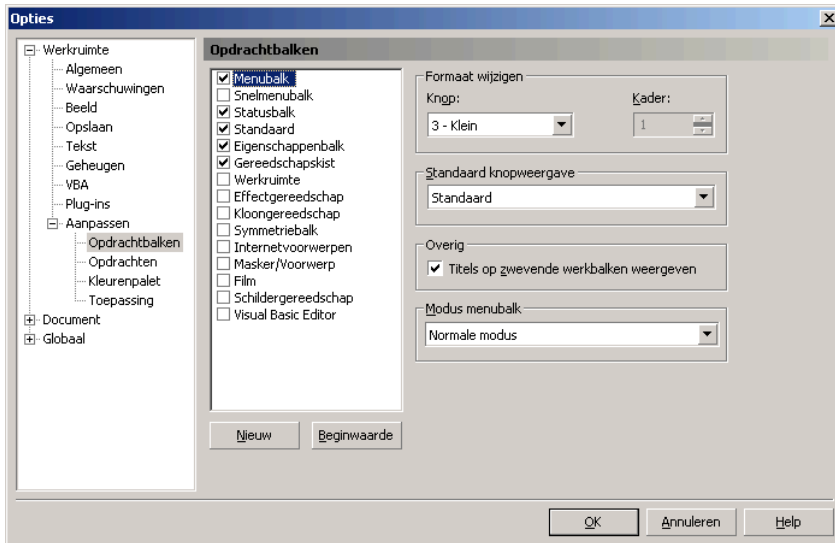
- Plaats de muisaanwijzer op de geribbelde bovenkant van de gereedschapskist. Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep in een rechte lijn naar beneden. De kist schuift langs de linkerrand van het scherm naar beneden.
- Of sleep het hele gevaarte naar de bovenkant van het scherm, helemaal naar de onderkant, of naar de rechterkant. De balk met de gereedschapskist heeft nu een nieuwe plek gekregen.
- Of sleep de gereedschapskist naar het midden van het scherm. De balk verdwijnt en alle gereedschappen staan in een venster. Om het venster van vorm te veranderen, kunt u de rechterzijkant met de muisaanwijzer oppakken (de cursor verandert in een pijl met twee punten) en slepen. De gereedschappen van de balk in een venster plaatsen lukt ook door op de geribbelde bovenkant van de balk tweemaal snel met links te klikken (dubbelklikken).
- Om de gereedschapskist te sluiten, klikt u op de knop Sluiten (het kruisje), rechtsboven in het venster.

Werkbalken openen en sluiten

U sluit (en opent) werkbalken, waaronder de gereedschapskist, door er met de rechtermuisknop op te klikken. In de lijst met namen van werkbalken en gereedschappen die wordt geopend, selecteert of deselecteert u de opties die u wilt tonen dan wel sluiten. De namen in de lijst waar een vinkje voor staat, zijn zichtbaar op het scherm.

Selecteer bovenaan in de zojuist geopende lijst de optie **Aanpassen, Werkbalk Gereedschapskist, Eigenschappen** om het dialoogvenster **Opties** te openen. Ook hier kunt u uw voorkeuren voor de gebruikersomgeving instellen. De mogelijkheden van het dialoogvenster zijn uitgebreid. U kunt het hele scherm vullen met werkbalken, gereedschappen en meer. Het is ook mogelijk om de grootte van de knoppen op de balken aan te passen.

U vindt het dialoogvenster ook in het menu **Extra** en dan **Opties**.



Open het dialoogvenster Opties.



Eigen werkruimte

Sla in het dialoogvenster **Opties** uw eigen persoonlijke voorkeuren op. Corel PHOTO-PAINT onthoudt de instellingen. U kunt ook voor een tweede gebruiker van de computer een aparte, op deze persoon gerichte werkomgeving maken. Selecteer links in het dialoogvenster de optie **Werkruimte** en klik rechts op **Nieuw**.



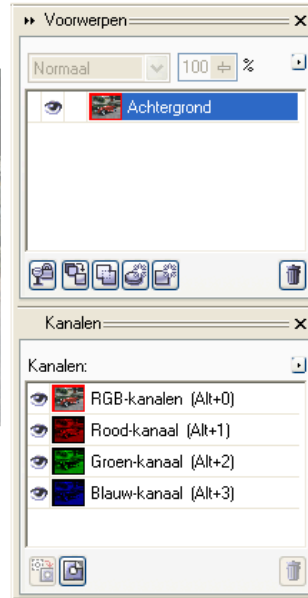
Uiterlijk aanpassen

Klik links in het dialoogvenster **Opties** op **Aanpassen** en pas het uiterlijk aan van bijvoorbeeld de werkbalken. Deze opdracht is ook opgenomen in het menu **Extra**.

Koppelvensters gebruiken

Corel PHOTO-PAINT 12 heeft een groot aantal opdrachten ondergebracht in koppelvensters. Belangrijke koppelvensters zijn **Kanalen** en **Voorwerpen**. Maar er zijn er meer, waaronder **Info**, **Artistieke media** en **Borstelinstellingen**. Ook handig zijn de koppelvensters **Afbeeldingssegmenten** en **Aanwijseffecten**.

Corel PHOTO-PAINT plaatst de vensters automatisch boven op elkaar. U kunt een koppelvenster vervolgens selecteren door op de bijbehorende tab te klikken. De vensters staan standaard aan de rechterkant van het scherm.



Een koppervenster wordt aan de rechterkant van het scherm geplaatst.

- 1 Ga naar het menu **Venster** en dan naar **Koppervensters**. Een vervolgmenu wordt geopend.
- 2 Klik in het vervolgmenu op de naam van het koppervenster dat u wilt openen. Het venster wordt aan de rechterkant van het scherm geplaatst.

De koppervensters zijn naar elke gewenste plek op het scherm te slepen. Om de hele stapel te verslepen, klikt u op de geribbelde bovenkant van de verzameling. Houd de muisknop ingedrukt en sleep. U sleept een enkel koppervenster door op de naam van het venster (dit werkt ook door op een tab te klikken en te slepen) te gaan staan en met een ingedrukte muisknop te slepen. Als u dit venster opnieuw boven op de stapel legt, nestelt het zich. U sluit een koppervenster door rechtsboven op de knop Sluiten te klikken. Er is ook een knop Sluiten om de hele verzameling koppervensters te sluiten.

In dit hoofdstuk leert u documenten te maken en te beheren. U opent documenten, u maakt nieuwe bestanden en u slaat afbeeldingen op. Ook linialen, hulplijnen, het raster en het Zoomgereedschap komen aan de orde.

Inleiding

U hebt in het vorige hoofdstuk gelezen dat het uiterlijk van het scherm, de gereedschappen, werkbalken en verschillende vensters naar eigen behoefte is aan te passen. Hetzelfde geldt ook voor (delen van) afbeeldingen. U kunt deze bijvoorbeeld vergroten of roteren. In de volgende hoofdstukken gaan we dieper in op de opdrachten en eigenschappen van Corel PHOTO-PAINT 12. Vele mogelijkheden worden nader belicht. Maar eerst openen we bestaande bestanden en maken we nieuwe documenten.

Corel PHOTO-PAINT heet u bij het opstarten van het programma welkom met een welkomstvenster. In dit venster vindt u een aantal manieren om met werken te beginnen, waaronder **Nieuwe afbeelding**. Deze opdrachten zijn ook te vinden in het menu **Bestand**. Het welkomstvenster wordt ook de volgende keren geopend dat u met Corel PHOTO-PAINT aan de slag gaat. Vindt u dit niet nodig, klik dan het vinkje onderaan weg en het venster wordt niet meer getoond.

Een nieuw bestand maken

U moet Corel PHOTO-PAINT bij het maken van een nieuw bestand het een en ander vertellen over de afmetingen van de afbeelding, het kleurmodel dat u wil toepassen en, heel belangrijk, de gewenste resolutie. Hoe hoger de resolutie is, des te beter de afdrukkwaliteit van de afbeelding zal zijn.

- 1 Klik in het welkomstvenster dat bij het starten van Corel PHOTO-PAINT wordt geopend op het pictogram **Nieuw**. Of klik op de standaardgereedschapsbalk op het pictogram met het witte vel papier. Of ga naar het menu **Bestand** en klik op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Nieuwe afbeelding maken** wordt geopend.
- 2 Open de vervolgkeuzelijst bij **Kleurmodus** door op de knop met het pijlpuntje te klikken en selecteer in de lijst een kleurmodus waarin u wil werken, bijvoorbeeld

de beeldschermkleuren 24-bits **RGB**. De letters RGB staan voor Rood, Groen en Blauw.

- 3 Stel een achtergrondkleur in door op de bijbehorende knop te klikken. Kies een kleur op het kleurenpalet dat wordt geopend. Zit uw kleur er niet bij, klik dan op **Ander** om in het dialoogvenster **Kleur selecteren** zelf een kleur te 'mengen'. De standaardkleur is wit.
- 4 Selecteer eventueel de optie **Geen achtergrond** als u geen achtergrond wenst.
- 5 Bepaal in het groepsvak **Formaat afbeelding** de grootte van het 'papier'. Bekijk de vooraf ingestelde mogelijkheden in de vervolgkeuzelijst **Formaat**. Kiest u een standaardformaat, bijvoorbeeld A4, dan vult Corel PHOTO-PAINT zelf de bijbehorende afmetingen in bij **Breedte** en **Hoogte**. Wilt u zelf de afmetingen bepalen, kies dan het formaat **Eigen**. U kunt de maten rechtstreeks in de invoervakken typen of aanpassen door op de pijltjes naar boven of naar beneden te klikken. Ook kunt u aangeven of de afmetingen in millimeters moeten worden weergegeven of in een andere maateenheid, waaronder centimeters.
- 6 Selecteer of typ in de vervolgkeuzelijst **Resolutie** een resolutie. Een lage resolutie is geschikt voor internetafbeeldingen. Als het resultaat moet worden afgedrukt, dan kiest u een hoge resolutie.
- 7 Klik op OK.

Wel of geen achtergrond

U kunt een afbeelding met of zonder achtergrond maken. Dit doet u met behulp van het dialoogvenster **Nieuwe afbeelding maken**. U kunt een achtergrond achteraf toevoegen.



Een afbeelding met en zonder (herkenbaar aan het dambord) achtergrond.

- 1 Zorg dat de optie **Geen achtergrond** in het dialoogvenster **Nieuwe afbeelding maken** niet is geselecteerd om een afbeelding met een achtergrond te maken. Als u deze optie wel selecteert, dan wordt er geen achtergrond gemaakt. De achtergrond is in dit geval transparant. Corel PHOTO-PAINT geeft de achtergrond de geselecteerde achtergrondkleur. U ziet de gekozen achtergrondkleur in de gereedschapskist.
- 2 U verandert de huidige achtergrondkleur door op de bijbehorende knop in het dialoogvenster te klikken of door in de gereedschapskist te dubbelklikken op de knop **Achtergrondkleur**. Kies een kleur in het gelijknamige dialoogvenster dat wordt geopend.

U kunt een afbeelding zonder achtergrond op elk gewenst moment een achtergrond geven.

- 1 Zorg dat de afbeelding actief is door op de titelbalk te klikken.
- 2 Ga naar het menu **Afbeelding** en klik op **Achtergrond maken**. Corel PHOTO-PAINT geeft de achtergrond de huidige papierkleur.



Dambord

U herkent een afbeelding zonder achtergrond aan het 'dambord'. De blokjes geven aan dat de achtergrond transparant is. Ziet u geen veld met blokjes maar een wit (of ander gekleurd) vlak, dan heeft de afbeelding een achtergrond.

Een bestand bestand openen

U kunt met Corel PHOTO-PAINT een bestand bestand bewerken. Open bestanden in de mappen van Corel PHOTO-PAINT of in andere mappen dan wel stations. Afbeeldingen kunnen via het klembord worden geopend of van een scanner of digitale camera worden opgehaald. Onthoud dat Corel PHOTO-PAINT met bitmaps, gerasterde afbeeldingen, werkt. Opent u een op vectoren gebaseerde afbeelding, bijvoorbeeld een CorelDRAW-bestand, dan converteert Corel PHOTO-PAINT dit bestand naar een bitmap.

Corel PHOTO-PAINT ondersteunt een groot aantal bestandstypen. De meest bekende in het rijtje zijn: Windows Bitmap (BMP), GIF, TIFF, JPEG, Adobe Photoshop (PSD), EPS, PostScript en natuurlijk CorelDRAW (CDR). De toepassing werkt zelf met CPT-bestanden. Elk in Corel PHOTO-PAINT gemaakt bestand krijgt achter de bestandsnaam de extensie .cpt. Die drie letters staan voor **Corel PHOTO-PAINT**. U kunt een CPT-bestand converteren naar een ander bestandstype.

- 1 Klik in het welkomstvenster dat bij het starten van Corel PHOTO-PAINT wordt geopend op het pictogram **Afbeelding openen**. Of klik op de standaardgereedschapsbalk op het pictogram van de geopende map. Of ga naar het menu **Bestand** en klik op **Openen**. Het dialoogvenster **Een afbeelding openen** wordt geopend.
- 2 Selecteer het station en/of de map waarin u afbeeldingen hebt opgeslagen. In het grote voorbeeldvenster ziet u een overzicht van de bestanden die zijn aangetroffen.
- 3 Klik in het voorbeeldvenster op de naam van een afbeelding. Als bij **Voorbeeld** een vinkje staat, wordt de afbeelding alvast in een klein voorbeeldvenster getoond.
- 4 Klik op **Openen**.

Dubbelklik in het dialoogvenster op de naam van een afbeelding om deze direct te openen. U mist dan het voorbeeld, maar u hoeft niet op de knop **Openen** te klikken. Onderaan in het dialoogvenster **Een afbeelding openen** ziet u de naam van het geselecteerde bestand achter **Bestandsnaam** staan. Met een klik op de pijlpunt bij **Bestandstype** verschijnt een lijst met bestandstypen. Selecteer **Alle bestandsformaten** als u alle typen in het dialoogvenster wilt zien. Zoekt u een bepaald type, selecteer dit type dan in de lijst.

Zorg dat in de vervolgkeuzelijst rechts naast de vervolgkeuzelijst bij **Bestandstype** de optie **Volledige afbeelding** is geselecteerd. Wilt u een bestand op een andere wijze dan helemaal openen, kies dan een andere optie, bijvoorbeeld **Gedeeltelijk laden**. Deze optie is bedoeld voor het openen van films en animaties.

Onderaan in het dialoogvenster staat informatie over de afmetingen van het bestand en het bestandstype. U vindt ook extra informatie door op de knop **Menu Beeld**, rechtsboven in het dialoogvenster, te klikken. Standaard staat de weergave **Lijst** aan. U kunt de inhoud van een bovenliggende map bekijken door te klikken op de knop met de map en het pijltje naar boven. U maakt een nieuwe map in de geselecteerde map door te klikken op de knop met de map met het schittereffect.

Als u een bestand wilt openen met een afwijkend bestandstype, dan moet dit bestand worden geïmporteerd. U vindt de opdracht **Importeren** in het menu **Bestand**. Het bijbehorende dialoogvenster werkt hetzelfde als het dialoogvenster **Een afbeelding openen**. U gebruikt de opdracht **Opslaan als** om een afbeelding te converteren naar een ander bestandstype. Kies **Exporteren voor het web** om een afbeelding op te slaan in een bestandstype dat geschikt is voor publicatie op internet.



Bestanden ordenen

Sla werkstukken die bij elkaar horen overzichtelijk op in aparte mappen. Klik op de knop **Nieuwe map maken**. In het middelste venster van het dialoogvenster verschijnt een nieuwe map. Geef de map een herkenbare naam.

Een digitale afbeelding ophalen

U kunt een afbeelding scannen en vervolgens openen in Corel PHOTO-PAINT. Scanners werken net als Corel PHOTO-PAINT met bitmapafbeeldingen. Het is ook mogelijk om afbeeldingen van een digitale camera op te halen. Het is hierbij van belang dat voor de scanner en de digitale camera de bijbehorende installatiesoftware en stuurprogramma's zijn geïnstalleerd.

- 1 Zet de scanner of digitale camera aan. Zorg dat de apparatuur met de computer is verbonden.
 - 2 Klik in het welkomstvenster van Corel PHOTO-PAINT op het pictogram **Scannen**. Corel PHOTO-PAINT zoekt naar de aangesloten apparatuur.
Of ga naar het menu **Bestand**, dan naar **Afbeelding ophalen** en klik op **Bron selecteren**. Selecteer de scanner of de digitale camera.
 - 3 Ga opnieuw naar het menu **Bestand**, **Afbeelding ophalen** en klik op **Ophalen**.
 - 4 Volg de instructies om de afbeelding te scannen of de foto's op te halen.
-



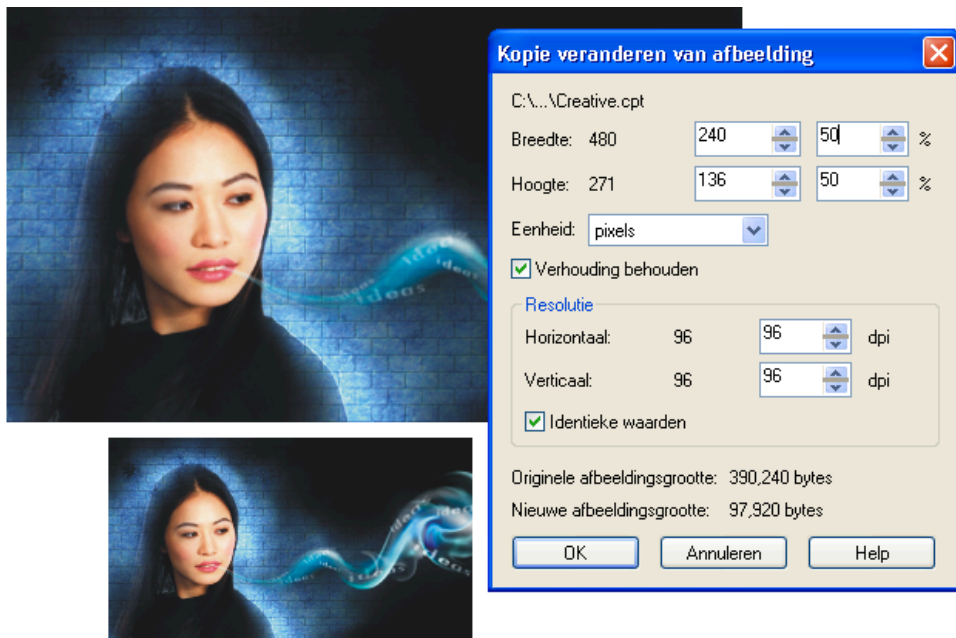
WIA-interface

Gebruikers van Windows 2000 en Windows XP kunnen afbeeldingen met behulp van de WIA-interface (*Windows Image Acquisition*) openen. Deze optie, te vinden in de lijst met bronnen, maakt gebruik van de wizards van Microsoft om afbeeldingen op te halen.

Openen in een lage resolutie

U kunt een bestand met een hoge resolutie op een lagere resolutie openen. Dit verhoogt de snelheid van het werken in Corel PHOTO-PAINT. Achteraf kan de afbeelding met de lage resolutie in een hogere resolutie worden omgezet.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Openen**.
 - 2 Selecteer de gewenste afbeelding en kies in de vervolkeuzelijst rechts naast **Bestandstypen** de optie **Kopie veranderen**.
-



Een kopie van het nieuwe bestand wordt geopend.

- 3 Klik op **Openen**. Het dialoogvenster **Kopie veranderen van afbeelding** wordt geopend.
- 4 Typ in de invoervakken bij **Breedte** en **Hoogte** nieuwe afmetingen. U kunt eerst in de vervolgkeuzelijst bij **Eenheid** een andere maateenheid selecteren. Of typ in de invoervakken bij % een percentage voor de schaal.
- 5 Klik op **OK**.

Deze methode past de afbeeldingsresolutie aan. Met andere woorden: de afmetingen van de afbeelding (gemeten in pixels) worden aangepast. Wijzig de waarden in het groepsvak **Resolutie** om het aantal dots per inch te veranderen.

Resolutie opnieuw verhogen

Nadat u klaar bent met het bewerken van de afbeelding in een lage resolutie kunt u de afbeelding omzetten in een afbeelding met een hogere resolutie. Het werkt als volgt:

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding** en klik op **Kopie veranderen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in het groepsvak **Formaat afbeelding** nieuwe waarden voor de afmetingen in de invoervakken **Breedte** en **Hoogte**. In dit geval past u de afbeeldingsresolutie aan.
- 3 Typ in het groepsvak **Resolutie** nieuwe waarden in de invoervakken **Horizontaal** en **Verticaal**. U wijzigt hierdoor het aantal dots per inch. De waarde die u hier opgeeft, bepaalt de afdrukkwaliteit.

Zoomen op een afbeelding

U kunt een afbeelding in Corel PHOTO-PAINT met een loep bekijken. Inzoomen maakt zeer precies werken mogelijk. Een afbeelding kan zelfs tot 1600 keer worden vergroot. U ziet hierna elke pixel. U vindt het Zoomgereedschap samen met het Meerolgereedschap in de gereedschapskist.

Klik op het vergrootglas in de gereedschapskist. De eigenschappenbalk toont verschillende zoomgereedschappen. Zorg ervoor dat de balk volledig is uitgeklapt (klik op de knop met de twee pijlpunten naar rechts). U ziet van links naar rechts:

- **Help voor Zoomgereedschap** Een hulpvenster met informatie over dit gereedschap wordt geopend.
- **Zoomniveau** Typ of selecteer in de vervolgkeuzelijst een zoomfactor.
- **Inzoomen** Klik op de knop om in te zoomen.
- **Uitzoomen** Om uit te zoomen.
- **Zoom 100%** Honderd procent zoomen.
- **Vorig niveau** Om terug te keren naar het vorige zoomniveau.
- **Zoom op venster** De afbeelding wordt passend in het documentvenster weergegeven.
- **Afdruk grootte** Dit is de grootte die de printer afdrukt.

Inzoomen en uitzoomen

- 1 Selecteer het Zoomgereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Ga met de muisaanwijzer naar de plek in de afbeelding waarop u wilt inzoomen.
- 3 Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep een rechthoek rondom deze plek.
- 4 Een andere methode is met het Zoomgereedschap klikken op een plek in de afbeelding. Als u met de linkermuisknop klikt, zoomt u in. Klik met rechts om uit te zoomen.



Sleep een rechthoek rondom het deel van de afbeelding dat u wilt vergroten.

Schuiven met het Meerolgereedschap

- 1 Selecteer het Meerolgereedschap in de gereedschapskist om met een afbeelding waarop is ingezoomd (de schuifbalken zijn zichtbaar) te schuiven.
- 2 Klik op een bepaalde plek in de afbeelding, houd de muisknop ingedrukt en sleep een kant op.

Schuiven met de Navigator

Met het venster **Navigator** kunt u razendsnel schuiven met een afbeelding waarop is ingezoomd. De **Navigator** is effectiever dan het Meerolgereedschap, omdat u grotere afstanden kunt overbruggen. Voorwaarde is dat de schuifbalken zichtbaar moeten zijn.

- 1 Klik rechtsonder in het documentvenster op de vierkante knop. De knop staat op het snijpunt van beide schuifbalken.
- 2 Houd de muisknop ingedrukt en sleep een kant op in het venster dat wordt geopend.

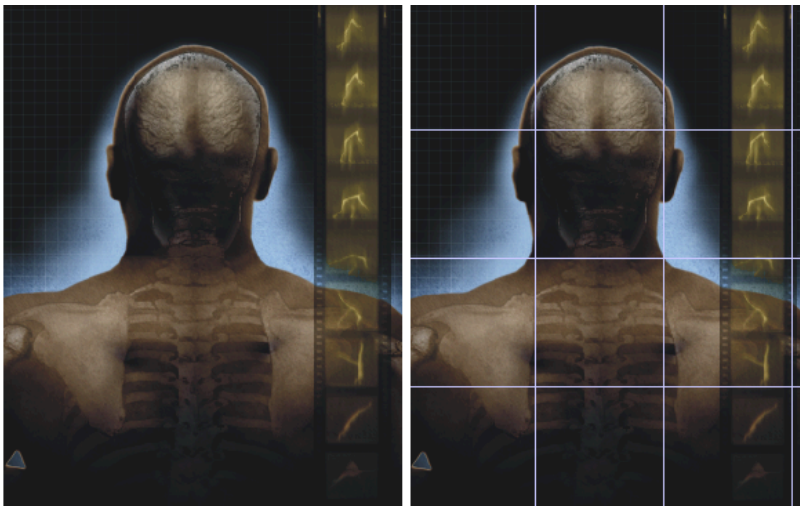


Sleep in het Navigator-venster dat wordt geopend.

Een raster gebruiken

Een raster in het documentvenster helpt u bij het (ver)plaatsen van voorwerpen. U kunt het raster magnetisch maken, zodat voorwerpen eraan vastplakken. Het raster aanpassen doet u in het dialoogvenster **Opties**.

- 1 Ga naar het menu **Beeld** en klik op **Raster**.
- 2 Ga naar opnieuw naar het menu **Beeld**, dan naar **Magnetisch** en klik op **Raster**.



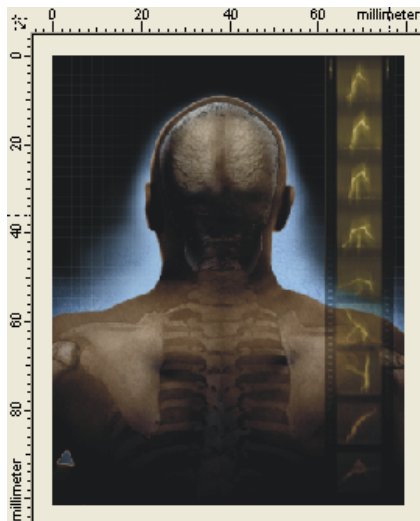
*Ga naar het menu **Beeld** en klik op **Raster** om een raster weer te geven.*

- 3 Om het raster aan te passen, gaat u naar het menu **Extra** en klikt u op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 4 Klik in het dialoogvenster op het plusje bij **Document** en dan op **Raster**.
- 5 Klik op het keuzerondje **Frequentie** om het totale aantal horizontale en verticale rasterlijnen in te stellen.
Of klik op het keuzerondje **Spatiëring** om de exacte afstand tussen de rasterlijnen in te stellen.
- 6 Typ vervolgens in de invoervakken de gewenste waarden.
- 7 Klik een vinkje bij **Raster weergeven** om het raster zichtbaar te maken.
- 8 Klik een vinkje bij **Raster magnetisch** om het raster magnetisch te maken.
- 9 Klik op **OK**.

Linialen gebruiken

Linialen vormen een onmisbaar gereedschap bij het bewerken van een afbeelding. De linialen geven u informatie over onder meer de grootte en de positionering van voorwerpen. Ook kunt u voorwerpen eenvoudiger naar een bepaalde plek slepen.

- 1 Ga naar het menu **Beeld** en klik op **Linialen**. Corel PHOTO-PAINT plaatst twee linialen in het documentvenster.



Corel PHOTO-PAINT plaatst twee linialen in het documentvenster.

- 2 Om de linialen aan te passen, gaat u naar het menu **Extra** en klikt u op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
Of dubbelklik op een liniaal in het documentvenster.
- 3 Klik in het dialoogvenster op het plusje bij **Document** en dan op **Liniaal**.
- 4 Selecteer in het groepsvak bij **Eenheid** de maateenheid voor de linialen. Het ligt voor de hand (al kunt u dit anders instellen) dat de verticale en horizontale liniaal dezelfde maateenheid gebruiken.
- 5 Typ in de invoervakken bij **Horizontaal** en **Verticaal** in het groepsvak **Nulpunt** een waarde voor het nulpunt (het beginpunt) van de linialen. Kies in beide gevallen nul als de linialen alle twee linksboven met 0 moeten beginnen.
- 6 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Maatstreepjes** een waarde om het aantal streepjes tussen twee maataanduidingen op de liniaal aan te geven.
- 7 Klik een vinkje bij **Fracties weergeven** als u breuken op de linialen wilt weergeven.
- 8 Klik op de knop **Linialen ijken** om de weergave van de linialen precies in te stellen. Geef in het venster dat wordt geopend waarden op voor de horizontale en verticale resolutie en klik op **OK**.
- 9 Klik een vinkje bij **Linialen weergeven** om de linialen zichtbaar te maken.
- 10 Klik op **OK**.



Nulpunt verplaatsen

Om het nulpunt handmatig te verplaatsen, doet u dit. Klik op het snijpunt van beide linialen, houd de muisknop ingedrukt en sleep de afbeelding in. Laat de muisknop los op de plek waar u het nieuwe nulpunt wilt plaatsen. Om het nulpunt te herstellen, dubbelklikt u op het snijpunt.



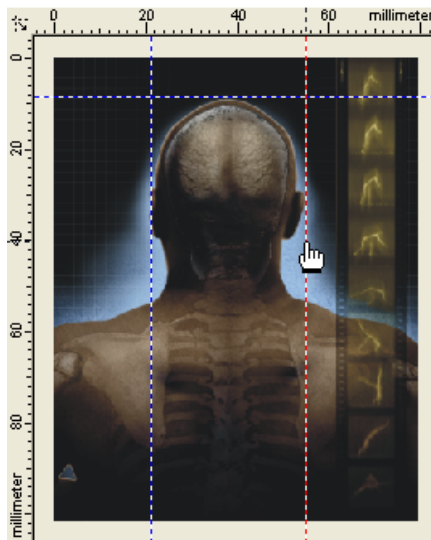
Opties instellen

U kunt de opties voor het instellen van het raster, de linialen en de hulplijnen ook tevoorschijn halen door met de rechtermuisknop op een liniaal te klikken. Selecteer in het snelmenu dat wordt geopend de juiste optie.

Hulplijnen gebruiken

Hulplijnen helpen u bij het plaatsen van voorwerpen. Ze kunnen ook magnetisch worden gemaakt. U kunt de hulplijnen vanaf de linialen naar de afbeelding slepen en/of ze via het dialoogvenster **Opties** precies plaatsen.

- 1 Ga naar het menu **Beeld** en klik op **Linialen**. Zonder de linialen kunt u geen hulplijnen naar de afbeelding slepen.
- 2 Ga opnieuw naar het menu **Beeld** en klik op **Hulplijnen**. Voor de naam moet een vinkje staan.
- 3 Klik op de verticale of horizontale liniaal, houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep een liniaal naar de gewenste plek in de afbeelding.
- 4 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist om hulplijnen te verplaatsen.
- 5 Klik op een hulplijn, houd de muisknop ingedrukt en sleep de hulplijn naar een nieuwe plek. Een geselecteerde hulplijn verandert van kleur.
- 6 Druk op de Delete-toets om een geselecteerde hulplijn te wissen. U kunt de hulplijn ook buiten het documentvenster slepen.



Sleep een hulplijn uit een liniaal naar de afbeelding.

Opties voor hulplijnen instellen

Het naar de afbeelding slepen van hulplijnen werkt lang niet zo precies als hulplijnen plaatsen met behulp van het dialoogvenster **Opties**. Met dit dialoogvenster kunt u de positie van een hulplijn exact bepalen.

- 1 Ga naar het menu **Extra** en klik op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op de plusjes bij **Document** en **Hulplijnen**.
Of dubbelklik op een hulplijn in de afbeelding.
- 3 Klik op **Horizontaal** of **Verticaal** om nieuwe horizontale of verticale hulplijnen te maken.
- 4 Typ in het bovenste invoervak een afstand van de liniaal tot het nulpunt van de pagina. Selecteer eventueel eerst in het bijbehorende invoervak een andere maateenheid.
- 5 Klik op de knop **Toevoegen**. U kunt meerdere hulplijnen invoeren.
- 6 Klik op **OK**.

Doe dit om bestaande hulplijnen precies te verplaatsen:

- 1 Dubbelklik in de afbeelding op een verticale of horizontale hulplijn die u wilt verplaatsen. Het dialoogvenster **Opties** wordt geopend. De hulplijn waarop u hebt gedubbelklikt is geselecteerd.
Of selecteer in de lijst met hulplijnen de lijn die u wilt verplaatsen.
- 2 Typ in het bovenste invoervak een afstand van de hulplijn tot het nulpunt van de pagina.
- 3 Klik op de knop **Verplaatsen**. U kunt meerdere hulplijnen verplaatsen.
- 4 Klik op **OK**.

Het dialoogvenster **Opties** heeft ook knoppen om hulplijnen te wissen. Selecteer een hulplijn in de lijst en klik op de knop **Verwijderen** om deze te wissen. Met de knop **Wissen** verwijdert u alle verticale en horizontale hulplijnen in één klap. Klik op het paneel van de horizontale hulplijnen een vinkje bij **Hulplijnen weergeven** om de hulplijnen te kunnen zien. Selecteer de optie **Hulplijnen magnetisch** om er voorwerpen tegenaan te plakken. U vindt deze opdrachten ook in het menu **Beeld**.

Handelingen ongedaan maken

U vindt de opdrachten **Ongedaan maken** en **Opnieuw** in het menu **Bewerken**. Met **Ongedaan maken** verwijdert u de laatste wijziging in de afbeelding. U kunt het aantal handelingen dat u maximaal ongedaan wilt maken instellen in het eerder besproken dialoogvenster **Opties**.

- 1 Ga naar het menu **Extra** en klik op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik in het linkervenster op het plusje bij **Werkruimte** en dan op **Geheugen**.
- 3 Selecteer in het groepsvak **Ongedaan maken** de optie **Herstellijst aan/uit**.
- 4 Typ in het invoervak **Max. aantal** een waarde voor het maximum aantal keren dat de laatste handeling ongedaan mag worden gemaakt. Bedenk dat een hoog aantal veel geheugenruimte vraagt.
- 5 Klik op **OK**.



Opnieuw starten

Om de instellingen actief te maken, moet u Corel PHOTO-PAINT sluiten en opnieuw starten.

U maakt de laatste bewerking in een afbeelding ongedaan met de opdracht **Ongedaan maken** in het menu **Bewerken**. Herhaal deze opdracht om nog een stapje terug te aan. Als u een forse serie bewerkingen ongedaan wilt maken, dan kunt u beter het speciale koppellenvenster gebruiken.



Snelmenu gebruiken

Klik met de rechtermuisknop op de afbeelding waarmee u bezig bent. Een snelmenu met opdrachten wordt geopend. Klik op **Ongedaan maken** om de laatste handeling terug te draaien.

Koppellenvenster Ongedaan maken

- 1 Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppellenvensters** en klik op **Ongedaan maken**. Het koppellenvenster wordt aan de rechterkant van het scherm geopend. U ziet in het koppellenvenster een overzicht van de laatste handelingen die u hebt uitgevoerd.

- 2 Klik in het koppelvenster op de handeling waar vanaf u de rest ongedaan wilt maken. U ziet in de afbeelding dat de handelingen hierna worden teruggedraaid. U hebt nog even bedenktijd om een andere handeling in de lijst te selecteren.
- 3 Voer een nieuwe handeling in de afbeelding uit. Het ongedaan maken is nu definitief.

Overige opdrachten

Het tegenovergestelde van **Ongedaan maken** is **Opnieuw**. Selecteer in het menu **Bewerken** de opdracht **Opnieuw** of gebruik het koppelvenster **Ongedaan maken** om de laatste handelingen of een serie handelingen opnieuw tevoorschijn te halen.

Corel PHOTO-PAINT heeft nog meer opdrachten om bewerkingen ongedaan te maken of te herstellen. Met de opdracht **Wissen** in het menu **Bewerken** schrapt u een geselecteerd voorwerp of de achtergrond. Bent u van plan om op een bepaald moment tijdens het bewerken een serie gewaagde aanpassingen uit te voeren, dan komt de opdracht **Controlepunt** in het menu **Bewerken** van pas.

Corel PHOTO-PAINT onthoudt wat u tot dan toe hebt gedaan. Wilt u op een later moment naar dit punt terugkeren en de jongere bewerkingen weghalen, dan geeft u de opdracht **Tot controlepunt herstellen**.

Het kan voorkomen dat u een laatste handeling, bijvoorbeeld een penseelstreek, iets lichter wilt maken of juist voor een deel zwaarder wilt aanzetten. Als u een opdracht herhaalt, wordt de werking ervan versterkt. U gebruikt hiervoor de opdrachten **Laatste opdracht vervagen** en **Herhalen laatste opdracht** in het menu **Bewerken** voor. Voor het vervagen wordt een dialoogvenster geopend.

- 1 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Laatste opdracht vervagen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Sleep met de schuifregelaar totdat u het gewenste percentage voor de afname in het bijbehorende invoervak ziet staan. U kunt het percentage ook direct typen. Als u op de knop met het oogje klikt, ziet u een voorbeeld van het effect in de afbeelding.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst bij **Samenvoegen** een modus voor het samenvoegen met de onderliggende pixels in de afbeelding, bijvoorbeeld **Normaal**.
- 4 Klik op **OK**.

Een bestand opslaan

U kunt een bestand op meerdere manieren opslaan, bijvoorbeeld via het menu **Bestand** of met de knop **Opslaan** met het pictogram van een diskette erop op de standaardgereedschapsbalk. Bestanden kunnen tijdens het opslaan een andere naam krijgen of worden geconverteerd naar een ander bestandstype. Er kunnen zelfs back-ups worden gemaakt. U krijgt overigens een waarschuwing als u een afbeelding sluit zonder dat de wijzigingen zijn opgeslagen.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Opslaan**. Het dialoogvenster **Een afbeelding op schijf opslaan** wordt geopend.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Opslaan in** het station en/of de map waarin u het bestand wilt opslaan.
- 3 Dubbelklik in het grote venster eventueel op de map waarin het bestand moet worden opgeslagen.
- 4 Typ in de vervolgkeuzelijst **Bestandsnaam** een naam voor het bestand.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Bestandstype** een bestandstype, bijvoorbeeld het formaat van Corel PHOTO-PAINT (.cpt).
- 6 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Sorteertype** eventueel een sorteervolgorde voor de weergave van de bestandstypen.
- 7 Klik op de knop **Opslaan**.

U kunt Corel PHOTO-PAINT de opdracht geven om uw werk om de zoveel tijd automatisch op te slaan. Op deze manier voorkomt u dat de afbeelding waaraan u urenlang hebt gewerkt, verloren gaat bij een vastloper van het systeem. Het is zonder meer aan te raden uw werk regelmatig op te slaan. Zo bewaart u uw werk automatisch:

- 1 Ga naar het menu **Extra** en klik op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik in het linkervenster op het plusje bij **Werkruimte** en dan op **Opslaan**. U ziet rechts in het dialoogvenster de bijbehorende opties staan.
- 3 Klik een vinkje bij **Instellingen automatisch opslaan iedere** en typ in het bijbehorende invoervak een waarde voor het aantal minuten, bijvoorbeeld 10. Corel PHOTO-PAINT slaat het actieve bestand nu elke 10 minuten automatisch op.

- 4 Klik op het keuzerondje **Opslaan als controlepunt** of **Opslaan als bestand**. De eerste optie onthoudt de huidige stand van zaken zonder dat de eventuele eerder opgeslagen versie wordt overschreven. Met de tweede wordt het eerder opgeslagen bestand telkens overschreven.
- 5 Klik een vinkje bij **Waarschuwen om op te slaan** als u wilt dat Corel PHOTO-PAINT eerst een waarschuwing geeft.
- 6 U maakt tijdens het opslaan van een bestand automatisch een kopie door een vinkje te klikken bij **Reservekopie maken tijdens opslaan**. Klik ook een vinkje bij **Reservekopie naar** en typ een pad naar de map waarin uw back-up moet worden opgeslagen, of klik op de knop **Bladeren** om een map in de lijst te selecteren.
- 7 Klik op **OK**.



Map met kopieën

Maak een nieuwe map om uw back-ups in op te slaan. U hebt dan alle kopieën bij elkaar staan.



Opslaan als

U kunt een bestand dat u al een naam hebt gegeven met de opdracht **Opslaan als** in het menu **Bestand** een nieuwe naam geven. U hebt nu in feite twee dezelfde bestanden met verschillende namen. U hebt in het bijbehorende dialoogvenster ook meer bestandstypen tot uw beschikking waar u de afbeelding naartoe kunt converteren.

Een bestand sluiten

Er zijn verschillende manieren om een documentvenster met een afbeelding te sluiten. De meest voor de hand liggende is klikken op de knop **Sluiten** op de titelbalk van de afbeelding. Hier zijn er nog een paar:

- Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Sluiten**. Klik in dit menu niet op **Afsluiten**, want dan sluit u het programma.
- Of ga naar het menu **Venster** en klik op **Sluiten** om het actieve documentvenster te sluiten, of klik op **Alles sluiten** om alle documentvensters te sluiten.
- Of klik op het pictogram van Corel PHOTO-PAINT, helemaal links op de titelbalk van de afbeelding en klik in het snelmenu op **Sluiten**. Hier vindt u meer handige opdrachten, waaronder **Info**.

Delen van afbeelding selecteren

In dit hoofdstuk leert u delen van een afbeelding te selecteren. Corel PHOTO-PAINT gebruikt zogenoemde maskers om delen van een afbeelding te beschermen. De beschermde delen kunnen niet worden bewerkt. Als u een bewerking op een afbeelding uitvoert, heeft dit geen effect op de gemaskerde gebieden.



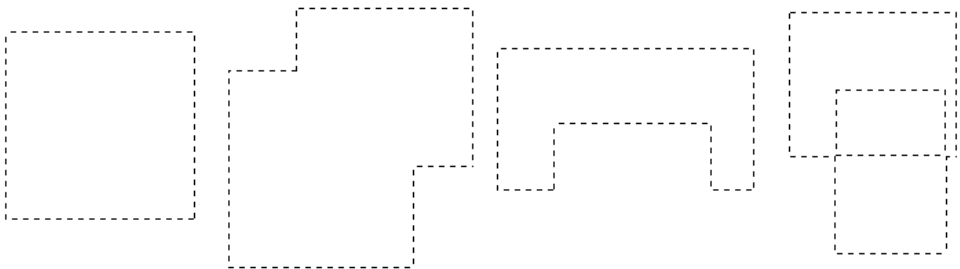
De maskergereedschappen uit de gereedschapskist.

Inleiding

Er zijn twee soorten maskers: gewone maskers en kleurgevoelige maskers. De eerste groep heeft betrekking op met een maskergereedschap geselecteerde delen van een afbeelding, de tweede selecteert op kleur. U herkent een masker aan een maskerrand (een stippellijn rondom het deel dat niet is beschermd), of aan een maskerovertrek (een gekleurde was geeft het beschermde gebied aan).

Op de eigenschappenbalk vindt u vier opties om te werken met maskers:

- **Normaal** Als u een selectie maakt, dan vervallen alle eerdere selecties.
- **Toevoegen** De selectie kan worden uitgebreid met nieuwe selecties.



De vier opties om te werken met maskers: Normaal, Toevoegen, Verwijderen en Overlappend.

- **Verwijderen** Neem met een nieuwe selectie een 'hap' uit een bestaande selectie.
- **Overlappend** Overlappendingen van selecties worden niet beschermd.

U kunt de kleur van een maskerrand en maskerovertrek aanpassen in het dialoogvenster **Opties**. U vindt dit dialoogvenster in het menu **Extra**. Aanpassen van de kleur kan van pas komen als de lijn of de waas onvoldoende afsteekt tegen de afbeelding die u aan het bewerken bent.

Het is bij het selecteren van delen van een afbeelding van belang precies te werken. Gebruik, zeker bij meer complexe selecties, een van de zoomgereedschappen.

Een rechthoek selecteren

U maakt maskers met de maskergereedschappen in de gereedschapskist. U vindt er zeven, waaronder het Rechthoekmasker. U kunt de selectie omdraaien met de opdracht **Inverteren** in het menu **Masker**. Het Rechthoekmaskergereedschap helpt u bij het selecteren van rechthoekige delen van de afbeelding.

- 1 Selecteer het Rechthoekmaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Normaal**, de eerste knop van links.



Maak een rechthoekige selectie.

- 3 Typ op de eigenschappenbalk in het invoervak **Vermengingsbreedte** eventueel een waarde in pixels. Het masker vloeit in dit geval over naar de rest van de afbeelding. U voorkomt op deze manier een zeer harde overgang tussen het bewerkte en onbewerkte stuk.
- 4 Typ in het invoervak **Hoekradius** eventueel een waarde om de hoeken van de selectie af te ronden.
- 5 Plaats de muisaanwijzer in de afbeelding. Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep de gewenste rechthoek.



Masker verwijderen

U verwijdert een masker met de opdracht **Verwijderen** in het menu **Masker**. Ook kunt u, afhankelijk van het gekozen maskergereedschap, buiten of binnen de selectie (dubbel)klikken.

Regel de weergave van het selectiemasker in het menu **Masker**. Kies **Maskerovertrek** om het beschermde gebied met een rode waas te bedekken. Selecteer **Selectierechthoek masker weergeven** om de selectie met een stippellijn aan te geven.



Werkbalk maken

Maak een werkbalk met voorwerp- en maskergereedschappen. Deze komen goed van pas bij het selecteren. Dit doet u in het dialoogvenster **Opties** in het menu **Extra**. Of klik met de rechtermuisknop op een gereedschap in de gereedschapskist. Klik in het snelmenu dat wordt geopend een vinkje bij **Masker/Voorwerp**.

Selectierechthoek precies plaatsen

- 1 Klik in de afbeelding, houd de muisknop ingedrukt, en begin met slepen.
- 2 Druk de Ctrl-toets in nadat u bent begonnen met slepen en houd deze toets ingedrukt. De vier zijden van de rechthoek worden precies even lang. Sleep de gewenste kubus.
- 3 Laat de muisknop en dan de Ctrl- dan wel Shift-toets los.

Met deze methode wordt de kubus gevormd vanaf het punt dat u met slepen bent begonnen. Om het punt waar u met slepen start tot het absolute middelpunt van de kubus te maken (de kubus vormt zich precies rondom dit punt), volgt u de bovenstaande stappen en houdt u de Shift-toets ingedrukt. Druk, nadat u met slepen

bent begonnen, de Ctrl- en Shift-toets samen in, dan krijgt u een perfecte kubus met het vertrekpunt als middelpunt.

Het is van belang dat u de toetsen pas indrukt nadat u bent gaan slepen, anders wordt de betekenis van de toetsen anders. Drukt u vooraf de Shift-toets in, dan kunt u de eerdere selectie met uitbreiden. Met de Ctrl-toets haalt u delen van een selectie weg. Drukt u ze samen in, dan schakelt u over naar de modus XOR.

U kunt ook een rechthoekig masker met vaste afmetingen maken. Dit doet u als volgt.

- 1 Selecteer het Rechthoekmaskergereedschap.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Normaal**.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Maskerstijl** op de eigenschappenbalk de opdracht **Vast formaat**.
- 4 Typ in de invoervakken **Maskerbreedte** en **Maskerhoogte** afmetingen voor het masker.
- 5 Klik in de afbeelding op de plek waar de linkerbovenkant van de selectie moet komen.

U kunt met behulp van de eigenschappenbalk ook rijen of kolommen maken. Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Maskerstijl** op de eigenschappenbalk de opdracht **Rijen** of **Kolommen**. Met **Rijen** maakt u een rechthoekige selectie over de volle breedte van de afbeelding. **Kolommen** levert een rechthoekige selectie over de volle hoogte op. Typ in de invoervakken **Kolombreedte** of **Kolomhoogte** een waarde voor de breedte van een kolom of voor de hoogte van een rij.

Een ellips selecteren

Het selecteren van een cirkelvorm of een ellips komt in grote lijnen overeen met het selecteren van een rechthoekige vorm.

- 1 Selecteer het Cirkelmaskergereedschap in de gereedschapskist. Het gereedschap zit in het vervolgmenu van het Rechthoekmaskergereedschap. Klik op het Rechthoekmaskergereedschap en houd de muisknop even ingedrukt om het vervolgmenu te openen, of klik op het zwarte pijlpuntje op de knop.
- 2 Typ in het invoervak **Vermengingsbreedte** op de eigenschappenbalk eventueel een aantal pixels voor de vermenging van de randen.
- 3 Schakel de knop **Ongekarteld** in om kartelranden te voorkomen.



Sleep om een cirkel- of ellipsvormige selectie te maken.

- 4 Klik in de afbeelding, houd de muisknop ingedrukt en sleep een cirkel of ellips.
- 5 U maakt een ellips met een vaste maat door op de eigenschappenbalk waarden in de invoervakken **Maskerbreedte** en **Maskerhoogte** te typen, nadat u hebt gekozen voor de optie **Vast formaat**.



Sneltoetsen

Voor het maken van een perfecte cirkel en het aanpassen van de selectie gelden dezelfde sneltoetsen als voor het Rechthoekmaskergereedschap.

Een grillige vorm selecteren

U kunt met het **Freehand-maskergereedschap** onregelmatige vormen selecteren. Met dit gereedschap maakt u rechte en gebogen lijnen. U plooit de gestippelde selectielijn als een elastiekje rondom het gebied dat u wil selecteren.

- 1 Selecteer het Freehand-maskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Typ in het invoervak **Vermengingsbreedte** op de eigenschappenbalk eventueel een aantal pixels voor de vermenging van de randen.
- 3 Schakel de knop **Ongekarteld** in om kartelranden te voorkomen.
- 4 Plaats de muisaanwijzer op het vertrekpunt in de afbeelding en klik. Dit punt heet ankerpunt.



Klikken en slepen met het Freehand-maskergereedschap.

- 5 Met een tweede klik (opnieuw een ankerpunt) elders in de afbeelding trekt u een rechte lijn.
- 6 Als u sleept tekent u uit de vrije hand. U kunt beide opties afwisselen om de selectielijn zo goed mogelijk rondom het te selecteren gebied te plooiën.
- 7 Dubbelklik om de selectie af te ronden.



Selectie verwijderen

Druk tijdens het selecteren op de Esc-toets om de hele selectie te wissen. Met de Delete-toets haalt u tijdens het selecteren het laatste ankerpunt weg. Dubbelklik als de selectie klaar is op een plek buiten de selectie maar binnen de afbeelding om de selectie te verwijderen. Als de selectie klaar is en u drukt op de Delete-toets, dan knipt u het geselecteerde deel uit de afbeelding of het voorwerp.

Een kleur selecteren

Het Lassomaskergereedschap selecteert pixels met min of meer dezelfde kleurwaarde. De eerste pixel waarop u klikt bepaalt de bronkleur. Pixels met ongeveer dezelfde kleur die binnen de selectie vallen worden beschermd en kunnen niet worden bewerkt. De pixels binnen de selectie die niet aan de tolerantiewaarden voldoen, kunt u wel bewerken. Probeer verschillende tolerantiewaarden uit om het effect te zien.

- 1 Selecteer het Lassomaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Typ een waarde tussen 0 en 100 in het invoervak **Tolerantie**. Hoe hoger de tolerantie is, des te meer kleuren worden geselecteerd.
- 3 Klik in de afbeelding op de pixel met de juiste bronkleur.
- 4 Met een tweede klik (ankerpunt) elders in de afbeelding trekt u een rechte lijn. Als u sleept tekent u uit de vrije hand.
- 5 Dubbelklik als de selectie klaar is.



Klik en/of sleep rondom het gebied dat u wil selecteren.

Met magneet selecteren

U kunt min of meer automatisch selecteren met het Magnetisch maskergereedschap. Dit gereedschap speurt naar pixelranden in een afbeelding en plakt de selectieomtrek hieraan vast.

- 1 Selecteer het Magnetisch maskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Typ in het invoervak **Tolerantie** een waarde tussen 0 en 100. Met een lage tolerantie trekt u een grens tussen pixels die weinig tegen elkaar afsteken. Als de pixels erg contrasteren, voert u een hogere tolerantiewaarde in.
- 3 Klik ankerpunten en/of teken uit de vrije hand.
- 4 Dubbelklik als de selectie klaar is.



Het Magnetisch maskergereedschap spoort pixelranden op.

Aangrenzende kleuren selecteren

U selecteert met het Toverstafjemaskergereedschap pixels met ongeveer dezelfde kleur. Dit is een manier om snel een groot vlak van een zelfde kleur te selecteren, bijvoorbeeld een blauwe lucht of een zandwoestijn. Bovendien kunt u de selectie uitbreiden met anders gekleurde pixels.



De selectie is gemaakt met een lage tolerantiewaarde.

- 1 Selecteer het Toverstafemaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Typ in het invoervak **Tolerantie** een waarde tussen 0 en 100. Hoe hoger de tolerantie is, des te meer kleuren worden geselecteerd.
- 3 Klik op de kleur in de afbeelding die u wilt selecteren. De nabije pixels met ongeveer dezelfde waarden worden geselecteerd.

Met penseel selecteren

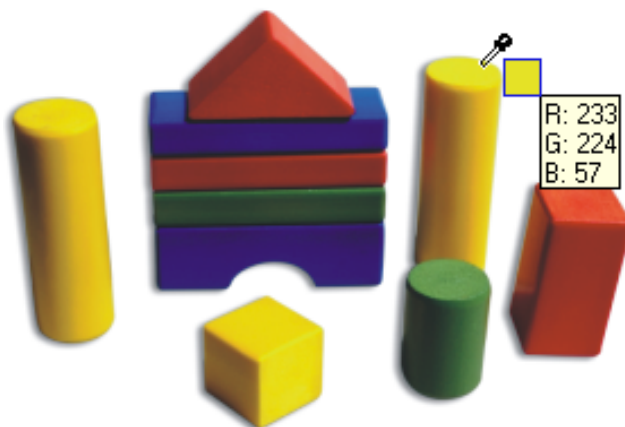
U kunt een selectie ook maken met het Borstelmaskergereedschap. De penseelstreek op de afbeelding vormt de selectie. Kies een dik of een dun penseel en harde of zachte haren met behulp van de opties op de eigenschappenbalk.

- 1 Selecteer het Borstelmaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Vorm** op de eigenschappenbalk een penseelpunt.
- 3 Typ een waarde voor de penseelpuntgrootte in het invoervak **Grootte**.
- 4 Typ een waarde in het invoervak **Transparantie** om het masker gedeeltelijk transparant te maken. De bewerking die u vervolgens op de niet beschermde pixels uitvoert, is niet volledig dekkend.
- 5 Schakel de knop **Ongekarteld** in om rafelige randen te ontkartelen.
- 6 Typ een waarde in het invoervak **Vermenging** om de randen uit te vloeien.

Bepaalde kleuren selecteren

U moet met het Toverstafjemaskergereedschap daadwerkelijk in een afbeelding klikken om pixels met min of meer dezelfde kleurwaarde te selecteren. Met het dialoogvenster **Kleurmasker** hoeft u dit niet te doen. U kiest een kleur in het dialoogvenster en deze wordt geselecteerd, waar deze pixels zich dan ook bevinden. Ze hoeven niet aan elkaar te grenzen.

- 1 Ga naar het menu **Masker** en klik op **Kleurmasker**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op de knop **Meer** om het dialoogvenster met extra opties uit te breiden.
- 3 Selecteer een modus door op een van de knoppen boven in het dialoogvenster te klikken. Met **Normaal** maakt u een enkel masker (de kleur die u straks selecteert, kunt u bewerken, de rest wordt beschermd), **Toevoegen** (vergroot het aantal pixels dat u kunt bewerken door delen van bestaande maskers weg te halen), **Verwijderen** (breidt het aantal beschermde pixels uit) of **Overlappend** (met **Overlappend** kunt u maskers laten overlappen; de overlappingen binnen het niet beschermde gebied kunnen niet worden bewerkt).
- 4 Selecteer in de vervolgleuzelijst de optie **Gesampelde kleuren**. In dezelfde lijst kunt u bijvoorbeeld ook geel of een andere kleur kiezen. Op dezelfde wijze is het mogelijk hoge lichten, middentonen, schaduwen en kleuren die buiten het kleurbereik van het uitvoerapparaat vallen op te sporen en te selecteren.



Selecteer met het pipetje kleuren in de afbeelding.

- 5 Klik op de knop met het Pipetgereedschap en selecteer in de afbeelding de kleur die u wilt selecteren. Deze kleur wordt in het dialoogvenster weergegeven in een kleurstaal met een vinkje ervoor. U kunt meerdere kleuren in de afbeelding of in de vervolgkeuzelijst selecteren. U maakt een selectie ongedaan door het bijbehorende vinkje weg te klikken.
- 6 Selecteer in de vervolgkeuzelijst hieronder de optie **Overtrek** en klik op de knop met het oogje erop om het masker als een rood, doorzichtig kleurvlak te zien. De andere opties in deze lijst, waaronder **Matzwart**, tonen het masker op een andere manier.
- 7 Sleep de schuifknop op de schuifregelaar **Effen kromme** naar rechts of typ een waarde in het bijbehorende invoervak om de selectie minder hoekig en meer vloeiend te krijgen.
- 8 U past de tolerantie van deze selectiemethode aan door op de knop met de pijlpunt erop, rechtsboven in het dialoogvenster, te klikken. Kies **Tolerantiestandaard instellen** om de waarde aan te passen. Wilt u de tolerantie later aanpassen, dan kan dit direct achter het invoervak met de kleur. U kunt in het vervolgmenu ook opdracht geven om het gemaakte masker te bewaren om later opnieuw te gebruiken.
- 9 U kunt een modus voor de tolerantie, **Normaal** of **TVH**, kiezen door op de knop **Meer** te klikken.
- 10 Pas in het groepsvak **Drempel** eventueel de drempelwaarde aan door met de schuifregelaar te slepen. Kies eerst **Naar zwart** of **Naar wit**.
- 11 Klik op OK.

Selecteren met Kanalen

Corel PHOTO-PAINT kent nog een aantal manieren om onderdelen van een afbeelding te selecteren, bijvoorbeeld met kanalen. U hebt op deze manier een scherpe kijk op de selectie.

- 1 Open het koppelvenster **Kanalen**. Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppelvensters** en klik op **Kanalen**. Of klik als het koppelvenster al geminimaliseerd op het scherm staat op de tab **Kanalen**. U ziet, afhankelijk van het kleurmodel waarmee u werkt een aantal kleurkanalen, bijvoorbeeld het hoofdkanaal **RGB-kanalen** en de drie kanalen **Rood**, **Groen** en **Blauw** van de beeldschermkleuren.
- 2 Selecteer het kanaal met het hoogste contrast tussen het gebied dat u wel en niet wilt beschermen. U selecteert een kanaal door op de miniatuur of op de naam te klikken. De actieve afbeelding op het scherm verandert mee.

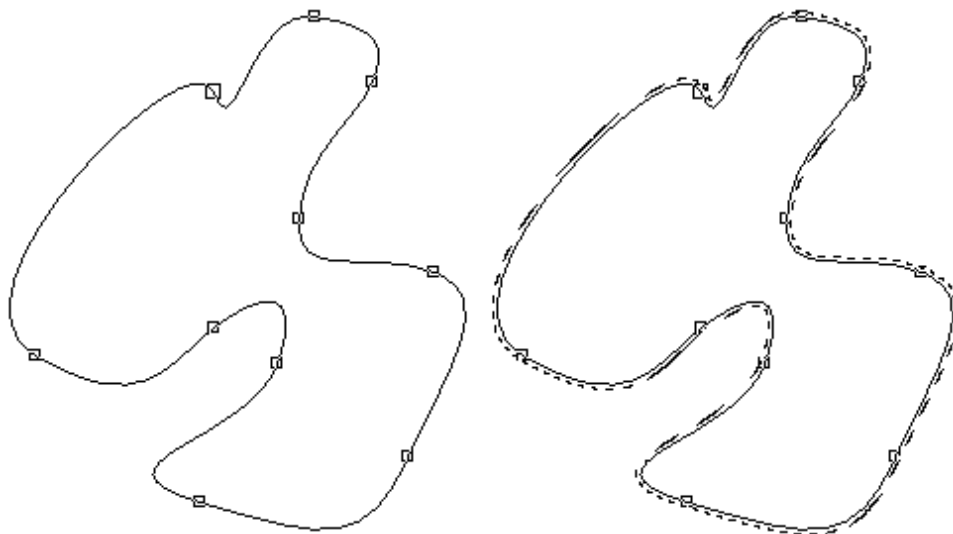
- 3 Klik de oogjes bij de kanalen aan en uit en zoek naar het kanaal of een combinatie van kanalen met het hoogste contrast.
- 4 Kies een selectiegereedschap in de gereedschapskist en maak een selectie in uw afbeelding.
- 5 Klik vervolgens op het kanaal dat alle kanalen weergeeft, bijvoorbeeld **RGB-kanalen**, of klik stuk voor stuk alle oogjes aan.

Met de knop **Opslaan naar huidig kanaal**, onderaan in het koppelvenster, wordt de selectie in een zogenoemd alfakanaal opgeslagen. Samen te voegen. Klik op **Nieuw kanaal** om het dialoogvenster **Kanaaleigenschappen** te openen, waarin u de eigenschappen voor een nieuw alfakanaal kunt bepalen.

Selecteren met tracés

Gebruik tracés om een selectie met rechte of vloeiende lijnen te maken. Voordeel van het werken met tracés is dat u de beschikking hebt over een gereedschap waarmee u heel precies lijnen kunt bewerken. Later meer over tracés, nu eerst het principe van selecteren.

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist. Het gereedschap is te vinden bij de vormgereedschappen.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op het pictogram **Bézier** om in de Beziérmodus te tekenen.



Van het tracé is een masker gemaakt.

- 3 Klik in de afbeelding een beginpunt. Met een tweede klik verderop trekt u een rechte lijn. Als de lijn vloeiend moet zijn, klikt u verderop in de afbeelding. Houd de muisknop ingedrukt en sleep een kant op. U ziet dat de muisaanwijzer boven op een besturingslijn staat. Sleep met deze lijn om de vorm van het tracé te wijzigen.
- 4 Klik als laatste op het beginpunt. Hierdoor sluit u het tracé.
- 5 U kunt op de eigenschappenbalk ook kiezen voor de tekenmodus **Freehand** om uit de vrije hand te tekenen. In dit geval sleept u een tracé.
- 6 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Maakt een masker van een tracé**. Het tracé wordt omgezet in een masker.

U kunt de vorm van een tracé bewerken. Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Vorm**. Kies opties om knooppunten toe te voegen dan wel te verwijderen en pas eventueel de eigenschappen van knooppunten aan.

Selectie kopiëren en plakken

Selecties bewerken met behulp van het klembord is behoorlijk populair. Het klembord maakt het onder meer mogelijk selecties die u in een andere toepassing hebt gemaakt over te hevelen naar Corel PHOTO-PAINT. U kunt bijvoorbeeld een tekst in een document kopiëren en plakken in een Corel PHOTO-PAINT-bestand. Open een Corel PHOTO-PAINT-bestand en plak de tekst via het menu **Bewerken** in de afbeelding.



De gekopieerde selectie is in een andere afbeelding geplaatst.

U kunt ook een in Corel PHOTO-PAINT gemaakte afbeelding of een deel ervan op het klembord plaatsen. De selectie die u in Corel PHOTO-PAINT plakt, wordt een zwevende selectie genoemd. De pixels in deze selectie kunt u bewerken, de rest van de afbeelding niet. Wilt u de geplakte selectie juist niet bewerken maar het overige deel, selecteer dan de opdracht **Inverteren** in het menu **Masker** en de selectie wordt omgedraaid.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Kopiëren**. Of klik op de eigenschappenbalk op het pictogram met de twee vellen papier erop. De selectie wordt op het klembord geplaatst.

Of ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Knippen**, of klik op de eigenschappenbalk op het pictogram met de schaar erop. De selectie wordt uit de afbeelding geknipt en op het klembord geplaatst.

- 3 Open de afbeelding waarin u de kopie wilt plakken.
- 4 Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Als nieuw voorwerp plakken** of klik op de eigenschappenbalk op het pictogram met het klembord erop. De inhoud van het klembord wordt in de afbeelding geplakt.

U verplaatst de selectie door deze met het Voorwerpselectiegereedschap te verslepen. De geplakte selectie zweeft boven de afbeelding. Bij het bewerken van de selectie worden de pixels van de onderliggende afbeelding niet aangetast. Als u in het koppervenster **Voorwerpen** kijkt, ziet u twee voorwerpen: de achtergrond en erbovenop de selectie. U vindt dit koppervenster in het menu **Venster** en dan **Koppervensters**.

U kunt een voorwerp met de achtergrond combineren. De opdrachten om dit te doen zijn te vinden in het menu **Voorwerp** en dan **Combineren**. Of klik in het koppervenster met de rechtermuisknop op de naam van een voorwerp en kies in het snelmenu dat wordt geopend de juiste opdracht. Wees echter niet te snel met het combineren van voorwerpen. U kunt ze in dit geval niet meer zo eenvoudig selecteren en bewerken.



In selectie plakken

U kunt de inhoud van het klembord precies plakken door de plek waar de selectie moet komen eerst te selecteren met een maskergereedschap. Kies vervolgens in het menu **Bewerken** de opdracht **Plakken** en dan **In selectie**. De inhoud van het klembord wordt, ook als deze groter is dan het geselecteerde deel, op deze plek geplaatst. Het te grote stuk wordt er afgesneden.

Maskers als kanaal opslaan

Als u een afbeelding met een masker opslaat, dan bewaart Corel PHOTO-PAINT de informatie over dit masker in een apart kanaal. Opent u deze afbeelding later opnieuw, dan kunt u het masker opnieuw gebruiken. U moet de afbeelding wel opslaan in een bestandstype dat deze informatie ondersteunt, bijvoorbeeld CPT, anders gaat het kanaalmasker verloren.

- 1 Ga naar het menu **Masker**, dan naar **Opslaan** en klik op **Masker opslaan als kanaal**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in het invoervak bij **Als** een naam. Corel PHOTO-PAINT stelt zelf een naam voor.
- 3 Klik op **OK**.

U ziet in het koppelpenstert **Kanalen** een nieuw kanaal met een miniatuur van het masker. U kunt vervolgens zonder de gegevens van deze selectie kwijt te raken nieuwe selecties uitvoeren. Op het moment dat het u uitkomt, maakt u van het kanaal opnieuw een masker. Dit werkt zo:

- 1 Selecteer in het koppelpenstert **Kanalen** het kanaal waarin het masker staat. U ziet dat het masker de afbeelding bedekt.

Of ga naar het menu **Masker** en dan naar **Laden**. Klik in de lijst op de naam van het gewenste kanaal. Het is ook mogelijk om een kanaal te laden dat u elders hebt opgeslagen.



Masker uitbreiden

U kunt het masker uitbreiden door met wit te schilderen. Schilder met zwart om het masker te verkleinen.

Masker als bestand opslaan

U kunt een gemaakt masker ook apart van de afbeelding opslaan, om het bijvoorbeeld in een andere afbeelding te gebruiken.

- 1 Maak een selectie in de afbeelding.
- 2 Ga naar het menu **Masker**, dan naar **Opslaan** en klik op **Masker opslaan**. Het dialoogvenster **Een masker naar schijf opslaan** wordt geopend.
- 3 Selecteer het station en/of de map waarin u het masker wilt bewaren.
- 4 Typ een naam voor het bestand.
- 5 Selecteer een bestandstype, bijvoorbeeld CPT.

- 6 Klik op de knop **Opslaan**.
 - 7 Om het masker in een andere afbeelding te gebruiken, opent u deze afbeelding en kiest u de opdracht **Van schijf laden** in het submenu **Laden** van het menu **Masker**.
-



Vervolgmenu

Elk koppelvenster, dus ook **Kanalen**, bevat een vervolgmenu met opdrachten. Klik rechtsboven op de knop met de pijlpunt erop om het menu te openen.



Masker wijzigen

U brengt wijzigingen in een masker aan door het masker in de afbeelding te bewerken. Selecteer vervolgens het bijbehorende kanaal in het koppelvenster **Kanalen** en klik op de knop **Opslaan naar huidige kanaal**.

Selecties aanpassen

Het maken van een precieze selectie is niet eenvoudig. In dit hoofdstuk gaan we in op het aanpassen en transformeren van selecties. U kunt selecties ook uitbreiden. Hiervoor zijn meerdere opties beschikbaar.

Inleiding

Eerder gemaakte selecties kunnen worden aangepast. Denk aan het wijzigen van de afmetingen of aan het verplaatsen van een selectie. Transformeren kan ook. Met transformeren bedoelen we roteren, spiegelen, schalen, schuintrekken en het toepassen van perspectief. Transformeren werkt zowel op gewone selecties als op voorwerpen. Er zijn verschillende opdrachten om van een selectie een voorwerp te maken (en omgekeerd). Hebt u een voorwerp gemaakt, dan ziet u deze terug in het koppelvenster **Voorwerpen**. U kunt het voorwerp bewerken zonder de overige voorwerpen in de afbeelding aan te tasten.

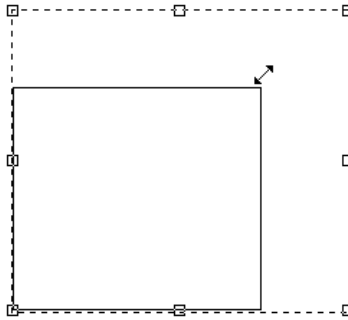
Een masker of voorwerp transformeren doet u met het **Transformatiemaskergereedschap**. U vindt dit gereedschap achter de knop van het **Voorwerpselectiegereedschap** in de gereedschapskist. Eén gereedschap lijkt een beetje weinig om voorwerpen te kunnen schuintrekken, roteren en meer. Op de eigenschappenbalk staan echter zes opties om de werking van het **Transformatiemaskergereedschap** aan te passen.

We kijken in dit hoofdstuk ook naar het uitbreiden en verkleinen van selecties en naar een aantal opdrachten in het menu **Masker** om onder meer de randen van een selectie te verzachten.

Een selectie vergroten en verkleinen

U kunt een gemaakte selectie met de hand of precies vergroten of verkleinen. In het eerste geval sleept u een hoekpunt in de gewenste richting, in het tweede geval typt u waarden in de invoervakken op de eigenschappenbalk. U vergroot of verkleint een masker met behulp van het **Transformatiemaskergereedschap**.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Selecteer het **Transformatiemaskergereedschap** in de gereedschapskist.



Sleep met een handgreep op een hoek naar binnen om de selectie proportioneel te verkleinen.

- 3 U ziet rondom de selectie in de afbeelding acht blokjes staan, handgrepen, die u met de muisaanwijzer kunt oppakken en verslepen. Plaats de muisaanwijzer op een hoekpunt, houd de muisknop ingedrukt en sleep. Als u naar binnen sleept, dan wordt de selectie proportioneel (de verhoudingen blijven behouden) kleiner. Sleept u naar buiten, dan wordt de selectie proportioneel groter. Sleep met een handgreep in het midden van een lijnstuk om de selectie smaller/breder of lager/hoger te maken, afhankelijk van de handgreep die u versleept.
- 4 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Transformatie toepassen**, of druk op Enter.

Met deze methode maakt u een selectie snel handmatig smaller/breder of lager/hoger. Voor het meer precieze werk kiest u één van de zes opties van het gereedschap Transformatiemasker. U vindt ze links op de eigenschappenbalk. Ze heten van links naar rechts:

- Positie- en groottemodus
- Rotatiemodus
- Schaalmodus
- Schuintrekmodus
- Vervorm-modus
- Perspectiefmodus



Sneltoetsen gebruiken

Houd de Shift-toets ingedrukt als u de selectie bij het slepen van een handgreep vanuit het middelpunt wilt veranderen. Het centrum van de selectie blijft op dezelfde plek in de afbeelding. Als u de Ctrl-toets ingedrukt houdt, dan vergroot/verkleint u de selectie in stappen van 100 procent.

Om precies te vergroten

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist. Rondom de selectie verschijnen acht handgrepen.
- 3 Selecteer in het vervolgmenu op de eigenschappenbalk de **Positie- en groottemodus** van dit gereedschap.
- 4 Typ in de invoervakken **Grootte** waarden voor de transformatie. Als u de verhoudingen wilt behouden (proportioneel vergroten/verkleinen), moet u in beide invoervakken dezelfde waarden typen.

Of selecteer het pictogram **Schaalmodus** en klik op de knop **Verhouding behouden**. Typ vervolgens een percentage in een van de invoervakken om proportioneel te vergroten/verkleinen. Schakel de knop **Verhouding behouden** uit als u niet proportioneel wilt schalen.
- 5 Klik op de knop **Transformatie toepassen** als de transformatie naar uw zin is.

Een selectie verplaatsen

Een selectie staat niet altijd direct op de juiste plek. Voer deze stappen uit om een selectie te verplaatsen:

- 1 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist. Rondom de selectie verschijnen acht handgrepen.



Als u een selectie met een van de maskergereedschappen verplaatst, dan wordt er een gat in de afbeelding geknipt.

- 2 Plaats de muisaanwijzer binnen de selectie. Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep. U ziet dat alleen de selectieomtrek wordt verplaatst, niet de inhoud ervan.



Gat erin knippen

Als u een selectie met een van de maskergereedschappen verplaatst, dan wordt er een gat in de afbeelding geknipt. U moet het Transformatiemaskergereedschap gebruiken om alleen de selectieomtrek dan wel het masker (zonder de inhoud) te verplaatsen.

Om precies te verplaatsen

- 1 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Kies de **Positie-** en **groottemodus** van dit gereedschap op de eigenschappenbalk.
- 3 Typ in de invoervakken **Positie** een waarde. De afstand wordt gemeten vanaf de linkerbovenhoek van het document.

Of klik op de knop **Relatieve positie** een typ een waarde voor de afstand gemeten vanaf de huidige plek van de selectie.

- 4 Klik op knop **Transformatie toepassen**.

Als u het Transformatiemaskergereedschap niet hebt geselecteerd en u verplaatst een selectie met het maskergereedschap, dan verhuist de inhoud ervan mee. Wat overblijft is een gat in het papier. Wilt u een selectie met inhoud verplaatsen maar geen gat in het papier knippen, dan moet u de opdracht **Zwevend** in het menu **Masker** selecteren. In dit geval maakt u een zwevende selectie en wordt de inhoud van de selectie gekopieerd. De aanvankelijk geselecteerde pixels blijven staan waar ze staan. U voegt de zwevende selectie samen met de ondergrond door met het maskergereedschap buiten de selectie te klikken.



Ongedaan maken

U kunt de meeste transformaties ook toepassen of ongedaan maken door met rechts in de afbeelding te klikken. Selecteer in het snelmenu dat wordt geopend de optie **Toepassen** of **Beginwaarde**. Een transformatie herstellen kan ook met de Esc-toets. Is de transformatie eenmaal definitief, dan kunt u deze alsnog terugdraaien met de opdracht **Ongedaan maken** in het menu **Bewerken**.

Maak bij het verplaatsen van selecties gebruik van de in hoofdstuk 3 besproken hulpmiddelen raster, linialen of hulplijnen. Maak de hulplijnen of het masker magnetisch om de selectie er tegenaan te plakken, of gebruik de opdracht **Uitlijnen**

in het menu **Masker**. Geef vervolgens in het dialoogvenster **Masker** uitlijnen aan hoe u het masker wilt hebben geplaatst. U kunt een masker (of voorwerp) stapje voor stapje verplaatsen met behulp van de pijltoetsen op het toetsenbord. De grootte van deze stappen past u aan in het dialoogvenster **Opties** (menu **Extra**, dan **Opties**; klik in het dialoogvenster op **Werkruimte** en dan op **Algemeen**).

Een selectie roteren

Een aantal opties van het Transformatiemaskergereedschap pakt buitengewoon aardig uit wanneer u met voorwerpen werkt. Dan verandert de inhoud van de selectie namelijk wel mee.

- 1 Maak een selectie met een van de selectiegereedschappen.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Voorwerp: Selectie kopiëren**. U ziet in het koppelvenster **Voorwerpen** een tweede voorwerp met de selectie boven de achtergrond.
- 3 Zorg dat het zojuist gemaakte voorwerp is geselecteerd. Selecteer het voorwerp met het Voorwerpselectiegereedschap, of klik in het koppelvenster **Voorwerpen** op de naam van het voorwerp.
- 4 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist.



*Van de selectie is eerst in het menu **Voorwerp** een voorwerp gemaakt en vervolgens is het voorwerp geroteerd.*

- 5 Kies de **Rotatiemodus** van dit gereedschap op de eigenschappenbalk.
- 6 Plaats de muisaanwijzer op één van de rotatiehandgrepen op de hoeken (niet op de tussenliggende handgrepen; deze zijn er om de selectie schuin te trekken). Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep rondom het rotatiemiddelpunt. U kunt dit middelpunt overigens verplaatsen, zelfs tot buiten de selectie, door het te verslepen.
- 7 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Transformatie toepassen**.

Om precies te roteren

- 1 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de Rotatiemodus van dit gereedschap op de eigenschappenbalk.
- 3 Het rotatiemiddelpunt staat standaard in het midden van de selectie. U kunt het middelpunt naar een andere plek slepen of waarden typen in de invoervakken **Positie**. De positie wordt gemeten vanaf de linkerbovenkant van het document. Klik op de knop **Relatief t.o.v. centrum** en typ een waarde om afstand vanaf de huidige plek van het middelpunt op te geven.
- 4 Typ in het invoervak **Rotatiehoek** een hoek in graden voor de rotatie.
- 5 Klik op de knop **Transformatie toepassen**.



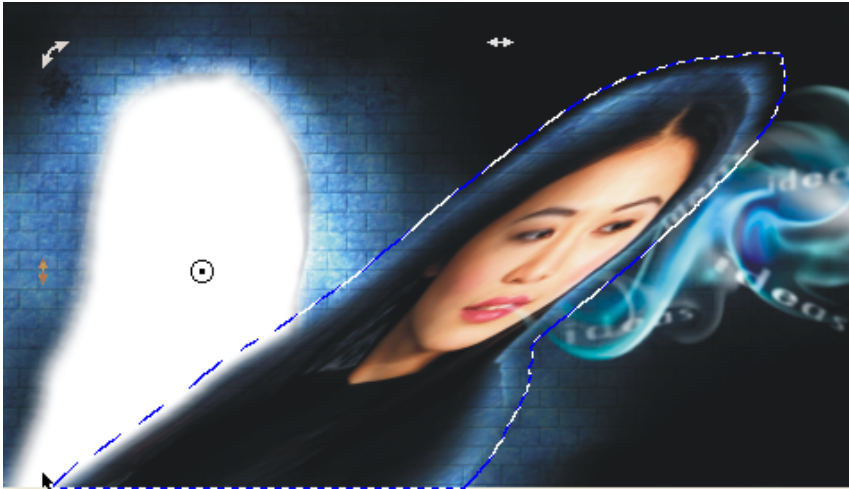
Snel overschakelen

U schakelt snel van de ene modus van het Transformatiemaskergereedschap over naar een volgende door met links binnen de selectie te klikken. De vorm van de handgrepen (blokjes, pijlen en meer) geeft de bijbehorende modus aan.

Een selectie schuintrekken

Met het schuintrekken van een selectie verandert u, als de selectie een voorwerp betreft, wezenlijk de vorm van dit voorwerp. Hetzelfde gebeurt als u een geselecteerd voorwerp niet-proportioneel vergroot of verkleint. Met andere woorden: u vervormt het voorwerp.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 3 Selecteer de **Schuintrekmodus** van dit gereedschap op de eigenschappenbalk.



Van de selectie is een voorwerp gemaakt en dit voorwerp is schuingetrokken.

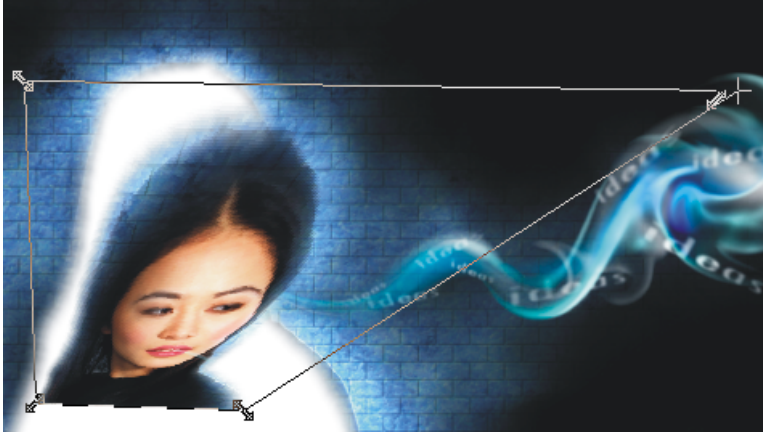
- 4 Typ in de invoervakken **Positie** waarden om horizontaal en/of verticaal schuin te trekken.
- 5 Klik op de knop **Transformatie toepassen**.

U kunt de selectie uiteraard ook direct met de muis in de afbeelding schuintrekken. Sleep met een van de tussenliggende handgrepen.

Een selectie vervormen

U kunt een selectie onder meer 'uitrekken' met de **Vervorm-modus** van het **Transformatiemaskergereedschap**.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Selecteer het **Transformatiemaskergereedschap** in de gereedschapskist.
- 3 Selecteer de **Vervorm-modus** van dit gereedschap op de eigenschappenbalk. De selectie krijgt handgrepen op vier (denkbeeldige) hoekpunten.
- 4 Plaats de muisaanwijzer op een handgreep. Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep de handgreep in de gewenste richting.
- 5 Klik op de knop **Transformatie toepassen**.



De Vervorm-modus van het Transformatiemaskergereedschap.

U kunt de selectie ook in de **Perspectiefmodus** met de muis vervormen. Als u één handgreep versleept, dan beweegt de tegenoverliggende handgreep mee. Op deze manier suggereert u perspectief.

Een selectie spiegelen

Selecties en/of voorwerpen kunnen worden gespiegeld met de opdracht Spiegelen in het menu Voorwerp. Het menu Afbeelding bevat dezelfde opdrachten, maar in dit geval wordt de hele afbeelding gespiegeld. Tijdens een aantal bewerkingen verschijnen ook nog eens speciale spiegelknoppen op de eigenschappenbalk. Spiegelen kan ook met de hand.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding met een maskergereedschap.
- 2 Selecteer het Transformatiemaskergereedschap in de gereedschapskist.
- 3 Als u niet alleen de selectieomtrek maar ook de inhoud wilt spiegelen, dan moet u van de pixels binnen de selectie een voorwerp maken. Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Voorwerp: Selectie kopiëren**.
- 4 Selecteer de **Positie- en groottemodus** of de **Schaalmodus** van het Transformatiemaskergereedschap op de eigenschappenbalk.
- 5 U spiegelt een voorwerp door een tussenliggende handgreep dwars door de selectie heen te slepen. Houd de Ctrl-toets ingedrukt om de afmetingen te behouden.
- 6 Klik op de knop **Transformatie toepassen**.



Van de selectie is een voorwerp gemaakt en het voorwerp is gespiegeld.



Menu Voorwerp

U vindt de spiegelopdracht ook in het menu **Voorwerp**.

Selecties verder aanpassen

Corel PHOTO-PAINT kent nog een aantal manieren om een selectie die u met een maskergereedschap hebt gemaakt aan te passen, bijvoorbeeld de scherpe kantjes afvlakken. Dit noemen we vermengen. U vindt de opdracht **Vermenging** op de eigenschappenbalk en in het menu **Masker** en dan **Maskeromtrek**. Typ een breedte (in pixels) in het dialoogvenster **Vermengen**. De randen van de selectie lopen over in de rest van de afbeelding. U kunt aangeven of de vermenging **Gemiddeld**, **Binnen**, **Midden** of **Buitenkant** moet plaatshebben.

U vindt naast **Vermengen** nog een aantal opdrachten in het submenu **Maskeromtrek** om de randen van een selectie te optimaliseren. Het gaat om:

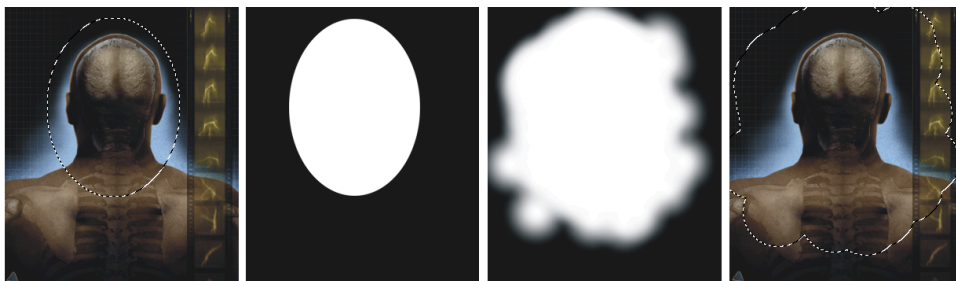
- **Toenemen** De opdracht **Toenemen** voegt aangrenzende pixels toe aan de selectie als deze een zelfde kleurtolerantie als de pixels binnen de selectie hebben.
- **Soortgelijk** **Soortgelijk** kijkt ook naar de kleurtolerantie, maar voegt bovendien pixels toe die niet zo dicht bij de selectie liggen. Sterker nog, **Soortgelijk** speurt de hele afbeelding af naar pixels die binnen de tolerantie vallen.
- **Kader** Met de opdracht **Kader** maakt u een selectie met eromheen nog een selectie van dezelfde vorm. Vul in het dialoogvenster de breedte van het kader in pixels in en bepaal de vorm van de hoeken, hard, gemiddeld of zacht.

- **Gaten verwijderen** Deze opdracht komt goed van pas als u een selectie met bijvoorbeeld het Toverstafjemaskergereedschap maakt. Binnen de selectie zitten vaak kleine partjes die zijn overgeslagen. Deze gaten haalt u op deze manier weg.
- **Effenen** In het dialoogvenster **Effenen** typt u een radius om de randen van de selectie te verzachten.
- **Drempel** Vul in het dialoogvenster **Drempel** een waarde (0 is zwart, 255 is wit) in om pixels langs de selectie met een hogere grijswaarde dan u hebt opgegeven aan de selectie toe te voegen.
- **Uitbreiden** Typ een waarde om de selectie met het opgegeven aantal pixels langs de rand uit te breiden.
- **Verminderen** Typ een waarde om de selectie met het opgegeven aantal pixels langs de rand te verminderen.

Uitbreiden met gereedschap

U kunt een gemaakte selectie uitbreiden of verminderen met behulp van de gereedschappen Schilder, Effect, Kloon, Gum, Kleur vervangen, Afbeeldingstrooier en Vorm. Doe dit:

- 1 Ga naar het menu **Masker** en klik op **Masker beschilderen**. Een masker bedekt de afbeelding. Het zwarte gebied wordt beschermd, het witte deel niet.
- 2 Selecteer in de gereedschapskist een gereedschap, bijvoorbeeld het Schildergereedschap. Verfijn de werking van het gereedschap met de opties op de eigenschappenbalk of met de opties in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 3 Kies de kleur wit in de gereedschapskist om de selectie uit te breiden, of kies zwart om de selectie te verkleinen.
- 4 Schilder met zwart in het witte deel of met wit in het zwarte deel.
- 5 Kies in het menu **Masker** opnieuw de opdracht **Masker beschilderen** om terug te keren naar de afbeelding.



Verfijn het masker met behulp van de opdracht Masker beschilderen.

Schilderen met de schildergereedschappen

6

In dit hoofdstuk leert u de schildergereedschappen kennen. Het lijkt misschien een beetje vreemd, maar tot de schildergereedschappen worden ook de transparantie- en gumgereedschappen gerekend. U gebruikt penseelen en past ze aan. We maken ook zelf penseelpunten.

Inleiding

De gereedschapskist van Corel PHOTO-PAINT 12 is flink gevuld met penseelen. U kunt met een penseel op een afbeelding schilderen en meer. We behandelen in dit hoofdstuk de zogenoemde schildergereedschappen. Het gaat om: Schilder, Effect, Rode ogen verwijderen, Kloon, Afbeeldingstrooier, Plaatselijk herstellen, Kleurvervanger, Gum en de voorwerptransparantiegereedschappen.

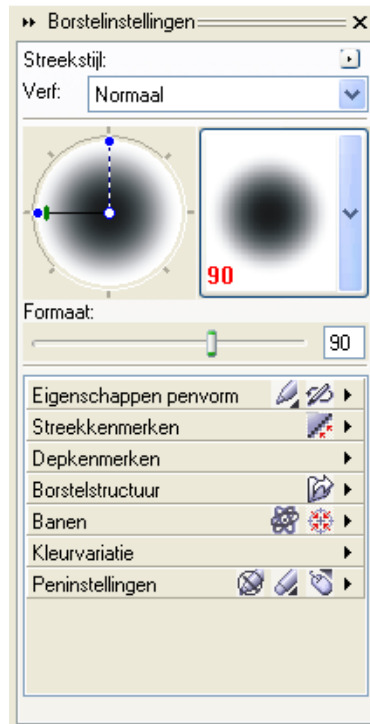
U kunt de werking van deze gereedschappen naar uw hand zetten met de opties op de eigenschappenbalk en met de opdrachten in het koppelvenster **Borstelinstellingen**. De eigenschappenbalk en het koppelvenster passen zich aan het gereedschap dat u kiest aan. Hebt u bijvoorbeeld het Schildergereedschap geselecteerd, dan kunt u onder meer de dikte en vorm van de penseelstreek bepalen.

U ziet in het koppelvenster en in de vervolgkeuzelijsten op de eigenschappenbalk vele varianten staan van het gereedschap dat u in de gereedschapskist hebt geselecteerd. We behandelen niet alle varianten van de gereedschappen (want veel), maar leggen u van een aantal uit hoe ze werken en hoe u ze kunt aanpassen. Gewapend met deze kennis kunt u de overige schildergereedschappen aan.

Een penseel selecteren

De mogelijkheden van het Schildergereedschap lijken vrijwel onbeperkt, zoveel varianten zijn er. U kunt de werking van het Schildergereedschap instellen in het koppelvenster **Borstelinstellingen**. U vindt dit koppelvenster in het menu **Venster** en dan **Koppelvensters**.

- 1 Kies het Schildergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Zorg ervoor dat het koppelvenster **Borstelinstellingen** is geopend.



Het koppelvenster Borstelinstellingen.

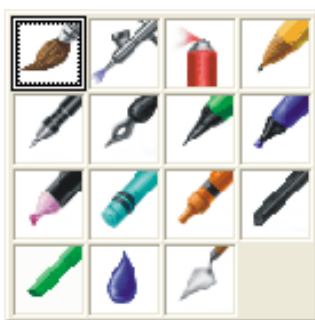
Het koppelvenster telt zeven secties waarmee u de werking van het geselecteerde schildergereedschap kunt instellen. Klik op een knop om extra instellingen te openen. De opties heten van boven naar beneden:

- **Eigenschappen penvorm** Om de borstelstreek transparant te maken, te roteren, af te vlakken (effenen) en een zachte rand te geven. Typ een waarde tussen 0 en 99 in het invoervak **Transparantie** om de dekking van de elektronische verf aan te passen. Op het moment dat u in een invoervak klikt, verschijnt er een knop met een schuifregelaar. Klik op deze knop om de schuifknop zichtbaar te maken. Typ een waarde tussen 0 en 360 in het invoervak bij **Roteren** om de punt een kalligrafisch effect mee te geven. Typ een waarde tussen 0 en 99 in het invoervak **Afvlakken** om de vorm van de punt te wijzigen. Typ een waarde tussen 0 en 100 in het invoervak **Zachte rand** om de randen van de penseelstreek zachter te maken.
- **Streekenmerken** Om de borstelstreek te effenen en te vervagen.
- **Depkenmerken** Om het aantal malen deppen (kleine cirkels) in te stellen, de spatiëring van de deps, de spreiding, tint, verzadiging en lichtheid.

- **Borstelstructuur** Om een structuur voor de borstel in te stellen of te laden.
- **Banen** Om een borstelstreek van omwentelingen te voorzien. U kunt onder meer de breedte en de rotatie- en groeisnelheid van deze banen instellen.
- **Kleurvariatie** Om de tint, verzadiging en lichtheid van een borstelstreek in te stellen.
- **Peninstellingen** Om de werking van een drukgevoelige tekenpen en tableau in te stellen. U kunt met de muis een tekenpen simuleren.

Om een punt te selecteren

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en open het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppelvenster op de grote vierkante knop **Penvormselectie**. U krijgt een vervolgmenu te zien met vele verschillende penseelpunten, variërend in vorm (rond, vierkant of figuur), grootte, dekking en structuur.
- 3 Klik op de gewenste penseelpunt. De muisaanwijzer neemt de vorm van de geselecteerde punt aan. U ziet een voorbeeld van de gekozen penseelpunt in de cirkel staan, links naast de grote vierkante knop.
- 4 Sleep in de voorbeeldcirkel met de blauwe bolletjes om de penseelpunt af te vlakken en/of te roteren.
- 5 Een van de beide lijnen met een blauw bolletje heeft een groene schuifknop. Sleep met de schuifknop om de transparantie van de borstelstreek aan te passen, of typ op de eigenschappenbalk in het invoervak **Transparantie** een waarde voor de transparantie. Of klik in het koppelvenster op de knop **Eigenschappen penvorm** en typ hier waarden in de invoervakken **Transparantie**, **Roteren**, **Afvlakken** en **Zachte rand**.



De eigenschappenbalk herbergt een fors aantal penselen.

- 6 Sleep in het koppelvenster met de schuifregelaar bij **Formaat** om de penseelpuntgrootte in te stellen, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak, of doe hetzelfde op de eigenschappenbalk.



Extra penselen

De eigenschappenbalk herbergt nog een fors aantal penselen. Helemaal links vindt u een vervolgmenu met verschillende soorten penselen en direct hier naast staat een vervolgkeuzelijst met allerlei borstelstreken.

Een verfkleur selecteren

Voordat u in de afbeelding kunt schilderen, moet u een verfkleur selecteren. Corel PHOTO-PAINT biedt u meerdere methoden om een kleur te kiezen.

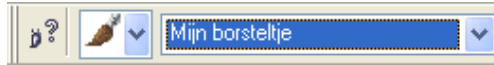
- Klik met de linkermuisknop op een kleur in het kleurenpalet aan de rechterkant van het scherm. Klik onder het kleurenpalet op het pijltje naar beneden om door de kleurstalen heen te wandelen, of klik op de pijlpunt naar links om het hele palet open te klappen.
- Of dubbelklik op de kleurstaal **Voorgrondkleur**, **Achtergrondkleur** of **Vulling** in de gereedschapskist om kleuren en vullingen te selecteren in de gelijknamige dialoogvensters. Meer over kleur selecteren in het volgende hoofdstuk.
- Of ga naar het menu **Venster**, dan naar **Kleurenpaletten**, en selecteer een kleurenpalet. Het gekozen palet wordt op het scherm geopend.
- Of ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppelvensters** en klik op **Kleur** om het gelijknamige koppelvenster te openen.
- Of selecteer het **Pipetgereedschap** in de gereedschapskist en klik op een kleur in de afbeelding om deze kleur als voorgrondkleur te selecteren.

Een penseel opslaan

U kunt een aangepast of helemaal zelfgemaakt penseel opslaan om later opnieuw te gebruiken. Dit doet u via het koppelvenster **Borstelinstellingen**. Het bewaren van een penseel geldt overigens alleen voor de gereedschappen **Schilder**, **Effect** en **Kloon**.

- 1 Selecteer het **Schildergereedschap** in de gereedschapskist.
- 2 Pas de instellingen aan met behulp van de opties in het koppelvenster **Borstelinstellingen** of met de opties op de eigenschappenbalk.
- 3 Open het vervolgmenu van het koppelvenster **Borstelinstellingen** (knop rechtsboven met pijlpunt erop) en selecteer de opdracht **Borstel opslaan**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.

- 4 Typ in het invoervak **Nieuw borsteltype opslaan** als een naam voor de borstel.
- 5 Klik op **OK**.



Uw penseel wordt toegevoegd aan de bibliotheek met borstels.

U vindt uw penseel terug in de lijst met borstels op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster **Borstelinstellingen**. Het vervolgmenu bevat ook opdrachten om penseelen te verwijderen en om terug te keren naar de beginwaarden van de schildergereedschappen.

Een penseelpunt maken

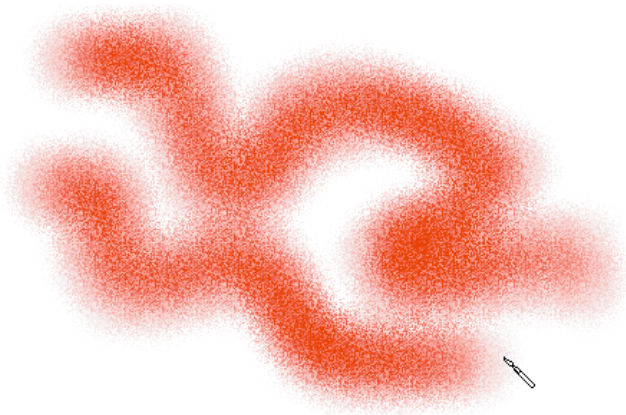
In plaats van een penseelpunt te selecteren en aan te passen, kunt u zelf een penseelpunt maken. Dit doet u met behulp van een maskergereedschap.

- 1 Selecteer een maskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer in de afbeelding een vorm voor de penseelpunt.
- 3 Selecteer in de gereedschapskist een Schildergereedschap.
- 4 Klik in de sectie **Eigenschappen penvorm** van het koppelvenster **Borstelinstellingen** op het pictogram **Penvormopties**.
- 5 Selecteer in het vervolgmenu de opdracht **Van inhoud van masker maken**. Het dialoogvenster **Eigen borstel maken** wordt geopend.
- 6 Typ in het dialoogvenster in het invoervak **Breedte** eventueel een andere waarde.
- 7 Klik op **OK**.
- 8 Ga naar het menu **Masker** en klik op **Verwijderen**. Het masker dat u eerder hebt gemaakt verdwijnt.
- 9 Nu kunt u schilderen. U schildert met de geselecteerde voorgrondkleur. U vindt uw penseel terug in de bibliotheek van het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 10 Pas de instellingen van de penseelpunt aan met behulp van de opties op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster.

Een structuur maken

U kunt naast een 'gladde plak' verf een structuur voor de verf maken, bijvoorbeeld ribbels of bobbels. Kies eventueel een bestaande structuur of pas een structuur aan.

- 1 Selecteer in de gereedschapskist het Schildergereedschap en open het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppelvenster op de knop **Borstelstructuur**.
- 3 Typ in het invoervak bij **Borstelstructuur** een waarde, of klik binnen het invoervak en sleep met de schuifregelaar.
- 4 Typ in het invoervak bij **Randstructuur** een waarde om de hoeveelheid structuur van de hoek van de penseelstreek te bepalen.
- 5 Sla de penseelpunt eventueel op. Klik in de sectie **Eigenschappen penvorm** op het pictogram **Penvormopties** en kies in het vervolgmenu de opdracht **Huidige penvorm toevoegen**.



Een zelf gemaakte borstelstructuur.

Corel PHOTO-PAINT heeft een aantal structuren in voorraad. U vindt ze door in de sectie **Borstelstructuur** te klikken op het pictogram van de map. Zoek in het dialoogvenster **Structuur laden** dat wordt geopend naar de gewenste structuur. De structuren staan standaard in de map **Brushtxr**.

U kunt in het invoervak **Doorlopen** ook een waarde (0 tot 100) typen. Als u met het penseel over de afbeelding sleept, ziet u de ingestelde structuur min of meer in de kleur van de afbeelding verschijnen. Als u ook een waarde in het invoervak **Kleur behouden** typt, schildert u met de voorgrondkleur.



Effect versterken

Sleep meerdere malen met het Schildergereedschap over dezelfde plek in de afbeelding en het effect wordt versterkt. Ook kunt u de opdracht **Herhalen** in het menu **Bewerken** uitvoeren.

Deppen instellen

Nog een manier om met de penseelstreek te stoeien, is te werken met deppen. De penseelstreek wordt in dit geval opgebouwd uit cirkels. De cirkels krijgen standaard de geselecteerde voorgrondkleur, maar u kunt meerdere kleuren voor een penseelstreek gebruiken. Bovendien kan de ruimte tussen de cirkels worden aangepast.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en open het koppervenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppervenster op de sectie **Depkenmerken**.
- 3 Typ in het invoervak **Aantal maal deppen** een waarde (1 tot 99).
- 4 Typ in het invoervak **Spatiëring** een waarde (1 tot 999). Hiermee bepaalt u de ruimte tussen de cirkeltjes.
- 5 Typ in het invoervak **Spreiding** een waarde (0 tot 999). Hiermee bepaalt u de breedte van de borstelstreek. Vult u hier het getal 0 in, dan worden alle cirkels in één lijn achter elkaar geplaatst. Hoe hoger de waarde is, des te meer cirkels er in de breedte uitzwermen.
- 6 U schildert nu met de op de geselecteerde voorgrond. Als u in de invoervakken **Tint**, **Verzadiging** en **Lichtheid** waarden opgeeft, krijgt u cirkels in allerlei kleurvariëaties.



Schilder met het aangepaste penseel in de afbeelding.

Een penseelstreek vervagen

Met de opties in de sectie **Streekkenmerken** van het koppelvenster **Borstelinstellingen** kunt u het einde van een penseelstreek vervagen. Deze optie biedt bovendien de mogelijkheid om kleuren in elkaar te laten overvloeien.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en open het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppelvenster op de knop **Streekkenmerken**.
- 3 Typ in het invoervak **Vervagen naar buiten** een waarde (0 tot 100). Hoe hoger de waarde is, des te meer de penseelstreek vervaagt.
- 4 Typ een waarde (0 tot 25) in het invoervak **Effening** om de streek te verzachten.

Een penseelstreek overvloeien

U kunt de penseelstreek met een geselecteerde kleur laten beginnen en laten overvloeien naar een andere kleur. Afhankelijk van de instellingen die u kiest, krijgt u ook de tussenliggende kleuren te zien.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en open het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppelvenster op de sectie **Kleurvariatie**.
- 3 Typ in de invoervakken bij **Tintbereik**, **Verzadigingsbereik** en **Lichtheidbereik** waarden (0 tot 250).
- 4 Als u in de invoervakken bij **Tintsnelheid**, **Verzadigingssnelheid** en **Lichtheidsnelheid** waarden typt, vergroot u het effect.

Schilderen met Banen

Corel PHOTO-PAINT laat de gereedschappen Schilder en Afbeeldingstrooier met behulp van de instellingen in de sectie **Banen** van het koppelvenster **Borstelinstellingen** wilde capriolen uithalen. U kunt bijvoorbeeld tekenen met prikkeldraad of met confetti, of een zelf gemaakte penseelpunt toepassen.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en open het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 2 Klik in het koppelvenster op de sectie **Banen**.
- 3 Klik op het linkerpictogram, **Banen aan/uit**. De knop moet er ingedrukt uitzien. Of klik op de eigenschappenbalk op dezelfde knop.

- 4 Selecteer een penseelpunt.
- 5 Typ in het invoervak **Aantal banen** een waarde (1-100) om het aantal omwentelingen in te stellen.
- 6 Typ in het invoervak **Straal** een waarde (1-1024) om de afstand van de streek die u schildert tot de banen in te stellen.
- 7 Typ in het invoervak **Rotatiesnelheid** een waarde (0-100) om de snelheid in te stellen waarmee de banen draaien rondom de streek die u schildert.
- 8 Typ in het invoervak **Groeisnelheid** een waarde (0-100) om de snelheid waarmee de banen naar het midden van de streek schieten in te stellen.
- 9 Typ in het invoervak **Groeihoeveelheid** een waarde (0-100) om de toename in te stellen.
- 10 Klik eventueel op het pictogram rechts, **Inclusief middelpunt**, om ook het middelpunt weer te geven waar de banen omheen cirkelen.

Schilderen met de Afbeeldingstrooier

Met het gereedschap Afbeeldingstrooier schildert u met plaatjes in plaats van met verf. Op deze manier plant u bijvoorbeeld razendsnel zonnebloemen. Klik of sleep met de muis en de zonnebloem staat er. U vindt een groot aantal van deze afbeeldingen in een speciale bibliotheek.

- I Selecteer het Afbeeldingstrooiergereedschap in de gereedschapskist.



Selecteer een afbeeldingslijst, kies een afbeelding en schilder in het documentvenster.

- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop met de map erop, **Afbeeldingslijst laden**. Het dialoogvenster **Afbeeldingslijst laden** wordt geopend. Zorg dat er bij **Voorbeeld** een vinkje staat en selecteer een bitmap.
- 3 Klik op **Openen**, of selecteer in de vervolgkeuzelijst op de eigenschappenbalk een bitmap.



Werking instellen

Gebruik de opties op de eigenschappenbalk of in het koppelpenster **Borstelinstellingen** om onder meer de grootte van de plaatjes en de dekking in te stellen.

Het aardige van de Afbeeldingstrooier is dat u de afbeeldingslijst kunt aanpassen. Dit doet u als volgt:

- 1 Selecteer de Afbeeldingstrooier en selecteer een strooilijst.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Strooilijst maken**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend. U ziet dat uw strooilijst is geladen.
- 3 Selecteer in de schuiflijst bij **Bronafbeeldingen** een afbeelding en klik op de knop **Toevoegen** om de afbeelding aan de rechterschuiflijst, **Strooilijst**, toe te voegen.
- 4 Selecteer een afbeelding in de strooilijst en klik op de knoppen met de pijltjes omhoog of naar beneden om de volgorde van de afbeeldingen aan te passen, of klik op de knop **Omgekeerde volgorde** om de volgorde om te draaien.
- 5 Selecteer een afbeelding in de strooilijst en klik op de knop **Wissen** om een afbeelding te wissen.
- 6 Klik op **OK**.

U kunt ook eigen afbeeldingen gebruiken om in een strooilijst op te slaan. Dit doet u onder meer op de volgende manier:

- 1 Selecteer met het Voorwerpselectiegereedschap een voorwerp dat u voor de Afbeeldingstrooier wilt gebruiken. Maak bijvoorbeeld een voorwerp door een deel van een afbeelding te selecteren met een maskergereedschap en kies in het menu **Voorwerp** de opdracht **Maken** en dan **Voorwerp: Selectie kopiëren**.
- 2 Selecteer de Afbeeldingstrooier in de gereedschapskist.
- 3 Open het vervolgmenu van het koppelpenster **Borstelinstellingen** en kies **Voorwerpen als afbeeldingslijst opslaan**.

- 4 Corel PHOTO-PAINT vraagt of u een gesorteerde afbeeldingslijst wilt maken. Klik op **Ja**. Het dialoogvenster **Afbeeldingslijst** wordt geopend.
- 5 Typ in het invoervak **Aantal afbeeldingen** een waarde voor het aantal afbeeldingen en klik op **OK**. Het dialoogvenster **Een afbeelding op schijf opslaan** wordt geopend.
- 6 Typ een naam voor de bitmap.
- 7 Open een map waarin u de afbeeldingslijst wilt opslaan, bijvoorbeeld de standaardmap **ImgLists**.
- 8 Klik op de knop **Opslaan**.

U kunt met de Afbeeldingstrooier een actieve afbeelding opdelen in tegels en vervolgens met deze tegels schilderen. Dit doet u met de opdracht **Document als afbeeldingslijst opslaan** in het vervolgmenu van het koppervenster **Borstelinstellingen**. Met de opdracht **Huidige afbeeldingslijst bewerken** kunt u een afbeeldingslijst aanpassen.

Schilderen met Artistieke media

CorelDRAW en Corel PHOTO-PAINT bevatten het koppervenster **Artistieke media**. Dit venster biedt een verzameling vooraf gedefinieerde penseelstreken. De streken zijn gemaakt met behulp van het Schildergereedschap in de gereedschapskist en de varianten hiervan in het vervolgmenu (knop helemaal links) op de eigenschappenbalk.

- 1 Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppervensters** en klik op **Artistieke media**. Het koppervenster wordt geopend.
- 2 Selecteer in het groepsvak **Groep** in de vervolgkeuzelijst een van de schildergereedschappen. Een keuzelijst met de vooraf gedefinieerde borstelstreken van het gekozen gereedschap wordt geopend.
- 3 Klik op de strek die u bevalt.
- 4 Schilder in de afbeelding.

U ziet bovenaan in het koppervenster een overzicht van de borstelstreken die u het laatst hebt gebruikt. Als u na het selecteren van een vooraf gedefinieerde strek naar de eigenschappenbalk kijkt, ziet u welk schildergereedschap en welke strek u hebt gekozen. Niets staat u in de weg om de geselecteerde strek verder aan te passen met de opties op de eigenschappenbalk en in het koppervenster **Borstelinstellingen**.

Symmetrisch schilderen

Niet alleen de werking van de schildergereedschappen is aan te passen, ook de manier waarop de verf uiteindelijk in de afbeelding terecht komt is te wijzigen. Door bijvoorbeeld symmetrisch te schilderen verschijnt elders in de afbeelding precies het tegenovergestelde van wat u doet. U kunt op twee manieren symmetrisch schilderen: Radiaal of Spiegelen.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Werkbalken** en klik op **Symmetriebalk**. De gelijknamige werkbalk wordt op het scherm geopend.
- 3 Klik op de werkbalk op de knop **Radiale symmetrie**.
- 4 Typ in het invoervak **Radiale punten** een waarde (2 tot 100) om het aantal vertrekpunten aan te geven, bijvoorbeeld 2. Hoe meer punten, hoe meer lijnen u tegelijkertijd schildert.
- 5 Klik op de knop **Middelpunt symmetrie instellen**.
- 6 Klik binnen de afbeelding op de plek waar u het middelpunt wilt plaatsen. De coördinaten worden op de werkbalk overgenomen.
- 7 Schilder in de afbeelding.

Of klik op de werkbalk op de knop **Symmetrie spiegelen**.



Schilder met het symmetriegereedschap in de afbeelding.

- 8 Geef aan hoe u wilt spiegelen: **Horizontaal spiegelen** of **Verticaal spiegelen**. Beide opties kunnen ook samen worden uitgevoerd.
- 9 Stel het middelpunt in en schilder in de afbeelding.

Schilderen met herhaling

U maakt schilderachtige effecten met behulp van het dialoogvenster **Streek herhalen**. De kracht van deze optie is, dat u een gemaakte penseelstreek eindeloos kunt herhalen. De penseelstreek kan bovendien van grootte worden veranderd, de hoek kan worden aangepast en meer.

- 1 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Sleep een vorm in de afbeelding.
- 3 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Borstelstreek herhalen**. Het dialoogvenster **Streek herhalen** wordt geopend.
- 4 Klik op de knop met het pijlpuntje, direct naast **Streek**.
- 5 Selecteer in het vervolgmenu de opdracht **Laatste gereedschapstreek toevoegen**. Het dialoogvenster **Tracé exporteren** wordt geopend.
- 6 Typ een bestandsnaam.
- 7 Open de map **paths** en klik op **Opslaan**. U vindt de naam van uw penseelstreek terug in de volgorde van het dialoogvenster **Streek herhalen**.
- 8 Om exact dezelfde streek in uw afbeelding te kunnen gebruiken, moet u bepaalde waarden invoeren in de invoervakken van het dialoogvenster **Streek herhalen**. Typ 100 in het invoervak **Schaal**, 0 in het invoervak **Schaalvariatie**, 1 in het invoervak **Herhalen**, 0 in het invoervak bij **Hoek**, 0 in het invoervak **Hoekvariatie** en 0 in het invoervak **Hoek bijtellen**. Als u de waarden in deze invoervakken aanpast, dan verandert u de borstelstreek.
- 9 Klik op de knop **Meer**. Het dialoogvenster wordt met extra opties uitgebreid.
- 10 Klik op het keuzerondje bij **Huidige verfkleur gebruiken**.
- 11 Zorg dat de waarden bij **Tintvariatie**, **Verzadigingvariatie** en **Lichtheidvariatie** 0 zijn. Als u hier andere waarden typt, dan verschilt de streek per klik in de afbeelding van tint, verzadiging en lichtheid.
- 12 Klik in de afbeelding op de plek waar u dezelfde penseelstreek wilt hebben.
- 13 Klik in het dialoogvenster op de knop **Sluiten**.

Rode ogen verwijderen

Het gereedschap Rode ogen verwijderen is een speciaal gereedschap. U verwijdert er de tint rood uit ogen mee, waarbij rekening wordt gehouden met de bestaande grijswaarden.

- 1 Selecteer het gereedschap Rode ogen verwijderen in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Vorm** op de eigenschappenbalk een penseelpunt.
- 3 Typ een in het invoervak **Grootte** een grootte voor de penseelpunt.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Tolerantie** een waarde (1 tot 5). Kies een lage waarde als de rode tint ook elders in de afbeelding voorkomt.
- 5 Klik op het oog of sleep er overheen.



Punt vergroten

Houd de Shift-toets ingedrukt en sleep naar links of rechts om de penseelpunt te vergroten of te verkleinen. U hoeft dan geen waarde op de eigenschappenbalk op te geven. Dit werkt ook voor andere schildergereedschappen.

Klonen schilderen

Het Kloongereedschap is handig als u beschadigingen in een afbeelding, bijvoorbeeld krasjes in een oude foto, wilt bijwerken. U schildert als het ware een kopie van een deel van de afbeelding.

- 1 Selecteer het Kloongereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer op de eigenschappenbalk of in het koppelvenster **Borstelinstellingen** een penseelpunt. Kies een grote punt voor het grove werk of een fijne voor kleine reparaties. U zult veel van de opties voor het Kloongereedschap herkennen.
- 3 Klik met de rechtermuisknop op de plek in de afbeelding die u wilt klonen. Deze plek wordt gemarkeerd door een groot plusteken.
- 4 Ga met de muisaanwijzer naar de plek waar u de kloon wilt schilderen. Klik en sleep om te schilderen. U ziet dat het plusteken dat de originele plek markeert mee schuift met de schilderbeweging.

U vindt links op de eigenschappenbalk de knop **Kloon**. Klik erop om een menu met vijf kloongereedschappen te openen. Naast het standaardkloongereedschap ziet u **Impressionisme klonen**, **Pointillisme klonen**, **Klonen van opslag** en **Klonen van vulling**. Als u met **Klonen van opslag** over een gemaakte bewerking schildert, haalt u deze weg. Zo kunt u bijvoorbeeld stukjes wegpoetsen. Met **Klonen van vulling** schildert u met de geselecteerde vulling.



Het Kloongereedschap in volle actie.



Nieuw brongebied

Kies een nieuwe plek in de afbeelding als bron voor de kloon door opnieuw met rechts te klikken.

Afbeelding bijwerken

U verfijnt schilderwerk of delen van een afbeelding met het **Effectgereedschap**. Dit gereedschap heeft een groot aantal opties, te vinden op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster **Borstelinstellingen**, waaronder **Smeren**, **Kladden** en **Overvloei**. Zo kunt u bijvoorbeeld harde overgangen in een afbeelding verzachten.

- 1 Selecteer het Effectgereedschap in de gereedschapskist. U vindt het Effectgereedschap bij de schildergereedschappen.
- 2 Klik links op de eigenschappenbalk op de knop om een vervolgmenu met de effectgereedschappen te openen. Klik op het pictogram **Smeren** (wattenstaafje), **Kladden** (duim) of **Overvloei** (druppel).



De effectgereedschappen in de bibliotheek op de eigenschappenbalk.

- 3 Pas de werking van het gereedschap aan op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 4 Schilder in de afbeelding op de plek die u wilt aanpassen.

Het Effectgereedschap heeft nog een aantal bewerkingen in huis: **Helderheid** (het lampje), **Contrast** (donkere bol), **Tint** (de gekleurde bol), **Tintvervanger** (de tweede gekleurde bol), **Spons**, **Teint** (zonnebril), **Scherpstellen** (vage bol), **De-pointilleren** (bol met stippen) en **Doordrukken/tegenhouden** (hand en staafje). U kunt bijvoorbeeld met **Spons** verf toevoegen of verwijderen en met **Tint** en **Tint vervangen** de tinten in een afbeelding aanpassen.

Nog verder bijwerken

De beste verfijning is misschien wel de kunst van het weglaten en schrappen. Soms ga je in je enthousiasme een tikje te ver met bewerken. Een bewerking, bijvoorbeeld een kwaststreek, kunt u terugdraaien met **Ongedaan maken** in het menu **Bewerken**. Met de herstelgereedschappen zijn delen van een bewerking ongedaan te maken. Het gaat om de gereedschappen **Plaatselijk herstellen**, **Gum** en **Kleurvervanger**. Met **Kleurvervanger** wordt een geselecteerde voorgrondkleur vervangen door de achtergrondkleur. Ook het **Kloongereedschap** kan voor het ongedaan maken worden ingezet.

Om plaatselijk te herstellen

- 1 Selecteer het gereedschap **Plaatselijk herstellen** in de gereedschapskist.
- 2 Verfijn de werking met de opties op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 3 Sleep in de afbeelding op de plek van de laatste bewerking. De bewerking wordt gewist. **Plaatselijk herstellen** werkt alleen op de laatste bewerking.

Om te gummen

- 1 Selecteer de Gum in de gereedschapskist.
- 2 Verfijn de werking met de opties op de eigenschappenbalk en in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 3 Sleep in de afbeelding op de plek waar u wilt gummen. Het Gumgereedschap wist niet alleen bewerkingen, maar haalt alle pixels van de afbeelding weg. Slechts de achtergrond(kleur) blijft over.

Om kleur te vervangen

- 1 Selecteer het gereedschap Kleurvervanger in de gereedschapskist.
- 2 Kies een penseelpunt op de eigenschappenbalk of in het dialoogvenster **Borstelinstellingen**.
- 3 Typ een waarde in het invoervak **Tolerantie**. De tolerantie is gebaseerd op de kleurgelijkheid.
- 4 Kies in de afbeelding een verfkleur die u wilt vervangen. Selecteer deze kleur door in de gereedschapskist te dubbelklikken op de kleurstaal **Voorgrondkleur**. U kunt hiervoor ook het Pipetgereedschap gebruiken.
- 5 Kies een vervangende kleur door in de gereedschapskist te dubbelklikken op de kleurstaal **Achtergrondkleur**.
- 6 Sleep in de afbeelding over de plek met de huidige voorgrondkleur om deze te vervangen door de achtergrondkleur.

Om te klonen

- 1 Selecteer het Kloongereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik links op de eigenschappenbalk op de knop en selecteer in het vervolgmenu het pictogram **Klonen van opslag**.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst een gumtype, bijvoorbeeld **Gum**.
- 4 Sleep in de afbeelding over de bewerkte plek om deze terug te brengen in de staat van de laatst opgeslagen versie.

Om te retoucheren

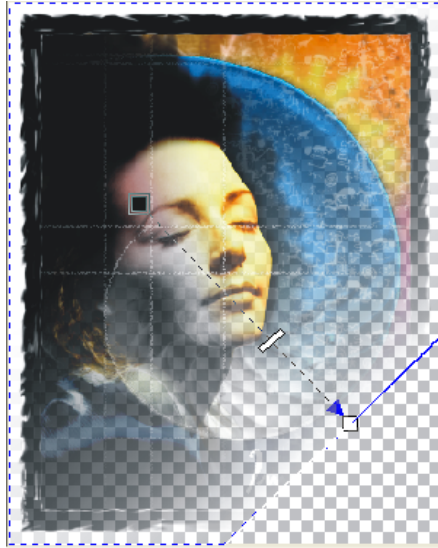
- 5 Selecteer het Retoucheerborstelgereedschap in de gereedschapskist. U vindt dit in het klapmenu met het gereedschap Rode ogen verwijderen.
- 6 Bepaal de vorm, dikte en sterkte van het gereedschap met de instelmogelijkheden in de eigenschappenbalk.
- 7 Sleep in de afbeelding over de te retoucheren plek.

Schilderen met transparantie

U kunt met de transparantiegereedschappen onder meer transparante verlopen slepen. Deze gereedschappen hebben alleen effect op voorwerpen. Maak een voorwerp of selecteer een deel van de afbeelding met een maskergereedschap. Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Voorwerp: Selectie knippen**.

- 1 Selecteer een voorwerp in de afbeelding met het Voorwerpselectiegereedschap.
- 2 Selecteer het Interactief voorwerptransparantiegereedschap in de gereedschapskist.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst op de eigenschappenbalk een verloop, bijvoorbeeld **Lineair**.
- 4 Afhankelijk van het gekozen type wordt in de afbeelding een lijn (of figuur) met een begin- en eindpunt geplaatst, of moet u binnen het geselecteerde voorwerp klikken en slepen om de vorm met knooppunten te plaatsen.
- 5 Sleep het beginknooppunt naar de plek waar u het verloop wilt laten beginnen.
- 6 Typ in het invoervak **Knooppunttransparantie** een waarde voor de transparantie van het beginknooppunt, bijvoorbeeld 0, of sleep met de schuifregelaar. Het knooppunt is bij 0 volledig dekkend en bij 100 helemaal doorzichtig.
- 7 Sleep het eindknooppunt naar de plek waar u het verloop wilt laten eindigen.
- 8 Typ in het invoervak bij Knooppunttransparantie een waarde voor de transparantie van het eindknooppunt, bijvoorbeeld 100, of sleep met de schuif.
- 9 Sleep met de schuifknop op de besturingspijl in de afbeelding om het verloop aan te passen. Deze schuifknop staat standaard halverwege de pijl.
- 10 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Wijzigingen toepassen**.

U kunt meer verlopen aan de verlooppijl toevoegen door extra knooppunten te maken. Sleep een kleur van het kleurenpalet naar de besturingspijl in de afbeelding. Het verloop wordt bepaald door de grijswaarde van de in het palet gekozen kleur. U



Sleep een transparantieverloop.

verwijdert een knooppunt door er met de rechtermuisknop op te klikken en in het snelmenu de opdracht **Verwijderen** te kiezen.

Transparantie kan ook door te schilderen worden toegevoegd. U gebruikt hiervoor het Voorwerptransparantieborstelgereedschap.

- 1 Selecteer een voorwerp in de afbeelding met het Voorwerpselectiegereedschap.
- 2 Selecteer het Voorwerptransparantieborstelgereedschap in de gereedschapskist.
- 3 Selecteer op de eigenschappenbalk of in het koppelenvenster **Borstelinstellingen** een penseelpunt.
- 4 Typ op de eigenschappenbalk in het invoervak **Transparantie** een waarde (0 tot 255). Hoe vaak u ook met het penseel over dezelfde plek in de afbeelding sleept, de transparantie wordt niet hoger dan de ingevoerde waarde.
- 5 Sleep in de afbeelding over de plek die u transparant wilt maken.

Het derde transparantiegereedschap, het Kleurtransparantiegereedschap, is bedoeld om alle gelijksoortige pixels in een voorwerp transparant te maken.

- 1 Selecteer een voorwerp in de afbeelding met het Voorwerpselectiegereedschap.
- 2 Selecteer het gereedschap Kleurtransparantie in de gereedschapskist.

- 3 Typ in het invoervak **Tolerantie** een waarde. Hoe hoger de waarde is, des te meer pixels met min of meer dezelfde kleurwaarde worden transparant.
- 4 Typ in het invoervak **Transparantie-effening** een waarde. Hoe hoger de waarde is, des te meer vloeien de niet-transparante pixels over in het transparante gebied.
- 5 Klik in de afbeelding op een pixel met de bronkleur. De pixels van het voorwerp die binnen de tolerantiewaarden vallen, worden doorzichtig.

Een knipmasker maken

Met behulp van een knipmasker kunt u een voorwerp transparant maken, zonder het voorwerp zelf te wijzigen. Het masker kan achteraf worden verwijderd om terug te keren naar het originele voorwerp.

- 1 Selecteer een voorwerp in het koppelvenster **Voorwerpen**.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Knipmasker**, dan naar **Maken** en klik op **Alles tonen**. Bij deze methode blijft het voorwerp zichtbaar in de afbeelding. Als u het masker met een transparantiegereedschap bewerkt, dan wordt het voorwerp doorzichtig.
- 3 Kies **Alles verbergen** om het voorwerp te verbergen. Het voorwerp wordt pas zichtbaar als u het masker bewerkt.



Van masker

Het is mogelijk om een deel van het voorwerp met een maskergereedschap te selecteren en de opdracht **Van masker** toe te passen. Het deel van het voorwerp buiten de selectie verdwijnt uit het zicht.



Schilderen op masker

Het is niet noodzakelijk om met een transparantiegereedschap op een knipmasker te werken. De schilder- en vulgereedschappen doen het ook prima. Op deze manier wordt het aantal mogelijke effecten vergroot.

U maakt de wijzigingen in een knipmasker ongedaan via het menu **Voorwerp**, dan **Knipmasker** en klik op **Verwijderen**. Schakel het masker tijdelijk uit met de opdracht **Uitschakelen**. U vindt deze opdrachten ook door in het koppelvenster **Voorwerpen** met de rechtermuisknop te klikken op de miniatuur van het knipmasker.

Vullingen selecteren en maken

In dit hoofdstuk leert u de kleurenpaletten van Corel PHOTO-PAINT kennen. U kunt bovendien eigen paletten maken. In de bibliotheken vindt u vele fractalachtige vullingen en verlooptinten.

Inleiding

Het gebruik van kleur en vullingen is in de vorige hoofdstukken zijdelings aan de orde geweest, maar is belangrijk genoeg om er een apart hoofdstuk aan te besteden. Corel PHOTO-PAINT kent vier soorten vullingen: **Uniform**, **Verlooptint**, **Bitmap** en **Structuur**.

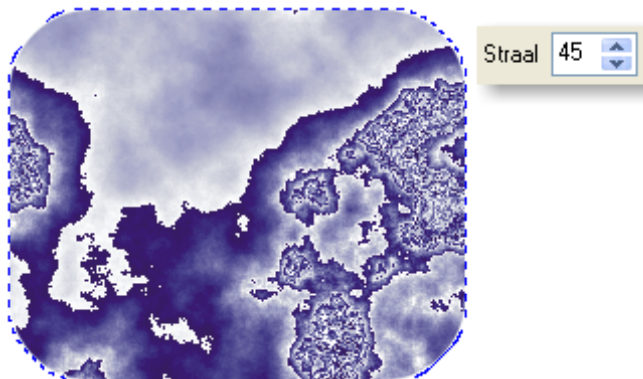
Uniform houdt in dat u een selectie, voorwerp of een hele afbeelding (bijvoorbeeld de achtergrond van een werkstuk) vult met een al dan niet transparant kleurvlak. Met de optie **Verlooptint** kunt u meerdere tinten in elkaar laten overlopen. Vullen met **Bitmap** betekent dat u een selectie met een raster vult. De laatste optie, **Structuur**, maakt gebruik van rekenkundig gemaakte vullingen. In alle gevallen geldt dat u een standaardvulling uit een van de bibliotheken kunt kiezen, of dat u er zelf eentje kunt maken.

Corel PHOTO-PAINT heeft drie gereedschappen om selecties, voorwerpen en afbeeldingen van kleuren, bitmaps en structuren te voorzien: het **Vulgereedschap**, het **Interactief vulgereedschap** en het **Pipetgereedschap**.

Tekenen en vullen

U kunt met de tekengereedschappen Rechthoek, Ellips, Veelhoek en Lijn voorwerpen tekenen die u vervolgens met een kleur of met een speciale vulling kunt vullen. U vindt deze gereedschappen in het vervolgmenu achter de knop Rechthoekgereedschap in de gereedschapskist.

- 1 Selecteer een tekengereedschap in de gereedschapskist, bijvoorbeeld Rechthoek.
- 2 Klik links op de eigenschappenbalk op de knop **Vormvulling**. Hier vindt u de verschillende typen vullingen.
- 3 Typ in het invoervak **Breedte** een waarde voor de breedte van de omtreklijn.



Typ in het invoervak bij Rondheid een waarde om de hoeken af te ronden.

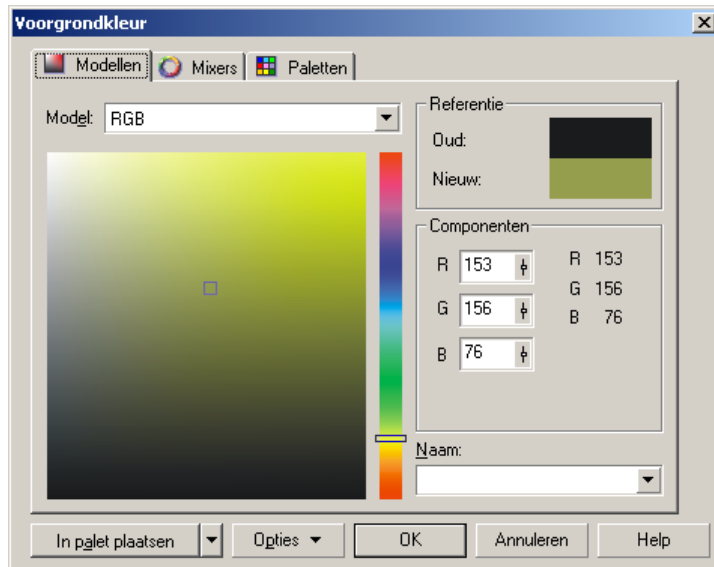
- 4 Klik op de knop **Vormomtrek** en selecteer een voorgrondkleur voor de omtrek.
- 5 Typ in het invoervak **Rondheid** een waarde om de hoeken af te ronden.
- 6 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Schildermodus** de optie **Normaal**.
- 7 Typ in het invoervak **Transparantie** een waarde voor de dekking van de vorm.
- 8 Klik op de knop **Ongekarteld** om rafelige randen te voorkomen. De knop moet er ingedrukt uitzien.
- 9 Klik op de knop **Nieuw voorwerp** om van het vorm een apart voorwerp te maken. De knop moet er ingedrukt uitzien. Doet u dit niet, dan wordt het voorwerp met de achtergrond samengevoegd.
- 10 Klik op de staal **Vulling** in de gereedschapskist om een kleur voor de vulling te selecteren.
- 11 Sleep een rechthoek in de afbeelding. U ziet in het koppervenster **Voorwerpen** dat u een nieuw voorwerp hebt gemaakt.

Een uniforme kleur maken

Met de optie **Uniform** op de eigenschappenbalk vult u een selectie, een voorwerp of zelfs een hele afbeelding (denk bijvoorbeeld aan de achtergrond) met een effen kleur. Er zijn meerdere opties om een uniforme kleur te kiezen en te maken. We zetten ze in deze paragraaf op een rij.

Kleurkijkers gebruiken

- 1 Selecteer een tekengereedschap in de gereedschapskist, bijvoorbeeld Rechthoek.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Vormvulling** en kies **Uniforme vulling**.
- 3 Klik op de knop **Vulling bewerken** om een uniforme vulling te maken. Het dialoogvenster **Uniforme vulling** wordt geopend.
Of klik op de knop **Vormomtrek** om de omtrek te vullen.
- 4 Klik in het dialoogvenster **Uniforme vulling** op de linkertab, **Modellen**, om een vulling met **Kleurkijkers** te maken.
- 5 Klik op de knop **Opties**, dan **Kleurkijkers**, en selecteer een kleurkijker. U ziet in de lijst een aantal opties om kleuren te mengen, waaronder de standaardmethode **TVH gebaseerd op tint**. TVH staat voor Tint, Verzadiging en Helderheid. De weergave in het grote voorbeeldvenster hangt samen met de gekozen methode. Klik in de lijst een vinkje bij de standaardoptie en de lijst sluit zich.
- 6 Open de vervolgkeuzelijst **Model** om een kleurmodel te kiezen, bijvoorbeeld de drukerskleuren **CMYK** of de beeldschermkleuren **RGB**.



Selecteer een kleur met behulp van de schuifregelaar en het voorbeeldvenster.

- 7 Klik in de gekleurde verticale balk, rechts naast het voorbeeldvenster, op de kleur die u ongeveer wilt maken. U ziet dat het voorbeeldvenster wordt aangepast. U kunt de schuifknop op deze balk ook slepen.
- 8 Klik in het voorbeeldvenster op de kleur die u wilt maken.
- 9 U ziet in het groepsvak **Referentie** een kleurstaal met de huidige vulkleur van het geselecteerde voorwerp. Naast **Nieuw** ziet u de kleur die u in het grote voorbeeldvenster hebt gekozen.
- 10 Het groepsvak **Componenten** toont de kleurwaarden van de geselecteerde kleur in het gekozen kleurmodel. Klik op de knop **Opties** en kies bij **Waarde 2** een kleurmodel om ook hiervan de waarden te bekijken.
- 11 Met de optie **Kleur verwisselen** in de keuzelijst van de knop **Opties** draait u de referentiekleur en de nieuwe kleur om.
- 12 Klik in de keuzelijst van de knop **Opties** een vinkje bij **Gamut-alarm**. U wordt vervolgens gewaarschuwd als de printer een bepaalde kleur niet kan afdrucken. U ziet in dit geval een gekleurde knop naast de voorbeeldstaal van de nieuwe kleur staan. Ook ziet u in het grote voorbeeldkader dat een groene vlek de kleuren bedekt die u niet kunt gebruiken. Klik op de gekleurde knop om de kleurwaarden automatisch iets aan te passen, zodat de kleur wel kan worden afgedrukt.
- 13 Typ in het invoervak **Naam** een naam voor de nieuwe kleur en klik op de knop **In palet plaatsen** als u de kleur aan het standaardkleurenpalet wilt toevoegen.
- 14 Klik op **OK**.



Kleurwaarden typen

Gebruik de invoervakken met informatie over de samenstelling van de kleur om een kleur precies te mengen. Kent u de samenstelling van een bepaalde kleur, typ dan de kleurwaarden in de juiste vakken. De kleur is dan 'altijd' goed.

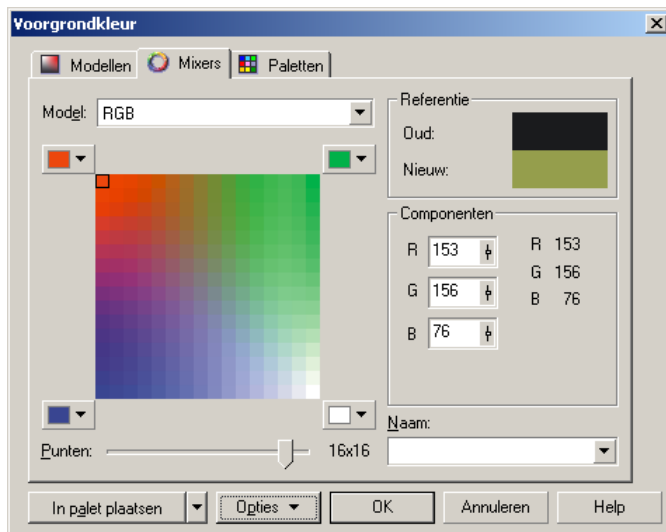


Koppelpenster Kleur

U kunt een kleur ook maken met behulp van het koppelpenster **Kleur**. Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppelpensters** en klik op **Kleur**. Selecteer in de vervolgkeuzelijst een kleurmodel en vervolgens een kleur.

Kleurovervloei gebruiken

- 1 Klik in het dialoogvenster **Uniforme vulling** op de tweede tab van links, **Mixers**, om een vulling met mixers te maken.
- 2 Klik op de knop **Opties** en ga naar **Mixers**. U ziet in de lijst twee opties om kleuren te mengen: **Kleurovervloei** en **Kleurharmonie**. De weergave in het grote voorbeeldvenster hangt samen met de gekozen methode. Klik in de lijst een vinkje bij **Kleurovervloei** en de lijst sluit zich.
- 3 Open de vervolgkeuzelijst **Model** om een kleurmodel te kiezen. U ziet op de vier hoeken van het voorbeeldvenster vier gekleurde knoppen staan. U gebruikt deze knoppen om tot vier kleuren in elkaar te laten overvloeien.
- 4 Klik op een van de vier knoppen op de hoeken van het voorbeeldvenster. Een keuzelijst met kleuren wordt geopend. Selecteer een kleur in de lijst en de lijst sluit zich. Doe dit bij alle knoppen.
- 5 Sleep de schuifregelaar bij **Formaat** naar links om het aantal kleurstalen in het voorbeeldvenster te verkleinen, of naar rechts om het aantal te verhogen.
- 6 Klik in het voorbeeldvenster op de kleur die u wilt maken.
- 7 Klik op **OK**.



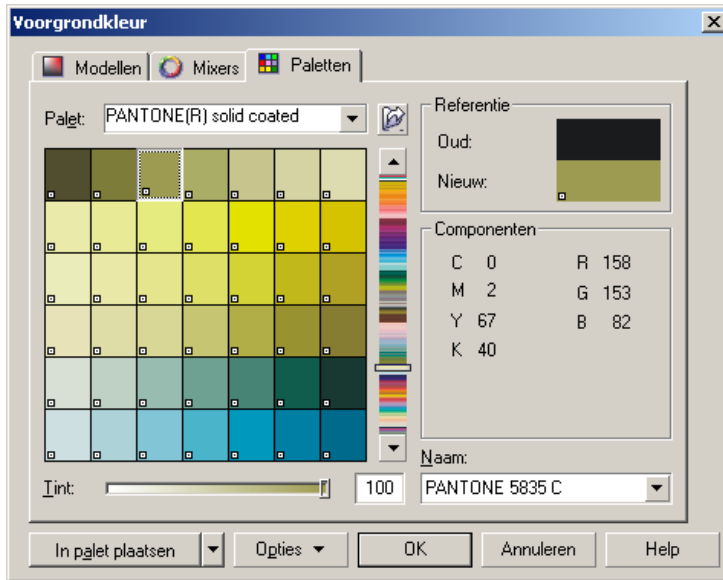
Klik in het dialoogvenster Uniforme vulling op de tab Mixers om een vulling met mixers te maken.

Kleurharmonie gebruiken

- 1 Klik in het dialoogvenster **Uniforme vulling** op de tweede tab van links, **Mixers**, om een omtrek met **Kleurharmonie** te maken.
- 2 Klik op de knop **Opties**, ga dan naar **Mixers** en klik op **Kleurharmonie**. U ziet in het voorbeeldvenster een kleurenwiel verschijnen.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst bij **Model** een kleurmodel.
- 4 Kies in de vervolgkeuzelijst bij **Tinten** een type kleurharmonie, waaronder primaire kleuren, complementaire kleuren of een harmoniemodel (driehoek, rechthoek, vijfhoek). Het figuur op het kleurenwiel hangt af van de optie die u hier kiest.
- 5 Klik op het kleurenwiel of sleep met de hoekpunten van de figuur om harmonieuze kleuren te maken. In de kleurstalen onder het kleurenwiel ziet u wat de mogelijke kleuren zijn.
- 6 Kies in de vervolgkeuzelijst bij **Variatie** een optie om meer kleurvariaties te krijgen, waaronder warme en koude tinten of lichte en donkere tinten. In dit geval ziet u de extra tinten onder het kleurenwiel staan.
- 7 Sleep de schuifregelaar naar links om het aantal kleurstalen onder het kleurenwiel te verminderen, of naar rechts om het aantal te verhogen.
- 8 Klik in de verzameling kleurstalen op de kleur die u voor de vulling wilt gebruiken.
- 9 Klik op **OK**.

Paletten gebruiken

- 1 Klik in het dialoogvenster **Uniforme vulling** op de rechtert tab, **Paletten**, om een vulling met een bepaald palet (waaronder steunkleuren) te maken.
- 2 Open de vervolgkeuzelijst **Palet** om een palet te kiezen, bijvoorbeeld **Pantone**, **Focoltone** of **Trumatch**.
- 3 Klik in de gekleurde verticale balk, rechts naast het voorbeeldvenster, op ongeveer de kleur die u wilt maken. U ziet dat het voorbeeldvenster wordt aangepast. U kunt de schuifknop op deze balk ook verslepen.
- 4 Klik in het voorbeeldvenster op de kleur die u wilt maken, of selecteer de naam van de kleur in de vervolgkeuzelijst **Naam**.



Klik op de tab Paletten om een vulling met een steunkleur te maken.

- 5 Typ in het invoervak **Tint** een waarde om de tint aan te passen, of sleep met de bijbehorende schuifknop.
- 6 Klik op **OK**.



Steunkleuren

Het grote voordeel van het werken met steunkleuren is dat de drukker geen vier drukvellen nodig heeft. Hebt u bijvoorbeeld een ontwerp met alleen de kleuren zwart en geel, dan hoeven slechts twee drukvellen te worden gemaakt. Gebruikt u meer dan vier kleuren, dan kunt u wellicht beter kiezen voor een full-color afdruk.



Kleurnummer

U ziet dat de steunkleuren in het grote voorbeeldvenster vergezeld gaan van een nummer. Gaat u met een ontwerp naar de drukker, dan is het in de meeste gevallen voldoende dat u de drukker meldt welk type steunkleur en welk nummer u hebt gebruikt. De drukker heeft deze kleur in huis of maakt de kleur voor u aan.

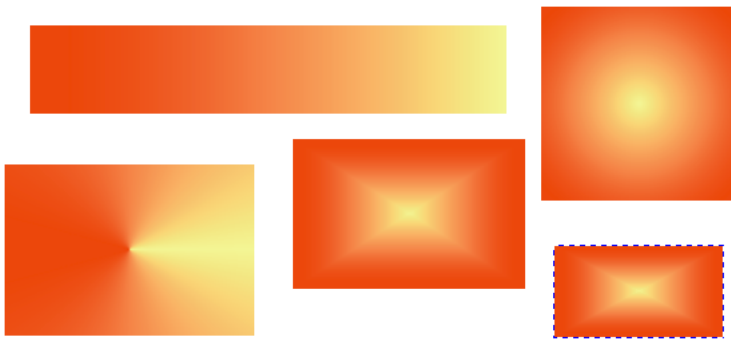
U hebt de in deze paragraaf beschreven vullingen met behulp van de eigenschappenbalk gemaakt. Er is nog een optie om vullingen en transparanties te bewerken. Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Vullen**. Het dialoogvenster **Vulling en transparantie bewerken** wordt geopend.

Een verlooptint maken

Een speciaal type vulling is de verlooptintvulling. Een verlooptint is een vulling die van de ene kleur in de andere overloopt, eventueel aangevuld met tussenkleuren. Corel PHOTO-PAINT maakt onderscheid tussen vijf verschillende verlooptintvullingen:

- Lineair
- Radiaal
- Conisch
- Vierkant
- Rechthoekig

- 1 Selecteer een tekengereedschap in de gereedschapskist, bijvoorbeeld Rechthoek.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Vormvulling** en dan op **Verlooptintvulling**.
- 3 Klik op de knop **Vulling bewerken**. Het dialoogvenster **Verlooptintvulling** wordt geopend.
- 4 Open de vervolkeuzelijst **Type** en selecteer een type verlooptintvulling.
- 5 Als u kiest voor een lineaire, een conische of een vierkante verlooptint, dan kunt u in het invoervak **Hoek** de hoek van het verloop instellen. U kunt ook slepen binnen het voorbeeldvenster rechtsboven om de hoek te wijzigen.



De beschikbare verlooptinten in Corel PHOTO-PAINT.

- 6 Klik in het groepsvak **Kleurovervloei** op het keuzerondje bij **Twee kleuren** om een verlooptintvulling met twee kleuren te maken, of klik op het keuzerondje bij **Eigen**. Het dialoogvenster past zich aan de gekozen optie aan. Klik eerst op het keuzerondje bij **Twee kleuren**.
- 7 Klik op de knop **Van** om een startkleur te kiezen. Klik in de keuzelijst op **Ander** om zelf een kleur te mengen.
- 8 Klik op de knop **Naar** om een eindkleur te kiezen.
- 9 Klik op de knop met de rechte lijn erop om de ene kleur rechtstreeks naar de andere over te laten lopen, zonder tussenliggende kleuren. U ziet dat de richting met een lijn wordt aangegeven in de kleurencirkel, of klik op een van de twee andere knoppen om de richting van de verlooptint linksom of rechtsom te laten lopen.
- 10 Sleep met de schuifregelaar bij **Middelpunt** om het omslagpunt van de verlooptintvulling aan te passen. Het middelpunt ligt standaard in het midden (waarde 50) van het voorwerp.
- 11 Klik op de het keuzerondje bij **Eigen** om een eigen verlooptintvulling te maken. Het dialoogvenster toont een kleurenbalk.
- 12 U voegt kleurpunten (ze zien er uit als pijlpunten) toe door op de kleurenbalk of er precies boven te dubbelklikken. Klik op een pijlpunt en deze wordt zwart van kleur als teken dat het punt is geselecteerd.
- 13 Klik in het kleurenpalet van het dialoogvenster op een kleur om de verlooptintvulling met een kleur uit te breiden. U kunt ook op de knop **Andere** klikken om het dialoogvenster **Kleur selecteren** te openen.
- 14 U kunt de pijlpunt oppakken en verslepen, waardoor de verlooptint wijzigt. U kunt een geselecteerde pijlpunt (klik erop om deze te selecteren) ook verplaatsen door in het invoervak bij **Positie** een waarde te typen.
- 15 Typ een naam in het invoervak bij **Voorkeuzen** en klik op de knop met het plusteken erop om uw zelfgemaakte verlooptint aan een lijst met vooraf gedefinieerde verlooptinten toe te voegen. U opent deze lijst door op de knop met de pijlpunt naar beneden te klikken, rechts naast de vervolgkeuzelijst. U haalt een vooraf gedefinieerde verlooptint weg door deze te selecteren en op de knop met het minteken erop te klikken.
- 16 Typ in het groepsvak **Opties** een waarde in het invoervak bij **Randvulling** om het verloop niet precies aan de rand van het voorwerp te laten beginnen, maar iets naar binnen.

17 Typ in het invoervak **Stappen** een waarde om het aantal tussenstappen van de verlooptint te bepalen. Het standaardaantal stappen is 256. Hoe meer stappen, des te vloeiender de overgang wordt.

18 Klik op OK.

Een bitmapvulling maken

U kunt elke bitmap gebruiken om een selectie, voorwerp of afbeelding mee te vullen. Bij de meeste teken- en beeldbewerkingspakketten wordt een bibliotheek met 'voorgebakken' bitmaps geleverd. U mag ook zelf een bitmap maken en deze als vulling gebruiken.

- 1 Selecteer een tekengereedschap in de gereedschapskist, bijvoorbeeld Rechthoek.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Vormvulling** en klik op **Bitmap**.
- 3 Klik op de knop **Vulling bewerken**. Het dialoogvenster **Bitmapvulling** wordt geopend.
- 4 Klik op de knop met het voorbeeldpatroon om een bibliotheek te openen. Klik op het patroon dat u wilt gebruiken.



Selecteer in het dialoogvenster Bitmapvulling een bitmap.

- 5 Klik in het groepsvak **Formaat wijzigen** een vinkje bij **Originele grootte gebruiken** om de originele afmetingen van de bitmap te gebruiken. Of klik het vinkje weg en typ in de invoervakken bij **Breedte** en **Hoogte** eigen waarden voor de afmetingen.

Of klik een vinkje bij **Bitmap passend vergroten/verkleinen** om de bitmap net zo groot als de selectie te maken.

- 6 Klik een vinkje bij **Verhouding behouden** om de breedte- en hoogteverhouding van de bitmap te behouden als u de bitmap vergroot of verkleint.
- 7 Als u de optie **Originele grootte gebruiken** hebt gekozen, dan kunt u in het groepsvak **Nulpunt** waarden typen voor de plek waar Corel PHOTO-PAINT de eerste tegel van de bitmap plaatst. Corel PHOTO-PAINT vult de selectie namelijk met allemaal kleine tegels. De eerste tegel wordt standaard linksboven geplaatst. De X- en Y-coördinaten zijn in dit geval beide 0.
- 8 Typ in het groepsvak **Transformeren** waarden in de invoervakken bij **Schuintrekken** en **Roteren** om de tegels schuin te trekken en/of te roteren.
- 9 Selecteer in het groepsvak **Afstand rij/kolom** het keuzerondje bij **Rij** of bij **Kolom**. Typ in het bijbehorende invoervak een percentage om de rij of de kolom met tegels ten opzichte van de volgende rij of kolom te verschuiven.
- 10 U kunt andere bitmapvullingen laden door in het dialoogvenster op de knop **Laden** te klikken. Het dialoogvenster **Bitmapvulling laden** wordt geopend.
- 11 Selecteer de gewenste vulling en klik op **Openen**. De gekozen vulling verschijnt in het dialoogvenster **Patroonvulling**.
- 12 Pas eventueel de waarden aan in de invoervakken van het dialoogvenster.
- 13 Klik op **OK**.

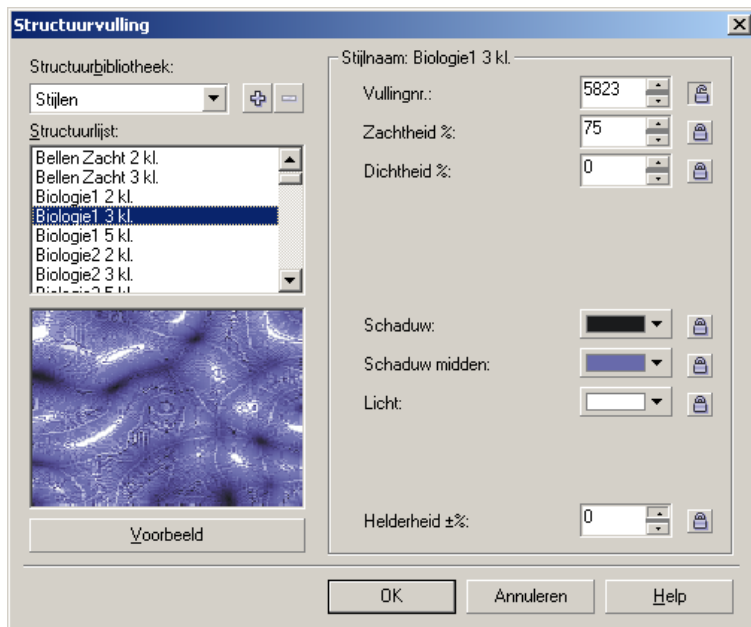
Sla bitmappatronen die u maakt op in de map **Custom/Tiles**, dan vindt u ze altijd terug. U kunt bitmappatronen in Corel PHOTO-PAINT zelf maken.

- 1 Selecteer een deel van een afbeelding waarvan u een bitmapvulling wilt maken.
- 2 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Vulling van selectie maken**. Het dialoogvenster **Een afbeelding naar schijf kopiëren** wordt geopend.
- 3 Geef de selectie een naam en kies een bestandsformaat, bijvoorbeeld CPT.
- 4 Klik op **Opslaan**.

Een structuur maken

U kunt een selectie, voorwerp of afbeelding vullen met rekenkundig gemaakte afbeeldingen. Corel PHOTO-PAINT heeft een uitgebreide verzameling van deze fractal- en materiaalachtige effecten.

- 1 Selecteer een tekengereedschap in de gereedschapskist, bijvoorbeeld Rechthoek.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Vormvulling** en dan op **Structuur**.
- 3 Klik op de knop **Vulling bewerken**. Het dialoogvenster **Structuurvulling** wordt geopend.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Structuurbibliotheek** een bibliotheek met structuurvullingen. De inhoud van de bibliotheek verschijnt in de keuzelijst **Structuurlijst**.
- 5 Selecteer een naam van een vulling in de structuurlijst. U ziet in het voorbeeldvenster hoe de gekozen structuur eruitziet.
- 6 Klik op de knop **Voorbeeld** om te variëren op de structuur. U ziet de veranderingen in het voorbeeldvenster.



Selecteer in het dialoogvenster Structuurvulling een bibliotheek en een structuur.

- 7 U kunt de structuur verder aanpassen met behulp van de invoervakken van het dialoogvenster. De getoonde opties hangen samen met de gekozen vulling. Een aantal opties staat standaard op slot. Klik op het hangslotje naast een bepaald invoervak om het slot van het invoervak te halen.
- 8 Klik op OK.



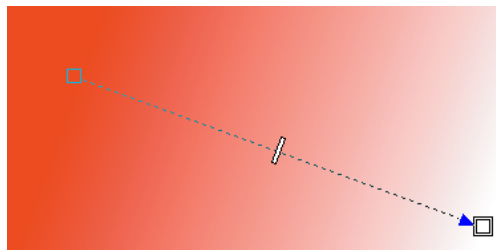
Structuur bewaren

Mooie variant gemaakt? Klik op de knop met het plusteken erop, geef de nieuwe vulling een naam in het invoervak **Structuurnaam** en selecteer een bibliotheek om de structuur in op te slaan. Met de knop met het minteken erop wist u een geselecteerde structuur uit de lijst.

Interactief vullen

Het Interactief vulgereedschap voegt eigenlijk geen nieuwe mogelijkheden aan de vullingen van Corel PHOTO-PAINT toe, maar vergemakkelijkt de manier waarop u ze toepast. Het is de moeite waard om er eens serieus naar te kijken, want het maakt het vullen van selecties sneller en efficiënter. Het Interactief vulgereedschap maakt uitgebreid gebruik van de eigenschappenbalk.

- 1 Teken met een van de tekengereedschappen in de gereedschapskist een voorwerp. Teken bijvoorbeeld met het Rechthoekgereedschap een rechthoek.
- 2 Selecteer het Interactief vulgereedschap in de gereedschapskist. U vindt dit gereedschap bij het Vulgereedschap.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Type** op de eigenschappenbalk een type vulling. Als **Geen** kiest, blijft (of wordt) het geselecteerde voorwerp leeg en is de eigenschappenbalk grotendeels uitgeschakeld.



Het Interactief vulgereedschap is een alternatief voor het gewone Vulgereedschap.

- 4 Als u in de vervolgkeuzelijst **Type** de optie **Vlak** selecteert, dan kunt u vervolgens een kleur selecteren.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Schildermodus** een optie om de vulling aan te passen.
- 6 Klik op de knop **Toepassen** om de wijzigingen definitief te maken.

De overige opties zullen u inmiddels bekend voorkomen. Stoei met de verschillende opties in de vervolgkeuzelijst **Type**. De eigenschappenbalk past zich telkens aan. Vergeet niet om op de knop **Toepassen** te klikken om de wijzigingen door te voeren.

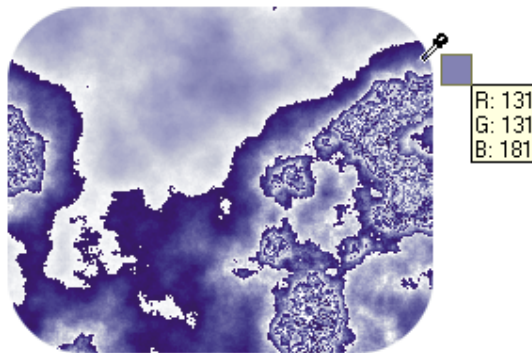
Een vullingmonster nemen

U kunt met het Pipetgereedschap een monster nemen van een kleur in een afbeelding. Vervolgens kunt u een selectie of voorwerp met deze kleur vullen.

- 1 Selecteer het Pipetgereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de eigenschappenbalk op de optie **1x1**, **3x3** of **5x5**. Hiermee bepaalt u de grootte van de selectie. Corel PHOTO-PAINT berekent het gemiddelde van de kleurwaarden van de pixels binnen het selectiegebied. Dit wordt de nieuwe kleur.

Of klik op de optie **Selectie** om een eigen selectie te maken.

- 3 Klik in de afbeelding, houd de muisknop ingedrukt en sleep een rechthoek rondom het gebied waarvan u een kleurmonster wilt nemen. Corel PHOTO-PAINT berekent het gemiddelde van de kleurwaarden van de pixels binnen het selectiegebied. Als u met de linkermuisknop klikt, kiest u een voorgrondkleur. Klik met rechts om een vulling te selecteren. Ctrl+klik om de achtergrondkleur te selecteren.



Nem een vullingmonster met het Pipetgereedschap.



Koppelvenster Info

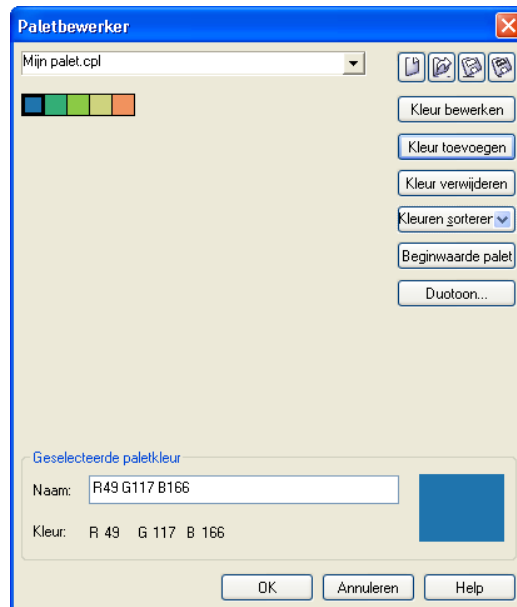
Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppelvensters** en open het koppelvenster **Info** om de waarden van de bemonsterde kleuren te bekijken.

De Paletbewerker gebruiken

Het is mogelijk om geheel eigen paletten samen te stellen en dit palet vervolgens te gebruiken in bepaalde ontwerpen. Stel dat u in een bepaalde huisstijl moet ontwerpen, dan kunt u de kleuren van deze huisstijl in een apart palet opslaan. Op deze manier sluit u vergissingen in het kleurgebruik vrijwel uit.

- 1 Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Kleurenpaletten** en klik op **Paletbewerker**.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst linksboven een palet als u een bestaand palet wilt bewerken.

Of klik voor dit moment op de knop **Nieuw palet** om een nieuw palet te maken. Het gelijknamige dialogvenster wordt geopend.



*Klik in de Paletbewerker op de knop **Nieuw palet** om een nieuw palet te maken en voeg kleuren toe.*

- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Opslaan** in de map **Palettes**. Dit is de map waarin Corel PHOTO-PAINT de paletten standaard opslaat.
- 4 Typ in het invoervak **Bestandsnaam** een naam voor het nieuwe palet.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Opslaan** als de optie **Eigen palet/* .cpl**.
- 6 Typ in het invoervak **Beschrijving** eventueel een korte beschrijving van het palet.
- 7 Klik op de knop **Opslaan**. De naam van het palet verschijnt bovenaan in de vervolgkeuzelijst van de Paletbewerker.
- 8 Klik op de knop **Kleur toevoegen**. Het dialoogvenster **Kleur selecteren** wordt geopend.
- 9 Selecteer met behulp van dit dialoogvenster een kleur.
- 10 Klik op het pijlpuntje rechts naast de knop **In palet plaatsen**. U ziet dat de naam van uw eigen palet is geselecteerd. Klik op de knop **In palet plaatsen**.
- 11 Het dialoogvenster **Kleur selecteren** blijft geopend. Voeg net zoveel kleuren toe als u wilt en klik vervolgens op de knop **Sluiten** om het dialoogvenster te sluiten.
- 12 U ziet in de **Paletbewerker** dat de kleuren zijn toegevoegd. Selecteer een kleur en typ in het groepsvak **Geselecteerde paletkleur** in het invoervak **Naam** eventueel een naam voor de kleur. U ziet in hetzelfde groepsvak ook de kleurwaarden staan.
- 13 Klik op **OK**.

Om een eigen palet te openen

- 1 Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Kleurenpaletten** en klik op **Palet openen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Zoeken** in de map **Palettes**.
- 3 Selecteer in de grote keuzelijst de naam van uw eigen palet.
- 4 Klik op de knop **Openen**. Het eigen palet verschijnt aan de rechterkant van het werkscherm, naast het standaardpalet van Corel PHOTO-PAINT.

U verwijdert een kleur uit een palet door in de **Paletbewerker** een kleurstaal te selecteren en vervolgens op de knop **Kleur verwijderen** te klikken. Als u niet helemaal tevreden over een kleur bent, selecteer u deze kleur en klikt u op de knop **Kleur bewerken**. Het dialoogvenster **Kleur selecteren** wordt geopend. Pas de kleur aan en klik op **OK**. U kunt de kleuren in het palet sorteren door op de knop **Kleuren sorteren** te klikken en een categorie te kiezen. Hebt u spijt van wijzigingen in het palet? Klik dan op de knop **Beginwaarde palet** om de wijzigingen ongedaan te maken.

Werken met paletten

U kunt meerdere kleurenpaletten tegelijk op het scherm openen. Dit komt goed van pas als u in een ontwerp bijvoorbeeld de kleuren uit het standaardpalet van Corel PHOTO-PAINT wilt combineren met steunkleuren. Ook is het mogelijk om een palet van zichtbare, niet-gemaskerde gebieden, van voorwerpen of van alle gebruikte kleuren in een document te maken. Bovendien is er het koppelvenster **Overzicht kleurenpaletten**, waarmee u de beschikbare paletten kunt beheren.

Ga naar het menu **Venster** en dan naar **Kleurenpaletten**. Een overzicht van de paletten in Corel PHOTO-PAINT wordt geopend. U ziet een vinkje staan bij **Standaard RGB-palet**, het standaardpalet.

Klik vinkjes bij de paletten die u op het scherm wilt plaatsen, of deselecteer de paletten die u wilt sluiten.

Of ga naar het menu **Venster**, dan naar **Kleurenpaletten** en klik op **Overzicht kleurenpaletten**.

De paletten verschijnen standaard rechts van het werkvenster. U kunt een palet oppakken (klik op een grijs gedeelte, niet op een kleurstaal) en op een andere plek neerzetten. In dit geval neemt het palet de vorm aan van een zwevend venster. Ook is het mogelijk om de paletten aan een andere zijkant van het scherm te koppelen. Dubbelklik op de titelbalk van het palet om het palet op de vorige plek op het scherm te plaatsen. Klik met de rechtermuisknop op een grijs gedeelte van het palet, en selecteer in het snelmenu een van de vele opdrachten.

In dit hoofdstuk leert u het hoe en waarom van voorwerpen. U kunt een voorwerp apart bewerken, zonder de andere pixels in de afbeelding te 'beschadigen'. Corel PHOTO-PAINT maakt van getypte tekst automatisch een voorwerp. Voorwerpen kunnen ook worden gemaakt met het Tracégereedschap

Inleiding

U kunt met de selectie-, schilder- en tekengereedschappen nieuwe voorwerpen maken. In een afbeelding getypte tekst is ook een voorwerp. Voorwerpen worden boven op elkaar gestapeld. Elk voorwerp kan apart worden bewerkt zonder dat dit invloed heeft op de onderliggende pixels van andere voorwerpen. U vindt de opties om een voorwerp te maken in het menu **Voorwerp** en in het koppelvenster **Voorwerpen**. Pas de werking van de gebruikte gereedschappen aan op de eigenschappenbalk en/of in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.

Gropeer meerdere voorwerpen om dezelfde handeling tegelijk op de hele groep uit te voeren. Combineer de voorwerpen als ze voortaan als één voorwerp verder mogen gaan. U kunt de volgorde van voorwerpen in de stapel aanpassen en het is mogelijk om voorwerpen op elkaar of naar een bepaalde plek in de afbeelding uit te lijnen. Voorwerpen kunnen bovendien worden gedistribueerd. Dit houdt in dat u de afstand tussen de voorwerpen bepaalt.

In een afbeelding geplakte voorwerpen moeten soms worden bijgeschaafd om harde randen te verzachten. U kunt randen vermengen, vervagen of juist verscherpen of verwijderen.

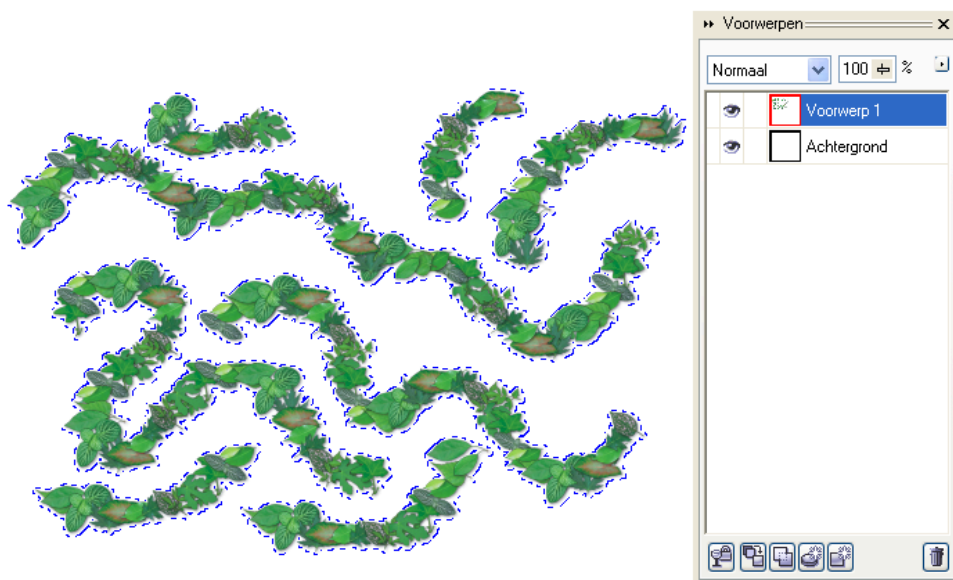
Met het Tracégereedschap tekent u tracés. Met deze tracés kunt u via een omweg een voorwerp maken. Het is op deze manier mogelijk om een voorwerp heel precies te tekenen.

Een voorwerp maken

U hebt in hoofdstuk 5 gelezen dat u een voorwerp van een selectie kunt maken met onder meer de opdrachten in het menu **Voorwerp** en dan **Maken**.

- 1 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Nieuw voorwerp**.
Of selecteer de gelijknamige opdracht in het vervolgmenu van het koppelenvenster **Voorwerpen**.
- 2 Selecteer in de gereedschapskist een gereedschap waarmee u een voorwerp wilt maken, bijvoorbeeld het Schildergereedschap.
- 3 Sleep in de afbeelding de vorm die u wilt hebben.

Elke kwaststreek die u maakt wordt aan het voorwerp toegevoegd. De stippellijn rondom het geschilderde voorwerp geeft aan dat u een voorwerp hebt gemaakt. U ziet het voorwerp terug in het koppelenvenster **Voorwerpen**. Als u in de gereedschapskist het Voorwerpselectiegereedschap selecteert, dan ziet u acht handgrepen rondom het voorwerp staan. Met de verschillende modi van deze handgrepen kunt u het voorwerp onder meer vergroten/verkleinen, verbreden/versmallen, hoger/lager maken en transformeren (zie hoofdstuk 5).

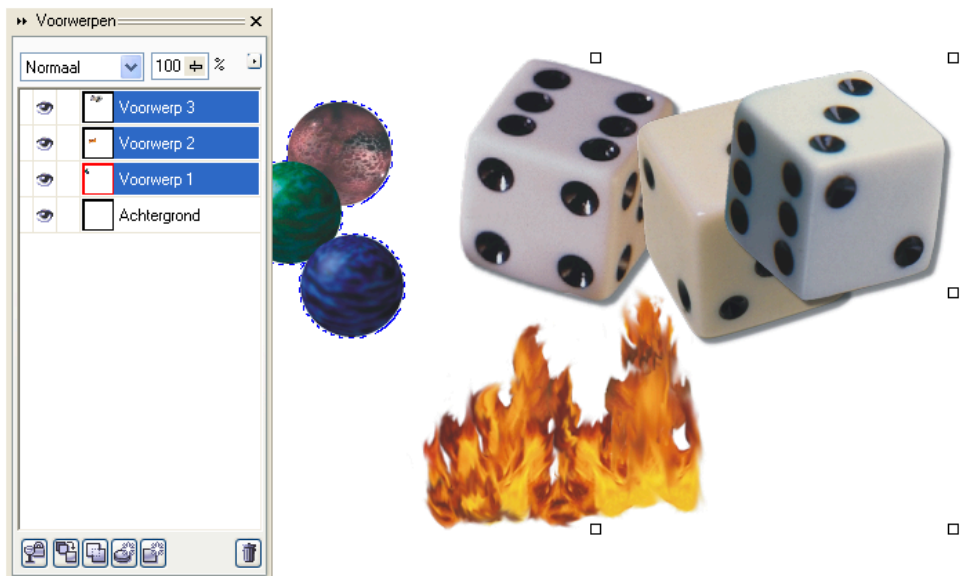


Sleep in de afbeelding een vorm voor het voorwerp. U ziet in het koppelenvenster Voorwerpen dat het voorwerp boven de achtergrond zweeft.

Een voorwerp selecteren

De meest voor de hand liggende manier om een voorwerp te selecteren om dit vervolgens te kunnen bewerken, is er met het Voorwerpselectiegereedschap op te klikken. Maar er zijn meer methoden:

- Klik met het Voorwerpselectiegereedschap op het voorwerp. U ziet rondom het voorwerp acht handgrepen staan.
- Sleep met het Voorwerpselectiegereedschap een selectierechthoek rondom het voorwerp.
- Klik in het koppelvenster **Voorwerpen** op de naam van een voorwerp.



Alle voorwerpen zijn geselecteerd. Kijk maar in het koppelvenster.

U kunt meerdere voorwerpen in een afbeelding tegelijk selecteren. Klik op het eerste voorwerp en houd bij het klikken op volgende voorwerpen de Shift-toets ingedrukt, of sleep een selectierechthoek rondom de voorwerpen die u samen wilt selecteren. Of geef de opdracht **Alles selecteren** in het menu **Voorwerp** om alle voorwerpen in een afbeelding te selecteren. Klik buiten de selectie om de voorwerpen te deselecteren.

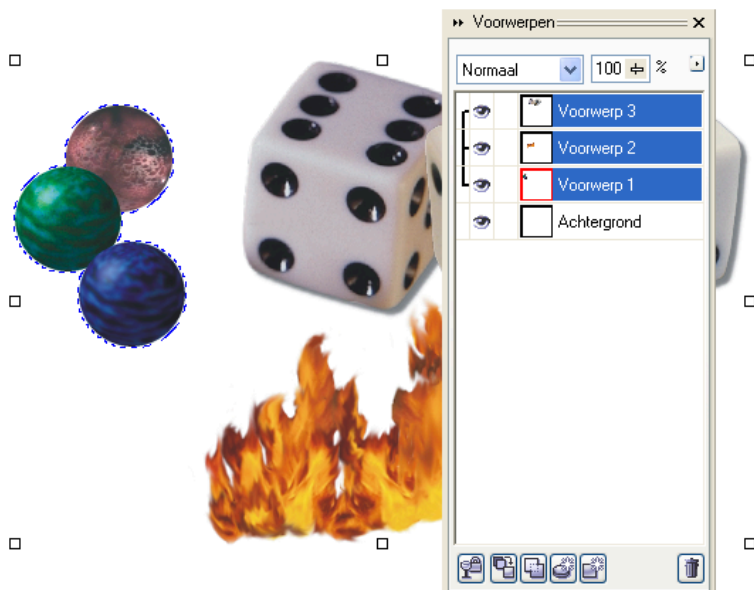
Een voorwerp verwijderen

U verwijdert een voorwerp op een van de volgende manieren:

- 1 Klik met het Voorwerpselectiegereedschap op het voorwerp dat u wilt verwijderen. Gebruik de Shift-toets of sleep een selectierechthoek als u meer voorwerpen wilt verwijderen.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp** en klik op **Verwijderen**, of druk op de Delete-toets.
Of klik in het koppelvenster **Voorwerpen** op de laag of lagen van de voorwerpen die u wilt schrappen.
- 3 Klik in het koppelvenster op de knop **Een of meer voorwerpen verwijderen**, of druk op de Delete-toets.

Voorwerpen groeperen

Nadat u meerdere voorwerpen tegelijk hebt geselecteerd, kunt u een bewerking in een keer op alle voorwerpen uitvoeren, bijvoorbeeld vullen met een kleur of verplaatsen. De geselecteerde voorwerpen kunnen ook worden gegroepeerd. Ze vormen in dit geval samen tijdelijk een eenheid, maar het blijven aparte voorwerpen. Op deze manier voorkomt u dat de aaneengeklonken voorwerpen per ongeluk uit elkaar vallen bij het verplaatsen.



Selecteer de voorwerpen die u wilt groeperen.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de voorwerpen die u wilt groeperen.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Schikken** en klik op **Groeperen**. U ziet in het koppervenster **Voorwerpen** dat een zwarte lijn de miniaturen van de voorwerpen met elkaar verbindt.

U degroepeert een groep, om bijvoorbeeld een voorwerp apart te bewerken, met de opdracht **Schikken** en dan **Degroeperen** in het menu **Voorwerp**.

Voorwerpen combineren

Het combineren van voorwerpen gaat een stap verder dan groeperen. Met combineren worden de voorwerpen onlosmakelijk aan elkaar gesmeed. Alleen de opdracht **Ongedaan maken** in het menu **Bewerken** kan deze handeling terugdraaien (als u er op tijd bij bent). Gebruik **Combineren** dan ook pas als u zeker weet dat u niets meer aan de losse voorwerpen wilt veranderen. Combineren bespaart overigens schijfruimte.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de voorwerpen die u wilt combineren.
- 3 Klik onderaan in het koppervenster **Voorwerpen** op de knop **Voorwerpen samen combineren**.

Of ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en kies **Voorwerpen combineren**. U ziet in het koppervenster dat de voorwerpen op één laag zijn gecombineerd tot een nieuw voorwerp.
- 4 Sleep eventueel met de schuifregelaar **Dekvermogen** in het koppervenster **Voorwerpen** om het dekkingspercentage (1 tot 100) van de gecombineerde voorwerpen te bepalen, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak.

Met achtergrond combineren

Als u helemaal tevreden bent met de gemaakte voorwerpen, groepen en/of combinaties van voorwerpen kunt u deze samenvoegen met de achtergrond. Op deze manier houdt u het werkstuk bij elkaar en voorkomt u dat voorwerpen per ongeluk worden bewerkt of, erger nog, worden gewist. Combineer voorwerpen pas met de achtergrond als u er zeker bent dat u niets meer wilt veranderen. U kunt ook eerst een kopie van de afbeelding maken (**Opslaan als** in het menu **Bestand**) en de voorwerpen in de kopie combineren.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de voorwerpen die u met de achtergrond wilt combineren.
- 3 Kies in de vervolgkeuzelijst **Samenvoegmodus** van het koppelvenster **Voorwerpen** een modus om de voorwerpen samen te voegen.
- 4 Sleep eventueel met de schuifregelaar bij **Dekvermogen** om het dekingspercentage (1 tot 100) van de voorwerpen te bepalen, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak.
- 5 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Voorwerpen met achtergrond combineren**.



Met achtergrond combineren

Kies de opdracht **Alle voorwerpen met achtergrond combineren** als u alle voorwerpen met de achtergrond wilt combineren. U hoeft de voorwerpen in dit geval niet eerst te selecteren. U hebt deze opdracht nodig als u een afbeelding naar een ander bestandstype wilt converteren.

Voorwerpen schikken

Als u met voorwerpen werkt, zult u zien dat het laatst gemaakte voorwerp, als de voorwerpen elkaar overlappen, altijd boven op de vorige komt te liggen. Soms is dat de bedoeling, maar niet altijd. U kunt de volgorde van voorwerpen wijzigen met de opdracht **Volgorde** in het menu **Voorwerp**.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp, de voorwerpen, groepen of combinaties waarvan u de stapelvolgorde wilt veranderen.



De huidige stapelvolgorde van de voorwerpen wordt door elkaar geschud.

3 Ga naar het menu **Voorwerp, Schikken**, dan naar **Volgorde** en kies een van de volgende opties:

- **Naar voorgrond** Helemaal boven op de stapel.
- **Naar achtergrond** Helemaal onder in de stapel.
- **Naar voren** Eén stapje naar voren.
- **Naar achteren** Eén stapje naar achteren.
- **Omgekeerde volgorde** Volgorde omdraaien. De opdracht **Omgekeerde volgorde** werkt alleen als u twee of meer voorwerpen hebt geselecteerd.

Of verander de volgorde van een voorwerp in het koppervenster **Voorwerpen** door met de muisaanwijzer op de naam van het voorwerp te gaan staan en te klikken, houd de muisknop ingedrukt en sleep de laag naar een nieuwe plek in het koppervenster.

Een voorwerp verplaatsen

De snelste methode om een voorwerp te verplaatsen is het voorwerp met de muisaanwijzer op te pakken en te slepen. Gebruik linialen, hulplijnen of een raster om voorwerpen precies te verplaatsen (zie ook hoofdstuk 3).

- 1** Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2** Klik op het voorwerp, houd de muisknop ingedrukt en sleep het voorwerp naar een nieuwe plek in de afbeelding.



U verplaatst een voorwerp met het Voorwerpselectiegereedschap.

De methode om een voorwerp te verplaatsen hierna werkt een stuk preciezer:

- 1 Selecteer het voorwerp dat u precies wilt verplaatsen.
- 2 Selecteer de **Positie- en groottemodus** (knop helemaal links) op de eigenschappenbalk.
- 3 Typ in de invoervakken **Positie** waarden voor de afstand van de verplaatsing. Negatieve waarden mogen ook.
- 4 Klik op de knop **Transformatie toepassen**.

Open het dialoogvenster **Opties** in het menu **Extra**. Klik op het plusje bij **Werkruimte** en klik dan op **Algemeen**. Typ in het invoervak **Stapsgewijs** een waarde voor de afstand, bijvoorbeeld 1 pixel. U kunt een geselecteerd voorwerp nu met de pijltjestoetsen over de opgegeven afstand verplaatsen. Typ een grotere waarde in het invoervak **Extra stapsgewijs** om een voorwerp met een ingedrukte Shift-toets en een pijltjestoets grotere stappen te laten maken.



Relatieve positie

Klik op de knop **Relatieve positie** op de eigenschappenbalk. De waarden in de invoervakken **Positie** worden nulgesteld. U kunt nu in de invoervakken de afstand van de huidige naar de nieuwe positie van het voorwerp typen.

Een voorwerp uitlijnen

U kunt een voorwerp naar een bepaalde plek in de afbeelding verplaatsen met behulp van de opdracht **Voorwerp(en) uitlijnen**. Het bijbehorende dialoogvenster biedt meerdere opties voor de verplaatsing, waaronder het voorwerp in de afbeelding centreren of in de linkerbovenhoek plaatsen. Het is bovendien mogelijk om het ene voorwerp op het andere uit te lijnen, bijvoorbeeld de rechterzijden van de voorwerpen precies op elkaar leggen.

Op document uitlijnen

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp dat u wilt uitlijnen.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Schikken** en klik op **Voorwerp(en) uitlijnen**. Het dialoogvenster **Uitlijnen en distribueren** wordt geopend.
- 4 Zorg dat het eerste tabblad, **Uitlijnen**, is geopend en klik op het keuzerondje **Selectie naar document**.

- 5 Klik vinkjes bij de gewenste horizontale en verticale positie voor het voorwerp ten opzichte van de pagina.

Of klik op het keuzerondje **Naar midden van document** om het voorwerp precies in het midden van de pagina te plaatsen.

- 6 Klik op OK.



Voorbeeld bekijken

Klik op de voorbeeldknop met het oogje erop om het resultaat van de instellingen direct in de afbeelding te zien.

Op elkaar uitlijnen

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp waarop u een ander voorwerp wilt uitlijnen. Een rood kader rondom een miniatuur in het koppelvenster **Voorwerpen** geeft aan welk voorwerp actief is.
- 3 Breid de selectie uit met het voorwerp dat u op het actieve voorwerp wilt uitlijnen.
- 4 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Schikken** en klik op **Voorwerp(en) uitlijnen**.



De voorwerpen zijn horizontaal op elkaar uitgelijnd.

- 5 Zorg dat het eerste tabblad, **Uitlijnen**, geopend is en klik op het keuzerondje bij **Naar actieve**.
- 6 Klik vinkjes bij de opties voor de gewenste uitlijning van het voorwerp.
- 7 Klik op **OK**.

Klik op het eerste tabblad op het keuzerondje **Naar midden** om een voorwerp op het midden van de pagina uit te lijnen. Kies vervolgens de gewenste horizontale en verticale positie voor het voorwerp ten opzichte van het midden. Klik op het keuzerondje **Selectie naar document** als u een voorwerp op een deel van de afbeelding wilt uitlijnen. Klik een vinkje in het selectievakje **Op raster uitlijnen** als u een voorwerp met behulp van een raster wilt uitlijnen. Activeer het raster via het menu **Beeld, Raster**. U past het raster aan met behulp van het dialoogvenster **Opties** in het menu **Extra** (zie ook hoofdstuk 3).

Voorwerpen distribueren

U kunt een symmetrisch effect maken door voorwerpen te distribueren. Dit doet u met het tweede tabblad, **Distribueren**, van het dialoogvenster **Uitlijnen en distribueren**. Als u bij de horizontale en verticale positie voor de voorwerpen een vinkje klikt bij de optie **Spatiëring**, dan worden de afstanden tussen de voorwerpen gelijk.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de voorwerpen die u wilt distribueren.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Schikken** en klik op **Voorwerp(en) distribueren**.
- 4 Zorg dat het tabblad **Distribueren** is geopend en klik op het keuzerondje **Over hele selectie** om de voorwerpen over een gelijke afstand van elkaar te distribueren.

Of klik op het keuzerondje **Over heel document** om de voorwerpen in het hele werkstuk op gelijke afstand van elkaar te distribueren.

- 5 Klik vinkjes bij de gewenste horizontale en verticale posities voor de voorwerpen.
- 6 Klik op **OK**.

Een voorwerp kopiëren

U hebt in hoofdstuk 4 al iets kunnen lezen over het kopiëren van een voorwerp. Gebruik de verschillende kopieerfuncties om identieke voorwerpen binnen hetzelfde document te maken, of kopieer een voorwerp naar een ander bestand.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp dat u wilt kopiëren.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp** en klik op **Dupliceren**. De kopie ligt boven op het origineel als een nieuw voorwerp. U kunt het voorwerp met het Voorwerpselectiegereedschap slepen.

Of kopieer een deel van een voorwerp met behulp van een maskergereedschap. Selecteer het juiste deel.

- 4 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Voorwerp: Selectie kopiëren**.



Een gekopieerd voorwerp is geplakt.

U kunt een voorwerp ook naar een ander bestand kopiëren:

- 1 Selecteer het voorwerp dat u wilt kopiëren.
- 2 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Kopiëren**. Het voorwerp wordt op het klembord geplaatst.
- 3 Om de kopie in een andere afbeelding te openen, gaat u opnieuw naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klikt u op **Als nieuw voorwerp**.
- 4 Als u in het menu **Bewerken** de opdracht **Knippen** in plaats van **Kopiëren** selecteert, dan verdwijnt het origineel uit de afbeelding en wordt het voorwerp op het klembord geplakt.



Nieuw van Klembord

U opent het voorwerp in een heel nieuw werkstuk met de opdracht **Nieuw van Klembord** in het submenu **Plakken** van het menu **Bewerken**.

Randen aanpassen

Als u een geselecteerd voorwerp hebt gekopieerd en in een afbeelding plakt, vallen soms de harde randen ervan op. Corel PHOTO-PAINT heeft een aantal mogelijkheden om de randen te 'verzachten'. Zo kunt u de randen vermengen, vervagen of laten verdwijnen. Bovendien kunt u bij een aantal opdrachten die u uitvoert in de bijbehorende dialoogvensters of op de eigenschappenbalk de optie **Ongekarteld** inschakelen.

Randen vermengen

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp waarvan u de rand wilt vermengen.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp** en klik op **Vermenging**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 4 Typ in het invoervak **Breedte** een waarde in pixels voor de vermenging.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Randen** een type rand.
- 6 Klik op **OK**.



Het resultaat van het vermengen van de rand.

Randen vervagen

- 1 Selecteer het voorwerp waarvan u de rand wilt vervagen.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Mat maken** en klik op **Randen vervagen**. Het dialoogvenster **Rand vervagen** wordt geopend.
- 3 Typ in het invoervak bij **Breedte** een waarde in pixels.
- 4 Klik op **OK**.

Randen verscherpen

- 1 Selecteer het voorwerp waarvan u de rand wilt verscherpen.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Mat maken** en klik op **Drempel**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 3 Typ in het invoervak **Niveau** een waarde (1 tot 255). Bij 1 komt de selectielijn op de volledig transparante pixels rondom het voorwerp te liggen en bij 255 op de volledig dekkende pixels. Hoe hoger de waarde is, des te scherper de rand wordt.
- 4 Klik op **OK**.

Randen verwijderen

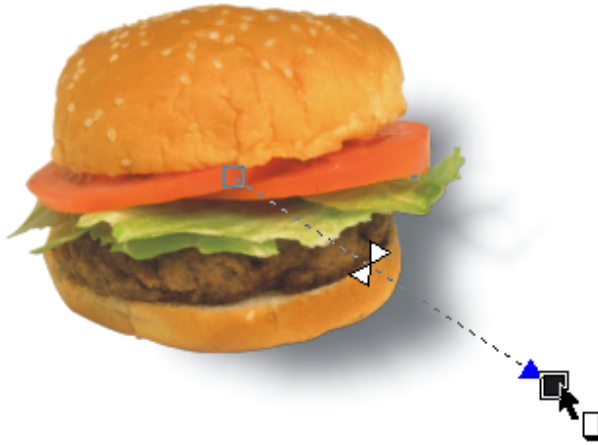
- 1 Selecteer het voorwerp waarvan u de rand wilt verwijderen.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Mat maken** en klik op **Matzwart verwijderen** om een zwarte rand te verwijderen.

Of ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Mat maken** en klik op **Matwit verwijderen** om een witte rand te verwijderen.

Een schaduw maken

Corel PHOTO-PAINT heeft een speciaal gereedschap om een voorwerp van een schaduw te voorzien. U vindt het gereedschap in de gereedschapskist. Bepaal vervolgens de eigenschappen van de schaduw op de eigenschappenbalk.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het voorwerp waarbij u een schaduw wilt maken.
- 3 Selecteer in de gereedschapskist het Interactief schaduwgereedschap.



Selecteer het voorwerp waarbij u een schaduw wilt maken.

- 4 Klik in het midden van het voorwerp of klik op een rand, houd de muisknop ingedrukt en sleep naar buiten toe om een schaduw te maken. Het type schaduw hangt samen met de plek waar u op het voorwerp hebt geklikt.

Of selecteer in de vervolgkeuzelijst (helemaal links) op de eigenschappenbalk een optie om een schaduw te maken. Nadat u een keuze hebt gemaakt, wordt de schaduw in de afbeelding geplaatst.
- 5 Typ in de vervolgkeuzelijst **Schaduwrichting** een hoek in graden voor de schaduw. Of sleep met de besturingspijl in de vervolgkeuzelijst of in de afbeelding.
- 6 Typ in het invoervak **Verschuiving schaduw** een waarde voor de afstand van de schaduw tot het voorwerp. Of sleep met het uiteinde van de besturingspijl in de afbeelding.
- 7 Typ in het invoervak bij **Vervaging schaduw** een waarde om de schaduw 'weg' te laten lopen.
- 8 Typ in het invoervak **Rekwaarde schaduw** een lengte voor de schaduw.
- 9 Typ in het invoervak bij **Schaduwtransparantie** een waarde (0 tot 100), of sleep met een van de schuifknoppen op de besturingspijl. De schaduw is bij 100 volledig transparant en bij 0 volledig dekkend.
- 10 Typ in het invoervak **Vermenging schaduw** een waarde in pixels om de schaduwrand te verzachten.

- 11 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Vermengingsrichting schaduw** een richting voor de vermenging.
- 12 Kies in de vervolgkeuzelijst **Vermengingsrand schaduw** een vorm voor de vermenging.
- 13 Selecteer een kleur voor de schaduw in de vervolgkeuzelijst **Schaduwkleur**. Of klik in het kleurenpalet aan de rechterzijde van het scherm op een kleur, houd de muisknop ingedrukt en sleep de kleur naar de besturingspijl in de afbeelding. Laat de muisknop los als de cursor precies boven op het blokje aan het einde van de pijl staat.



Schaduw opslaan

Sla een fraaie schaduw op door op de eigenschappenbalk op de knop met het plusteken erop te klikken. U verwijdert een vooraf gedefinieerde schaduw door op de knop met het minteken erop te klikken.



Achteraf bewerken

U kunt een schaduw achteraf bijwerken. Selecteer het voorwerp met de schaduw en selecteer het Interactief schaduwgereedschap in de gereedschapskist. De besturingspijl verschijnt opnieuw.

Werken met tekst

Met het Tekstgereedschap getypte tekst is in Corel PHOTO-PAINT standaard een voorwerp. U kunt dus alle bewerkingen die voor voorwerpen gelden, zoals vergroten/verkleinen, transformeren en vullen met een kleur, ook toepassen op tekst. U verfijnt het gereedschap met behulp van de opties op de eigenschappenbalk.

- 1 Selecteer het Tekstgereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer in het invoervak links op de eigenschappenbalk een lettertype.
- 3 Selecteer in het invoervak hier direct naast een lettergrootte.



PHOTO-PAINT 11

Selecteer op de eigenschappenbalk een lettertype en een lettergrootte.

- 4 Typ in de invoervakken **Spatiëring voor tekens en regels** een grootte voor de afstand tussen de lettertekens en de regels.
- 5 Klik op de knoppen **Vet**, **Cursief** en/of **Onderstrepen** om de tekst vet en/of cursief te maken of te onderstrepen. Deze opties zijn niet bij alle lettertypen beschikbaar.
- 6 Open een vervolgmenu door op de knop **Uitlijning** te klikken en selecteer een van de opties om de tekst uit te lijnen.
- 7 Klik eventueel op de knop **Ongekarteld** om rafelige randen te voorkomen. Doe dit niet bij kleine letters.
- 8 Klik eventueel op de knop **Maakt een masker van tekst** om van de tekst een masker te maken.
- 9 Klik in de afbeelding en typ een tekst.

Tekst bewerken

Tekst kan achteraf worden aangepast. Voer deze stappen uit:

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de tekst. U kunt de tekst nu net als ieder ander voorwerp bewerken, bijvoorbeeld schalen en transformeren. U kunt een tekst beter niet vergroten.
Of selecteer het Tekstgereedschap in de gereedschapskist.
- 3 Klik op de tekst. U kunt (delen van) tekst selecteren door er overheen te slepen en vervolgens een opdracht uit te voeren, bijvoorbeeld tekst verwijderen met de Delete-toets of een ander lettertype op de eigenschappenbalk te selecteren. U kunt lettertekens ook apart selecteren en bewerken.
- 4 Klik in de afbeelding buiten de tekst om de bewerkingen toe te passen.



Selecteer een deel van de tekst.

Tekst met kleur vullen

- 1 Selecteer het Tekstgereedschap. De tekst die u typt krijgt standaard de geselecteerde voorgrondkleur.
- 2 Selecteer een kleur in het kleurenpalet, of dubbelklik op de kleurstaal **Voorgrondkleur** in de gereedschapskist en selecteer in het gelijknamige dialoogvenster een kleur.
- 3 Typ de tekst.
- 4 Of selecteer met het Tekstgereedschap een eerder getypte tekst door er overheen te slepen.
- 5 Selecteer een kleur voor de tekst. De selectie krijgt deze kleur.

Tekst opmaken

- 1 Selecteer een tekst met het Tekstgereedschap.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Tekst** en klik op **Tekst opmaken**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend. U herkent een aantal opties vast en zeker van de eigenschappenbalk.
- 3 Kies opties voor de stijl.
- 4 Bepaal of de tekst moet worden onderstreept of dat er andere lijnen bij moeten worden geplaatst.
- 5 Kies in de vervolgkeuzelijst **Hoofdletters** of de geselecteerde tekst uit kleine of gewone hoofdletters moet bestaan.
- 6 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Positie** de optie **Subscript** of **Superscript** als u tekst als subscript of superscript wilt plaatsen.
- 7 Bepaal in het groepsvak **Verschuiving** eventueel de horizontale of verticale verschuiving en een rotatiehoek om tekst te roteren.
- 8 Typ in het invoervak **Kerningbereik** een percentage van de witruimte tussen de lettertekens om de karakters dichter op elkaar te plaatsen dan wel extra spatiering toe te voegen.
- 9 Klik op **OK**.



Tekst beschilderen

U kunt de afzonderlijke letters ook met andere gereedschappen zoals het Vul- en Schildergereedschap bewerken. Ga naar het menu **Masker**, dan naar **Maken** en klik op **Masker van voorwerpen**. Als u dit niet doet en u schildert op de letters, dan 'plakt' de kwaststreek aan de tekst vast. U breidt het voorwerp als het ware uit.



Tekst op tracé

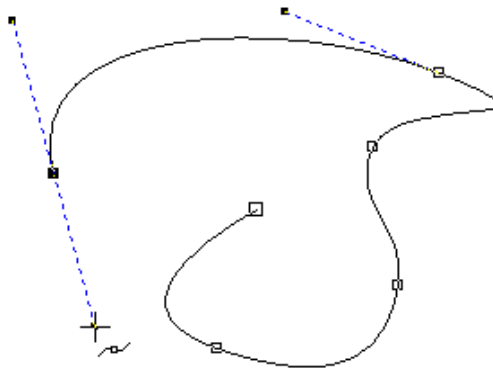
Het submenu **Tekst** bevat nog een aantal aardige opdrachten om tekst op een getekende lijn te plaatsen (**Tekst op tracé**) en om eerder verplaatste lettertekens op gelijke hoogte met de rest te plaatsen (**Tekst rechtzetten**). Deze opties zijn ook terug te vinden in CorelDRAW.

Werken met tracés

U kunt, weliswaar via een omweg, het Tracégereedschap gebruiken om voorwerpen te maken. Teken met het gereedschap een tracé en zet het gemaakte tracé om in een masker, zoals u in hoofdstuk 4 hebt kunnen lezen. Converteer het masker vervolgens naar een voorwerp. Het is met het Tracégereedschap mogelijk heel precies te werken door knooppunten aan een tracé toe te voegen of weg te halen.

Béziertracé tekenen

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop Bézier op de eigenschappenbalk.
- 3 Klik een beginpunt in de afbeelding.



De Béziermodus in volle actie.

- 4 Klik elders in de afbeelding om een knooppunt toe te voegen, houd de muisknop ingedrukt en sleep een kant op. U ziet dat de muisaanwijzer aan een blauwe stippellijn, de besturingslijn, hangt. Hoe verder weg u sleept, des te meer zwaait de lijn uit.
- 5 Klik elders in de afbeelding om een volgend knooppunt toe te voegen, houd de muisknop ingedrukt en sleep een kant op.
- 6 Door alleen knooppunten te klikken en niet te slepen, tekent u rechte lijnen.
- 7 Klik op het beginpunt om het tracé te sluiten. Let op, maak een gesloten tracé als u het voorwerp dat u van het tracé maakt straks wilt vullen met bijvoorbeeld een kleur. U kunt alleen een gesloten voorwerp een vulling geven.

Freehandtracé tekenen

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop **Freehand** op de eigenschappenbalk.
- 3 Klik in de afbeelding, houd de muisknop ingedrukt en teken een voorwerp.
- 4 Klik om een lijnstuk te vervolgen op het begin- of eindpunt en sleep verder.
- 5 Sluit het tracé door het begin- met het eindknooppunt te verbinden.



Een voorbeeld van de Freehandmodus.

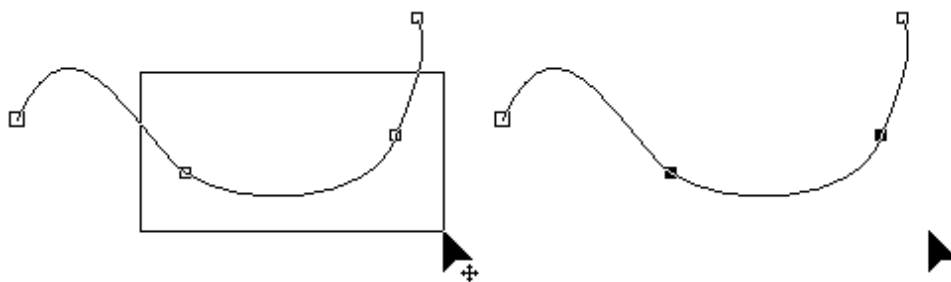
Een voorwerp van een tracé maken

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist en teken een (gesloten) tracé. Zorg dat het koppelenster **Voorwerpen** is geopend.
- 2 Klik op de knop **Maakt een masker van een tracé** op de eigenschappenbalk.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Voorwerp: Selectie kopiëren** of **Voorwerp: Selectie knippen**.

Knooppunten selecteren

U kunt de vorm van een tracé aanpassen door te slepen met de lijnsegmenten, knooppunten en de besturingspunten van knooppunten. Om knooppunten te kunnen bewerken, moeten deze eerst worden geselecteerd.

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop **Vorm** op de eigenschappenbalk.
- 3 Klik op een knooppunt. Het knooppunt wordt zwart van kleur, of het krijgt (bij een rechte lijn) een dikkere rand. Een beginknooppunt van een tracé is altijd iets groter van vorm dan de andere knooppunten.
- 4 U kunt meerdere knooppunten selecteren door bij elk volgend knooppunt de Shift-toets in te drukken, of door een selectierechthoek te slepen rondom de knooppunten die u wilt selecteren.
- 5 Om een knooppunt te deselecteren, klikt u met een ingedrukte Shift-toets op het geselecteerde knooppunt.
- 6 Om alle knooppunten te deselecteren, klikt u buiten het tracé in de afbeelding.



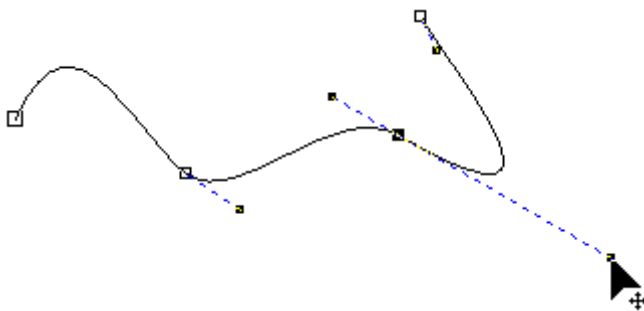
U kunt meerdere knooppunten tegelijk selecteren.

Een tracé bewerken

U verplaatst rechte en kromme lijnen van een tracé door met de bijbehorende knooppunten te slepen. Hoort het knooppunt bij een kromme lijn, dan ziet u de bij het knooppunt behorende besturingslijnen: blauwe stippellijnen met aan de uiteinden een bolletje, het besturingspunt. U kunt bovendien een lijnsegment oppakken en verslepen.

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop **Vorm** op de eigenschappenbalk.
- 3 Klik op een knooppunt, houd de muisknop ingedrukt en sleep het knooppunt naar een nieuwe plek.

Of klik op een besturingspunt van een knooppunt, houd de muisknop ingedrukt en sleep met het besturingspunt. Hoe verder weg u sleept, des te groter wordt het effect op de lijnsegmenten.



Sleep met een besturingspunt. Hoe verder weg u sleept, des te groter wordt het effect.

Of klik op een lijnsegment (dus niet op een knooppunt), houd de muisknop ingedrukt en sleep met het segment. De knooppunten blijven in dit geval staan.

Of ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Tracé bewerken** en selecteer een van de beschikbare opties om knooppunten te rekken, te schalen, te roteren en schuin te trekken.



Tracé verplaatsen

Verplaats een compleet tracé door alle knooppunten te selecteren en vervolgens met een willekeurig knooppunt te slepen. Het tracé behoudt zijn vorm.



Modus Elastisch

Klik op de eigenschappenbalk op de knop **Modus Elastisch**. Selecteer enkele aangrenzende knooppunten van het tracé. Als u vervolgens met een lijnsegment sleept (dus niet met een knooppunt), gedraagt deze zich als een elastiekje.

Een tracé precies bewerken

U bewerkt een tracé precies door knooppunten toe te voegen dan wel te verwijderen. Gebruik niet te veel knooppunten, want dat maakt het werken er alleen maar lastiger op. U vindt op de eigenschappenbalk een groot aantal opties om een tracé nauwkeurig aan te passen.

Knooppunten toevoegen

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop **Vorm** op de eigenschappenbalk.
- 3 Selecteer een knooppunt of klik op een lijnsegment.
- 4 Klik op de knop **Knooppunten toevoegen** op de eigenschappenbalk, of druk op de plustoets op het toetsenbord. Er komt een extra knooppunt te staan op het lijnsegment dat bij het knooppunt hoort.
- 5 Klik meerdere malen op de knop **Knooppunten toevoegen** om meerdere knooppunten op een segment te plaatsen.

Knooppunten verwijderen

- 1 Klik op de knop **Vorm** op de eigenschappenbalk.
- 2 Selecteer een knooppunt.
- 3 Klik op de knop **Verwijdert knooppunten**, of druk op de Delete-toets of de mintoets op het toetsenbord, of dubbelklik op een knooppunt.



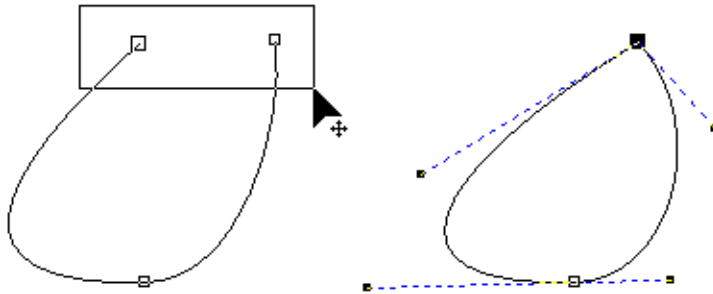
Meerdere knooppunten selecteren

Selecteer meerdere knooppunten door er met de knop **Vorm** een selectierechthoek omheen te slepen. Klik op de Delete-toets op het toetsenbord om ze tegelijk te verwijderen.

Knooppunten samenvoegen

Zoals eerder is gezegd: u kunt alleen een gesloten voorwerp vullen met bijvoorbeeld een kleur. Voeg twee knooppunten samen met de opdracht **Voegt geselecteerde knooppunten samen**.

- 1 Selecteer het Tracégereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop **Vorm** op de eigenschappenbalk.
- 3 Selecteer de knooppunten die u wilt samenvoegen.
- 4 Klik op de knop **Voegt geselecteerde knooppunten samen**.



De geselecteerde knooppunten zijn tot een nieuw knooppunt samengevoegd.

U breekt een tracé open door een knooppunt te selecteren en te klikken op de knop **Breekt geselecteerd knooppunt**. Zo kunt u een tracé op deze plek uitbreiden. De eigenschappenbalk biedt nog een aantal knoppen om een tracé verder aan te passen. Zo kunt u een recht lijnsegment omzetten in een kromme en omgekeerd. Het is ook mogelijk om een type knooppunt te wijzigen. We doelen op de knoppen **Maakt lijn-knooppunt** om van een krom een recht segment te maken, **Maakt kromme-knooppunt** om van een recht een krom segment te maken, **Symmetrische kromme** om de beide besturingslijnen van een knooppunt symmetrisch te maken, **Scherpe kromme** om een scherpe hoek te maken en **Effen kromme** om een gebogen overgang tussen twee lijnsegmenten te maken.



Borstelstreek van tracé

U kunt met de gereedschappen Schilder, Effect, Kloon, Afbeeldingstrooier, Gum en Kleurvervanger automatisch langs een getekend tracé schilderen. Selecteer een gereedschap, ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Tracé bewerken** en klik op **Borstelstreek van tracé**.

Afbeeldingen verfijnen

In dit hoofdstuk leert u een groot aantal opties kennen om afbeeldingen te verfijnen, waaronder het bijwerken van beschadigingen. U kunt de kleuren aanpassen, de intensiteit en het contrast. Dit doet u met behulp van speciale dialoogvensters en met de effectgereedschappen.

Inleiding

Dit hoofdstuk behandelt het verfijnen van een afbeelding. Zo kunt u kleine beschadigingen, veroorzaakt door bijvoorbeeld stof of ouderdom, bijwerken. Een andere manier om een afbeelding aan te passen, is het verscherpen of vervagen ervan. U kunt ook de korreligheid wijzigen.

Een stap verder gaat het uitvoeren van kleurcorrecties en kleurwijzigingen. Hierbij moet u denken aan het wijzigen van bijvoorbeeld de tint van een schaduw tot aan het vervangen van kleuren door nieuwe, of het aanpassen van de kleurverzadiging en lichtheid van een afbeelding.

Het is mogelijk om een hele afbeelding lichter of donkerder te maken, bijvoorbeeld door het contrast te verminderen of juist te verhogen. Uiteraard kunt u een afbeelding ook op onderdelen wijzigen door een deel te selecteren met een maskergereedschap of te werken met een effectgereedschap. Met het wijzigen van het toonbereik lost u problemen met de belichting (onderbelichting en overbelichting) op.

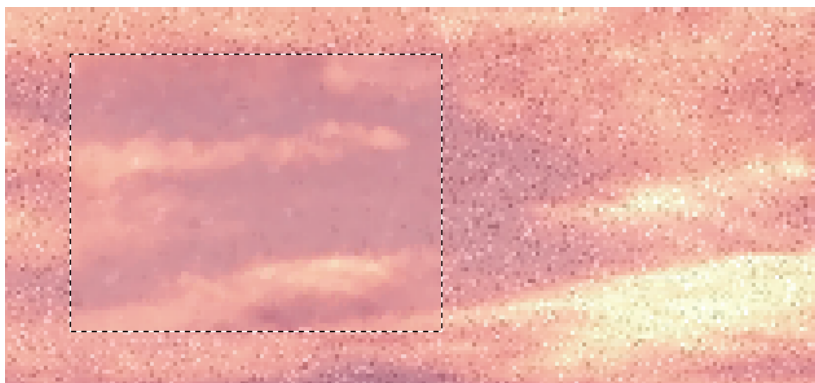
U kunt een afbeelding uitsnijden met onder meer het Bijsnijgereedschap. Op deze manier wijzigt u het kader. Een andere optie is het papierformaat aanpassen. Nog een mogelijkheid is meerdere afbeeldingen aan elkaar hechten.

Beschadigingen herstellen

U kunt kleine beschadigingen in een afbeelding op meerdere manieren bijwerken. Dit zijn de belangrijkste: met het dialoogvenster **Ruis verwijderen**, met het De-pointilleringgereedschap, met het dialoogvenster **De-interlace** en met het in hoofdstuk 6 besproken Kloongereedschap. U gebruikt **De-interlace** om hinderlijke lijnen uit gescande afbeeldingen en videobeelden te wissen.

Ruis verwijderen

- 1 Selecteer een maskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het gebied in de afbeelding waar u ruis (stofjes, grove pixels enzovoort) wilt verwijderen.
- 3 Ga naar het menu **Effecten**, dan naar **Ruis** en klik op **Ruis verwijderen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 4 Typ in het invoervak bij **Drempel** een waarde (0 tot 255), of sleep met de schuifregelaar. Hoe hoger de waarde, hoe meer de ruis afneemt.
- 5 Klik op **OK**.



Selecteer het deel waarvan u ruis wilt verwijderen.



Voorbeeld vooraf

Klik linksboven in het dialoogvenster op de knop met de twee vensters of de knop met één venster erop om de instellingen die u doet vooraf in een voorbeeldvenster te bekijken.

Ruis lokaal verwijderen

- 1 Selecteer het Effectgereedschap in de gereedschapskist. U vindt dit gereedschap bij de schildergereedschappen.
- 2 Klik op de knop helemaal links op de eigenschappenbalk en selecteer in het vervolgmenu het De-pointilleringgereedschap.



Selecteer het De-pointilleringgereedschap en verwijder aanwezige ruis.

- 3 Verfijn de werking van het gereedschap in het koppelvenster **Borstelinstellingen** en/of op de eigenschappenbalk.
- 4 Sleep over het gebied dat u wilt bijwerken.



Effectgereedschappen

U kunt beschadigingen ook bijwerken met bijvoorbeeld de effectgereedschappen **Smeren**, **Kladden** en **Overvloei**.

Lijnen verwijderen

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Transformeren** en klik op **De-interlace**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op het keuzerondje **Even lijnen** om de even lijnen te verwijderen, of selecteer **Oneven lijnen** om oneven lijnen te verwijderen.
- 3 Klik op het keuzerondje **Duplicatie** om de gewiste lijnen op te vullen met kopieën van aangrenzende lijnen, of klik op **Interpolatie** om de gewiste lijnen op te vullen met de gemiddelde kleuren van nabije pixels.
- 4 Klik op **OK**.



Stofjes en krasjes

Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Verbeteren** en klik op **Stofjes en krasjes** om kleine beschadigingen te verwijderen.

De focus aanpassen

U kunt de focus van een afbeelding vervagen of verscherpen. Door de focus vager te maken, wordt de afbeelding 'zachter'. Met een scherpe focus vergroot u het contrast tussen kleuren en tinten. Als u de randen in een afbeelding scherpstelt, dan neemt de scherpste van de focus ook toe.

Focus vervagen

- 1 Ga naar het menu **Effecten**, dan naar **Vervagen** en klik op **Vervaging afstellen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in het invoervak **Stap** een waarde (0 tot 100), of sleep met de schuifregelaar. Hoe hoger de waarde, des te groter het effect.
- 3 Klik op een van de voorbeeldknoppen om het bijbehorende effect toe te passen:
 - **Gaussiaans** Om een nevelige vervaging te krijgen.
 - **Effen** Om de kleuren van nabije pixels in elkaar te laten overvloeien.
 - **Richtingseffening** Om in een bepaalde richting te vervagen (de richting wordt bepaald aan de hand van gelijk gekleurde pixels).
 - **Verzachten** Om de hele afbeelding te verzachten.
- 4 Klik meerdere malen op een knop en het effect neemt toe met de waarde die u bij **Stap** hebt ingevuld.
- 5 Klik op **OK**.



Ander effect kiezen

Klik rechtsboven in het dialoogvenster op de knop met de pijlpunt erop om een ander effect uit het menu **Effecten** te kiezen.



Smeren

U vervaagt een deel van de afbeelding met het effectgereedschap Smeren.



Vervaag een deel van een afbeelding met het effectgereedschap Smeren.

Focus verscherpen

- 1 Ga naar het menu **Effecten**, dan naar **Scherpte**, en kies een van deze opties:
 - **Aangepast onscherp** Om details van pixelranden te accentueren zonder de rest van de afbeelding te beïnvloeden.
 - **Richtingsscherpte** Om in een bepaalde richting scherp te stellen (de richting wordt bepaald aan de hand van gelijk gekleurde pixels).
 - **Scherpstellen** Om de hele afbeelding scherp te stellen.
 - **Onscherp masker** Om details van pixelranden te accentueren.
- 2 Sleep de gewenste waarden met de schuifregelaars.
- 3 Klik op OK.



Scherpstellen

U stelt een deel van de afbeelding scherp met het effectgereedschap **Scherpstellen**.



Scherpte afstellen

Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Verbeteren** en klik op **Scherpte afstellen**. Klik op de voorbeeldknoppen om de focus van een afbeelding visueel in te stellen.

De korreligheid aanpassen

U maakt een korrelig effect in een afbeelding met behulp van het dialoogvenster **Ruis instellen**.

- 1 Ga naar het menu **Effecten**, dan naar **Ruis** en klik op **Ruis afstellen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in het invoervak **Niveau** een waarde (0 tot 100), of sleep met de schuifregelaar. Hoe hoger het percentage, hoe intenser het effect.
- 3 Typ in het invoervak **Dichtheid** een waarde (0 tot 100), of sleep met de schuifregelaar. Hoe hoger het percentage, hoe meer ruis.
- 4 Klik op een van de knoppen om het bijbehorende effect toe te passen:
 - **Meer pieken** Om smalle, licht gekleurde 'slierten' te krijgen.
 - **Meer Gaussiaans** Om een Gaussiaans effect te maken.
 - **Meer uniform** Om korrels in willekeurige kleuren te krijgen.
 - **Diffuus** Om een glad effect met willekeurige kleuren te krijgen.
 - **Minimum** Om een afbeelding donkerder te maken.
 - **Gemiddeld** Om ruis uit een gescande, korrelige afbeelding te zeven.
 - **Maximum** Om een afbeelding lichter te maken.
 - **Kartels** Om een vervagend effect te krijgen.
 - **Ruis verwijderen** Om de randen te verzachten.
- 5 Klik op **OK**.



Voeg in het dialoogvenster Ruis afstellen ruis toe of haal deze juist weg.



Kladden

U schildert lokaal korrels in een afbeelding met het effectgereedschap Kladden.

Kleurcorrecties uitvoeren

U kunt een kleurcorrectie in een afbeelding uitvoeren met behulp van het dialoogvenster **Kopie-/doelbalans**. Selecteer een kleur en vervang deze door een nieuwe selectie. De correctie kan op drie niveaus worden uitgevoerd: **Laagpunt** (schaduw), **Middenpunt** (midentonen) en **Hoogpunt** (hooglichten).

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kopie-/doelbalans**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Kanaal** een kleurkanaal of kies alle kanalen, bijvoorbeeld **RGB-kanalen**.
- 3 Klik op de knop met het pipetje en de zwarte cirkel erop om de schaduwen aan te passen.
- 4 Klik in de afbeelding op een donkere kleur. De voorbeeldstaal links, **Voorbeeld** (dit is het Laagpunt), krijgt de geselecteerde kleur.
- 5 Klik in het dialoogvenster in de rechtervoorbeeldstaal, **Doel**. Het dialoogvenster **Kleur selecteren** wordt geopend.
- 6 Kies in het dialoogvenster **Kleur selecteren** een nieuwe kleur en klik op **OK**. De rechterkleurstaal krijgt de nieuwe kleur.
- 7 Klik op de knop met het pipetje en de open cirkel erop en herhaal de bovenstaande stappen om de midentonen te corrigeren.
- 8 Klik op de knop met het pipetje en de witte cirkel erop en herhaal de bovenstaande stappen om de hooglichten te corrigeren.
- 9 Klik op **OK**.

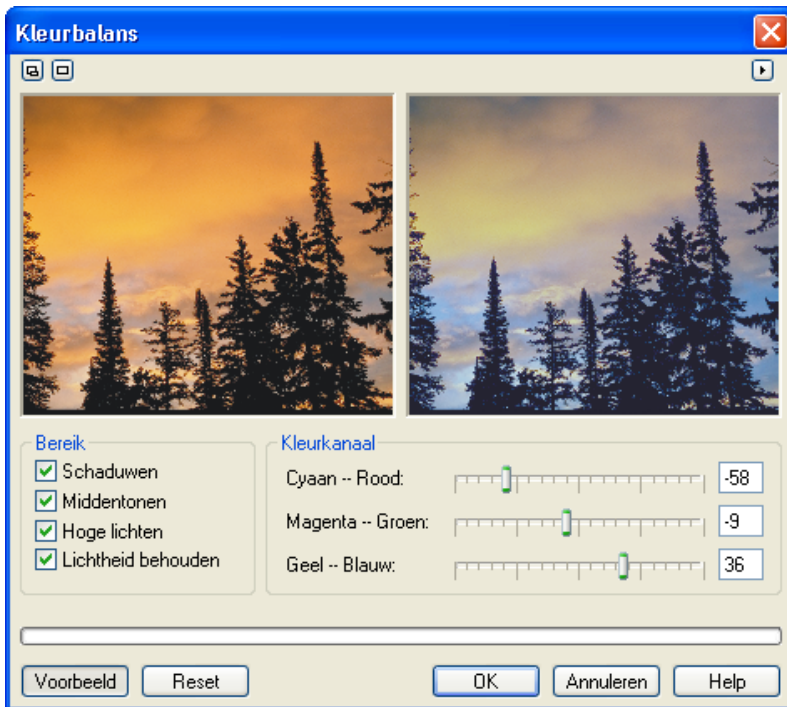


Automatisch knippen

Selecteer de optie **Automatisch knippen**. Op deze manier ziet u de gegevens in de grafiek die de correcties weergeeft altijd.

Kleurbalans aanpassen

Het is met Corel PHOTO-PAINT een peulenschil om de kleurbalans aan te passen. Versleep in het dialoogvenster bijvoorbeeld de schuifregelaar **Cyaan-Rood** naar rechts om meer rood te krijgen, of naar links om cyaan toe te voegen. U gebruikt deze optie



Sleep in het dialoogvenster Kleurbalans met de schuifregelaars om de kleurbalans aan te passen.

om onder meer kleurzwemen uit een gescande afbeelding te halen. Ook kunt u een afbeelding flink oppeppen, bijvoorbeeld een oude, verkleurde foto.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kleurbalans**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer de tintbereiken waarbinnen uw aanpassing moeten worden toegepast: **Schaduw**, **Middentonen** en **Hoge lichten**.
- 3 Typ in de invoervakken **Cyaan-Rood**, **Magenta-Groen** en **Geel-Blauw** waarden, of sleep met de schuifregelaars.
- 4 Klik op **OK**.



Lichtheid behouden

Selecteer de optie **Lichtheid behouden** om de helderheid van de afbeelding ongewijzigd te laten.

Tint aanpassen

U past tinten, de kleurverzadiging en het percentage wit van een afbeelding aan met het dialoogvenster **Tint, verzadiging en lichtheid**. U kunt alle kleuren in één keer wijzigen, maar u kunt er ook voor kiezen om de kleurkanalen apart aan te passen.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Tint, verzadiging en lichtheid**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik in het dialoogvenster op een keuzerondje van een gewenst kanaal. Selecteer **Hoofd** om alle kanalen tegelijk bij te werken.
- 3 Typ in de invoervakken **Tint**, **Verzadiging** en **Lichtheid** waarden, of sleep met de schuifregelaars. U ziet het effect in de kleurenbalken bij **Voor** en **Na**.
- 4 Klik op **OK**.



Waarden overdrijven

Als u de waarden overdrijft, krijgt u een nogal expressief resultaat in de afbeelding.

Kleuren apart aanpassen

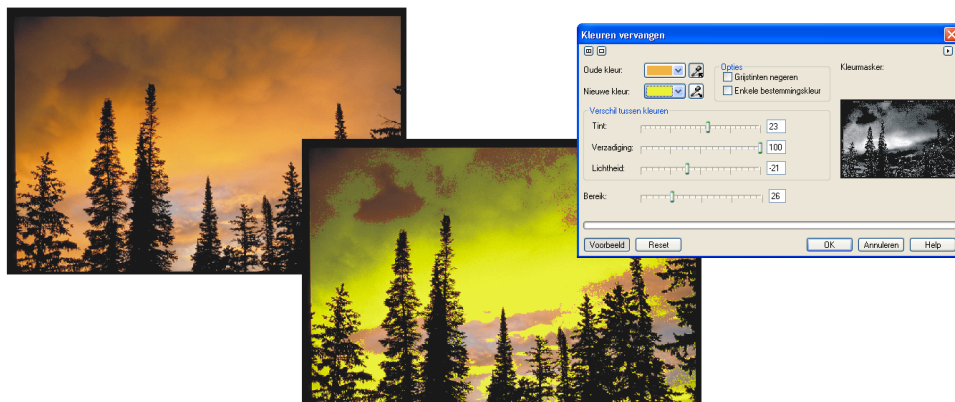
U kunt de kleuren in een afbeelding apart aanpassen met het dialoogvenster **Selectieve kleur**. Het is mogelijk om kleuren toe te voegen, of juist te laten verdwijnen.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Selectieve kleur**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik in het groepsvak **Kleurenspectrum** op het keuzerondje bij een kleur die u apart wilt aanpassen.
- 3 Selecteer het keuzerondje **Relatief** om een percentage van de proceskleur (cyaan, magenta, geel, zwart) aan het geselecteerde kleurenspectrum toe te voegen of te verminderen.
- 4 Of kies het keuzerondje **Absoluut** om de absolute waarde van de proceskleur aan het geselecteerde kleurenspectrum toe te voegen of te verwijderen.
- 5 Selecteer in het groepsvak **Grijs** een optie om de proceskleuren aan de **Schaduwen**, **Middentonen** of **Hoge lichten** toe te voegen.
- 6 Typ in de invoervakken bij de proceskleuren waarden, of sleep met de schuifregelaars.
- 7 Klik op **OK**.

Kleuren vervangen

U kunt een bepaalde kleur in een afbeelding selecteren en deze door een nieuwe vervangen. Op deze manier geeft u bijvoorbeeld een dor geel gazon een frisse groene kleur.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kleuren vervangen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op de knop **Oude kleur** en selecteer in de keuzelijst een kleur.
- 3 Klik op de knop **Nieuwe kleur** en selecteer in de keuzelijst een vervangende kleur.
- 4 Of klik op het pipetje bij **Oude kleur** en klik in de afbeelding op de kleur die u wilt vervangen.
- 5 Klik op het pipetje bij **Nieuwe kleur** en klik in de afbeelding op een vervangende kleur.
- 6 Typ in de invoervakken bij **Tint**, **Verzadiging**, **Lichtheid** en **Bereik** waarden, of sleep met de schuifregelaars. Hoe hoger de waarde (1 tot 100) bij **Bereik** is, des te meer kleuren er worden vervangen.
- 7 Klik op **OK**.



Selecteer de kleur die u wilt vervangen en kies een vervangende kleur.



Grijstinten negeren

Selecteer de optie **Grijstinten negeren** om de grijze pixels te behouden. Klik een vinkje bij **Enkele bestemmingskleur** om alle kleuren binnen het aangegeven bereik precies door de nieuwe kleur te vervangen.



Verzadiging verminderen

U kunt de kleuren naar hun grijstintwaarde omzetten met de opdracht **Verzadiging verminderen** in het submenu **Aanpassen** van het menu **Afbeelding**.

Kleurtint aanpassen

U kunt tinten in een afbeelding stuk voor stuk iets krachtiger maken met behulp van het dialoogvenster **Kleurtint**.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kleurtint**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
 - 2 Klik vinkjes bij **Schaduwen**, **Middentonen** en **Hoge lichten** om het bereik van uw aanpassingen in te stellen.
 - 3 Selecteer de optie **Lichtheid behouden** om de helderheid van de afbeelding te behouden.
 - 4 Klik op de voorbeeldknoppen om de aangegeven tint in de afbeelding te verhogen.
 - 5 Klik meerdere malen op een knop en het effect neemt toe met de waarde die u bij **Stap** hebt opgegeven.
-



Kleurtoon instellen

Op dezelfde manier kunt u de kleurtoon instellen: donkerder/lichter, meer/minder verzadiging en meer/minder contrast. Dit doet u met behulp van het dialoogvenster **Kleurtoon**. Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kleurtoon**.

Blokeffect toepassen

U kunt het aantal kleuren in een afbeelding terugbrengen met behulp van het dialoogvenster **Blokeffect**. De kleuren zien eruit als effen vlakken. Bovendien wordt de overgang van de ene naar de andere kleur vele malen sterker. U beperkt in feite het aantal kleuren in een afbeelding.



De afbeelding voor en na het toepassen van Blokeffect.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Transformeren** en klik op **Blokeffect**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in het invoervak **Niveau** een waarde (1 tot 32), of sleep met de schuifregelaar. Hoe lager de waarde is, des te minder kleuren er overblijven.
- 3 Klik op **OK**.



Inverteren

Een ander, aardig effect in het submenu **Transformeren** is de opdracht **Inverteren**. Als u deze opdracht uitvoert, dan worden de kleuren in de afbeelding compleet omgekeerd.

Omzetten in zwart-wit

U kunt met het dialoogvenster **Drempel** delen van een afbeelding in zwart en/of wit omzetten. U ziet de huidige waarden in een grafiek in het dialoogvenster staan.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Transformeren** en klik op **Drempel**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Kanaal** een kanaal waarvan u een deel wilt omzetten. U kunt ook alle kanalen tegelijk bewerken, bijvoorbeeld **RGB-kanalen** als u een RGB-afbeelding op het scherm hebt staan.
- 3 Klik op het keuzerondje **Naar zwart** om een deel van de afbeelding in zwart om te zetten.



Op deze foto is de drempel Bi-niveau toegepast.

- 4 Of klik op het keuzerondje **Naar wit** om een deel in wit om te zetten.
- 5 Of klik op het keuzerondje **Bi-niveau** om de afbeeldingskleuren naar zwart en wit om te zetten.
- 6 Typ, afhankelijk van de optie die u hebt gekozen, een waarde in het invoervak **Laagniveau** en/of in het invoervak **Hoogniveau**.
- 7 Typ een waarde in het invoervak **Drempel**.

Lichter of donkerder maken

Een snelle manier om de helderheid, contrast en intensiteit van een afbeelding in een keer aan te passen, bijvoorbeeld in een afbeelding die een tikje is overbelicht, is het dialoogvenster **Helderheid, contrast en intensiteit** te gebruiken.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Helderheid, contrast en intensiteit**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Typ in de invoervakken **Helderheid**, **Contrast** en **Intensiteit** waarden (-100 tot 100), of sleep met de schuifregelaars.
- 3 Klik op **OK**.



Kleurtoon instellen

U kunt licht, donker en contrast ook aanpassen met behulp van het dialoogvenster **Kleurtoon**. Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Kleurtoon**.

Helderheid lokaal instellen

- 1 Selecteer het schildergereedschap Effecten in de gereedschapskist.
- 2 Klik op de knop links op de eigenschappenbalk om een vervolgmenu te openen.
- 3 Selecteer het effectgereedschap Helderheid in het vervolgmenu.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Borsteltype** de optie **Helder maken** of **Donker maken**.
- 5 Typ in het invoervak **Hoeveelheid** een waarde (0 tot 100). Hoe hoger de waarde, hoe groter het effect.
- 6 Verfijn de penvorm en de pengrootte met de opties op de eigenschappenbalk of in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.
- 7 Sleep over het deel van de afbeelding dat u lichter of donkerder wilt maken.

Contrast lokaal instellen

- 1 Selecteer het schildergereedschap Effecten in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer het effectgereedschap Contrast in het vervolgmenu op de eigenschappenbalk.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Borsteltype** de optie **Contrast verhogen** of **Contrast verminderen**.
- 4 Typ een waarde (0 tot 100) in het invoervak **Hoeveelheid**.
- 5 Sleep over het deel van de afbeelding waarvan u het contrast wilt verhogen of verlagen.

Toonbereik aanpassen

U kunt over- en onderbelichting in een afbeelding op meerdere manieren aanpassen: met behulp van het dialoogvenster **Contrastverhoging**, met het dialoogvenster **Toonkromme** of automatisch.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Contrastverhoging**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op het keuzerondje **Invoerwaarden instellen** om de invoerwaarden voor de lichtste en donkerste pixel in te stellen.
- 3 Of klik op het keuzerondje **Uitvoerwaarden instellen** om de uitvoerwaarden voor de lichtste en donkerste pixel in te stellen.

- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst in het groepsvak **Kanaal** een kanaal waarvan u een deel wilt aanpassen. U kunt ook alle kanalen tegelijk bewerken.
- 5 Typ in het invoervak in het groepsvak **Gamma-aanpassing** een waarde (0,1 tot 10) om de middentonen in te stellen, of sleep met de schuifregelaar.
- 6 Typ in het linkerinvoervak in het groepsvak **Compressie uitvoerbereik** een waarde (0 tot 254) om de waarde van de schaduwen in te stellen.
- 7 Typ in het rechterinvoervak een waarde (1 tot 255) om de waarde van de hoge lichten in te stellen.
- 8 Typ in het linkerinvoervak in het groepsvak **Invoerwaarde knippen** een waarde voor het knipbereik voor de donkerste pixels.
- 9 Typ in het rechterinvoervak een waarde voor het knipbereik voor de lichtste pixels.
- 10 Klik op **OK**.

Wit en zwart kunnen ook worden ingesteld met de twee pipetjes in het dialoogvenster. Klik ermee in de afbeelding om een monster te nemen. De waarden worden in het dialoogvenster overgenomen. U ziet onder en boven de grafiek vier schuifknoppen, waarmee ook waarden kunnen worden ingesteld.

Toonkromme instellen

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Aanpassen** en klik op **Toonkromme**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Kanaal** een kanaal waarvan u een deel wilt aanpassen.
- 3 Klik bij **Krommestijl** op een van de vier knoppen om het toonbereik aan te passen. U kunt kiezen uit:
 - **Kromme** Klik en sleep in het venster met de grafiek.
 - **Lineair** Klik rechte lijn in het grafiekvenster.
 - **Freehand** Teken in het venster.
 - **Gamma** Om de middentonen aan te passen. Als u Gamma kiest, kunt u ook een waarde typen in het extra invoervak dat wordt geopend.
- 4 Bewerk de grafiek in het venster, of klik op de knop **Openen** om een bestaande kromme te laden.

- 5 Klik eventueel op de knop **Opslaan** om de gemaakte toonkromme te bewaren voor een volgende keer.
- 6 Klik op de knop **Opties** om het bereik automatisch aan te passen.
- 7 Klik op **OK**.



Automatisch egaliseren

Het toonbereik wordt automatisch aangepast met de opdracht **Automatisch egaliseren** in het submenu **Aanpassen** van het menu **Afbeelding**.



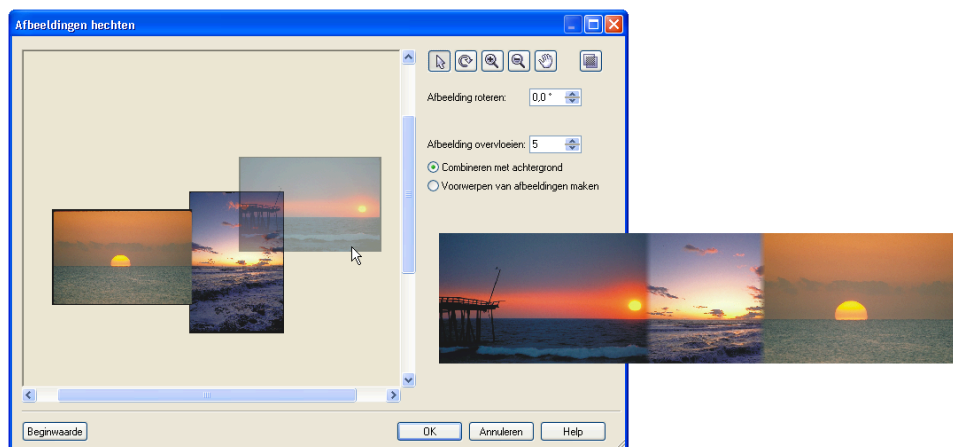
Middentonen aanpassen

U kunt de middentonen aanpassen door in het dialoogvenster **Toonkromme** de stijl **Gamma** te selecteren. Andere opties voor de middentonen zijn de opdracht **Gamma** in het submenu **Aanpassen** van het menu **Afbeelding**, of in het dialoogvenster **Contrastverhoging** de schuifregelaar **Gamma-aanpassing** gebruiken.

Een afbeelding hechten

U kunt in Corel PHOTO-PAINT twee of meer afbeeldingen aan elkaar hechten. Zorg dat u twee (of meer) afbeeldingen op het scherm hebt geopend.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding** en klik op **Hechten**. Het dialoogvenster **Afbeeldingen selecteren** wordt geopend.



Losse afbeeldingen zijn aan elkaar gehecht.

- 2 Selecteer in de lijst **Bronbestanden** de afbeeldingen die u wilt hechten en klik op de knop **Toevoegen** of op **Alles toevoegen**.
- 3 Klik rechts op de knop met de pijlpunten omhoog of omlaag om de volgorde van de afbeeldingen in de lijst **Geselecteerde bestanden** te wijzigen.
- 4 Klik op **OK**.
- 5 Selecteer het Selectiegereedschap in het dialoogvenster **Afbeeldingen hechten** en sleep de afbeeldingen naar de gewenste plek. Afbeeldingen kunnen horizontaal en/of verticaal aan elkaar worden gehecht.
- 6 Typ eventueel een waarde in het invoervak **Afbeelding roteren** om een geselecteerde afbeelding te roteren.
- 7 Typ een waarde voor het aantal pixels dat elkaar moet overlappen in het invoervak **Afbeelding overvloeien**.
- 8 Selecteer een van de volgende opties:
 - **Combineren met achtergrond** Om de losse afbeeldingen tot één gecombineerde afbeelding samen te voegen.
 - **Voorwerpen van afbeeldingen maken** Om van de losse afbeeldingen aparte voorwerpen te maken. Voordeel hiervan is dat de voorwerpen apart zijn bij te werken.
- 9 Klik op **OK**. Corel PHOTO-PAINT maakt een nieuw document van de gehechte afbeeldingen.

Een afbeelding bijsnijden

U kunt delen van een afbeelding, bijvoorbeeld een rand, wegsnijden met het Bijsnijgereedschap. Het is bovendien mogelijk om een bestand tijdens het openen bij te snijden.

- 1 Selecteer het Bijsnijgereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer een deel van de afbeelding door te klikken en te slepen. U ziet rondom de selectie een rechthoek met acht handgrepen staan. Het gebied dat wordt weggesneden is bedekt met een waas.
- 3 Sleep met de handgrepen om de selectie te verfijnen.
- 4 Klik binnen de selectie, houd de muisknop ingedrukt en sleep de selectie eventueel naar een andere plek.



Selecteer het deel van de afbeelding dat u wilt bijsnijden.

- 5 Klik binnen de selectie om over te schakelen naar de rotatiemodus, of klik op de eigenschappenbalk op de knop **Rotatiemodus**. Sleep met de rotatiehandgrepen om te roteren.
- 6 Om het bijsnijden definitief te maken, drukt u op de Enter, of dubbelklikt u binnen de selectie.



Uitsnede verfijnen

De eigenschappenbalk biedt opties om de uitsnede te verfijnen. U kunt onder meer precieze afmetingen instellen.



Masker bijsnijden

U kunt een deel van een afbeelding dat met een maskergereedschap is geselecteerd, bijsnijden met de opdracht **Bijsnijden** en dan **Masker bijsnijden** in het menu **Afbeelding**.

Bijsnijden tijdens openen

U kunt een afbeelding tijdens het openen ervan bijsnijden. Voer deze stappen uit:

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Openen**. Het dialoogvenster **Een afbeelding openen** wordt geopend.
- 2 Selecteer een bestand dat u tijdens het openen wilt bijsnijden.
- 3 Selecteer de opdracht **Bijsnijden** in de vervolgkeuzelijst onder het voorbeeldvenster.
- 4 Klik op de knop **Openen**. Het dialoogvenster **Afbeelding bijsnijden** wordt geopend.
- 5 Typ in de invoervakken **Boven**, **Links**, **Breedte** en **Hoogte** waarden voor de afmetingen van de uitsnede, of sleep in het voorbeeldvenster met de handgrepen.
- 6 Klik op **OK**.



Kaderkleur bijsnijden

U kunt een eventuele kaderkleur rondom een afbeelding bijsnijden met de opdracht **Kaderkleur bijsnijden** in het submenu **Bijsnijden** van het menu **Afbeelding**. Selecteer in het gelijknamige dialoogvenster een kleur en een tolerantiewaarde om bij te snijden.

Afmetingen aanpassen

U past de afmetingen van een afbeelding aan met het dialoogvenster **Kopie veranderen**. Het is ook mogelijk het formaat bij het openen van een afbeelding aan te passen.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding** en klik op **Kopie veranderen**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer een maateenheid in de vervolgkeuzelijst, bijvoorbeeld millimeter.
- 3 Klik een vinkje bij **Verhouding behouden** als u de afbeelding proportioneel wilt vergroten of verkleinen.
- 4 Typ in het invoervak **Breedte** een waarde. Als u de optie **Verhouding behouden** hebt geselecteerd, dan verandert de waarde in het invoervak **Hoogte** automatisch mee.
- 5 Klik op **OK**.

U kunt met behulp van hetzelfde dialoogvenster de resolutie van een afbeelding aanpassen. Bedenk: hoe lager de resolutie is, des te minder de afdrukkwaliteit wordt. Het is niet aan te raden een lage resolutie op te schroeven naar een hele hoge. De kwaliteit van een afbeelding zal hier niet veel mee verbeteren. Een hoge resolutie neemt meer geheugenruimte in beslag dan een lage.



Wijzigen tijdens openen

U past de afmetingen van een afbeelding tijdens het openen aan door in het dialoogvenster **Een afbeelding openen** in de vervolgkeuzelijst onder het voorbeeldvenster de opdracht **Kopie veranderen** te selecteren.

Papierformaat aanpassen

U kunt een gekleurd kader rondom een afbeelding maken door het papierformaat te vergroten. De afbeelding zelf blijft de originele afmetingen behouden.

- 1 Ga naar het menu **Afbeelding** en klik op **Papierformaat**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Selecteer een maateenheid in de vervolgkeuzelijst, bijvoorbeeld millimeter.
- 3 Typ in de invoervakken bij **Breedte** en **Hoogte** waarden. Klik op het hangslotje om de verhoudingen te behouden. De knop moet er ingedrukt uitzien.
- 4 Sleep de afbeelding in het voorbeeldvenster om deze te positioneren.



Het resultaat van het aanpassen van het papierformaat.

5 Klik op de knop **Achtergrondkleur** en selecteer een kleur.

6 Klik op **OK**.



Spiegelen en roteren

Net als bij voorwerpen kunt u een afbeelding spiegelen en roteren. Gebruik hiervoor de opdrachten **Spiegelen** en **Roteren** in het menu **Afbeelding**. U kunt een afbeelding roteren over een vooraf opgegeven hoek, of zelf een eigen rotatiehoek invoeren.

Lenzen en filters

In dit hoofdstuk leert u filters en lenzen te gebruiken. De filters van Corel PHOTO-PAINT zijn spectaculair te noemen. U vindt er vast en zeker een paar juweeltjes tussen. Als u een lens in combinatie met een filter toepast, dan worden de pixels die onder de lens liggen niet gewijzigd.

Inleiding

U gebruikt een lens om een afbeelding of een deel van een afbeelding te verfijnen. Zo vindt u standaardlenzen om tinten, kleuren, contrasten en meer aan te passen. De werking van de meeste lenzen zal u bekend voorkomen, omdat de bijbehorende functies in het vorige hoofdstuk de revue zijn gepasseerd. Groot voordeel van een lens is dat het een zelfstandig voorwerp is. Niet alleen kunt u een lens oppakken en verplaatsen, maar het is ook mogelijk om te vergroten/verkleinen en te transformeren. Alle opdrachten die u op een voorwerp kunt toepassen, gelden ook voor lenzen.

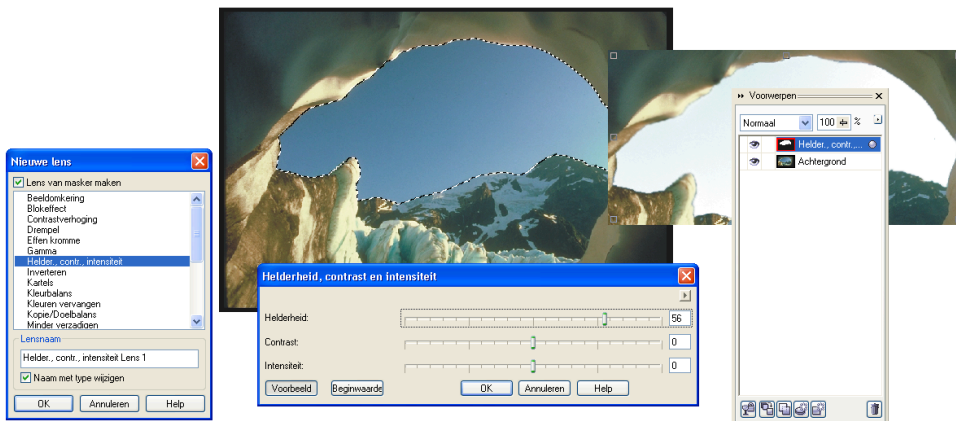
Nog een voordeel is dat een lens boven andere voorwerpen ‘zweeft’. Dit houdt in dat bij het toepassen van een lens de pixels van de onderliggende voorwerpen niet veranderen. Vergelijk de functie maar met een vergrootglas. Als u door een loep naar een tekst kijkt, lijken de letters groter maar ze zijn het niet.

In tegenstelling tot lenzen veranderen filters de onderliggende pixels wel. De meer dan honderd filters van Corel PHOTO-PAINT zijn in liefst dertien categorieën ingedeeld, waaronder 3D-effecten, Artistiek en Creatief.

Een lens maken

U kunt een lens op twee manieren maken: met behulp van het menu **Voorwerp** en met een maskergereedschap. Een lens die u met het menu **Voorwerp** maakt, bedekt de hele afbeelding. Het is mogelijk om deze lens later aan te passen.

- 1 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Nieuwe lens**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend. Of klik in het koppelvenster **Voorwerpen** op de knop **Nieuwe lens**.
- 2 Selecteer een type lens in de keuzelijst.
- 3 Klik op **OK**. Het bij het gekozen lenstype behorende dialoogvenster wordt geopend.



Een lens is een voorwerp dat u kunt aanpassen.

- 4 Bepaal de instellingen in het dialoogvenster. U herkent de opties om een lens in te stellen vast en zeker van de in het vorige hoofdstuk beschreven opdrachten om een afbeelding aan te passen. Groot voordeel van het toepassen van een lens is dat u de onderliggende pixels niet wijzigt.
- 5 Klik op OK.

Een lens is een voorwerp. U kunt de lens met het Voorwerpselectiegereedschap en de opties op de eigenschappenbalk aanpassen. U herkent de lens in het koppelvenster **Voorwerpen** aan een speciaal pictogram. U kunt het lensvoorwerp oppakken en naar een andere plek in het koppelvenster slepen.

Tweede optie om een lens te maken is met behulp van een masker. Voer deze stappen uit:

- 1 Selecteer een maskergereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Maak een selectie in de afbeelding.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Nieuwe lens**.
- 4 Selecteer een lenstype in de keuzelijst.
- 5 Klik op **OK**. De bij het gekozen type lens behorende dialoogvenster wordt geopend.
- 6 Bepaal de gewenste instellingen in het dialoogvenster.
- 7 Klik op **OK**.

Een lens aanpassen

Als u een lens hebt gemaakt en u bent niet tevreden over het effect, dan kunt u de instellingen altijd later wijzigen.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de gemaakte lens in de afbeelding of in het koppelvenster **Voorwerpen**.
- 3 Ga naar het menu **Voorwerp** en klik op **Lens bewerken**, of dubbelklik op het pictogram van de lens in het koppelvenster **Voorwerpen**. Het dialoogvenster dat bij de geselecteerde lens hoort, wordt geopend.
- 4 Pas de instellingen aan en klik op **OK**.
- 5 Of klik rechtsboven in het dialoogvenster op de knop met de pijlpunt erop. Een extra lijst met alle beschikbare lenzen wordt geopend.
- 6 Kies een andere lens in de lijst. Het bij deze lens behorende dialoogvenster wordt geopend.
- 7 Pas de instellingen aan.
- 8 Klik op **OK**.



Dekking lens

U kunt de dekking van een geselecteerde lens aanpassen door in het invoervak **Dekvermogen** in het koppelvenster **Voorwerpen** een waarde te typen of te slepen met de schuifregelaar.



Effect toepassen

U kunt een filter in het menu **Effecten** toepassen op een geselecteerde lens.

Een lens uitbreiden

U kunt een lens uitbreiden door in de afbeelding te slepen met het Schildergereedschap of met de Afbeeldingstrooier. U haalt delen weg met het Gumgereedschap. Op deze wijze kunt u een complexe lensvorm maken.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de gemaakte lens.
- 3 Selecteer het Schildergereedschap in de gereedschapskist en verfijn de penseelpunt met de opties op de eigenschappenbalk of in het koppelvenster **Borstelinstellingen**.



Een lens kan door te schilderen worden uitgebreid en verkleind.

- 4 Sleep met het Schildergereedschap in de afbeelding met de voorgrondkleur zwart om de lens te verkleinen.
- 5 Of schilder met wit om de lens uit te breiden.
- 6 Schilder met een grijstint om met transparantie te werken.

Een lens combineren

Als u tevreden bent met het resultaat van een lens en u wil niets meer veranderen, dan kunt u de lens combineren met de afbeelding. Dit bespaart ruimte op de vaste schijf. U hoeft dit niet te doen. Als u de afbeelding opslaat als CPT-bestand, dan bewaart Corel PHOTO-PAINT de lens.

- 1 Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist.
- 2 Selecteer de gemaakte lens.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Samenvoegmodus** in het koppelvenster **Voorwerpen** de optie **Normaal**.
- 4 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Voorwerpen met achtergrond combineren** om de selectie met de achtergrond samen te voegen. Of klik op **Alle voorwerpen met achtergrond combineren** om alle lenzen en voorwerpen met de achtergrond samen te voegen.

Een filter toepassen

Corel PHOTO-PAINT 12 beschikt over ruim honderd filters om speciale effecten op een afbeelding toe te passen. De filters kijken naar de pixels in een afbeelding en passen deze aan. U kunt een filter gebruiken om een selectie te bewerken, een of meer voorwerpen, de achtergrond, of het totale werkstuk. Als u een voorwerp hebt geselecteerd en een filter toepast, dan blijven de pixels van de andere voorwerpen ongewijzigd. Hetzelfde geldt voor een zwevende selectie. Een aantal filters vraagt u overigens om eerst een selectie met een maskergereedschap te maken.

- 1 Als u het filter niet op de hele afbeelding wilt toepassen, moet u een selectie maken. Dit kunt u, afhankelijk van het gekozen filter, doen door met het Voorwerpselectiegereedschap op een voorwerp in de afbeelding of op de juiste miniatuur in het koppelpenster **Voorwerpen** te klikken, of met een maskergereedschap een selectie te maken.
- 2 Ga naar het menu **Effecten**, dan naar een filtercategorie en klik op een filter. Afhankelijk van het filter dat u kiest, wordt al dan niet een dialoogvenster geopend.
- 3 Verfijn de werking van het filter in het dialoogvenster.
- 4 Klik op **OK**.

In de volgende paragrafen is een overzicht van de filters en een korte beschrijving van de werking opgenomen.



Afbeelding verbeteren

Het submenu **Verbeteren** van het menu **Afbeelding** bevat twee filters die voorheen in het menu **Effecten** waren te vinden. Het filter **Stofjes en krasjes** berekent de gemiddelde pixelwaarden, waarna aanwezige ruis in de bitmap wordt verminderd. Het tweede filter, **Scherpte afstellen**, biedt opties om de focus aan te passen.

3D-effecten

De driedimensionale effecten zijn tamelijk spectaculair te noemen. De 3D-effecten suggereren diepte in de afbeelding. Als u in het dialoogvenster op de knop **Voorbeeld** klikt, ziet u een voorbeeld van de instellingen in de bitmap. U kunt ook op de knop met de twee blokjes erop, linksboven in het dialoogvenster, klikken. In dit geval wordt het dialoogvenster uitgebreid met twee vensters. In het linkervenster ziet u de huidige bitmap en in het rechtervenster de effecten van de instellingen. Klik in het linkervenster, houd de muisknop ingedrukt en sleep om het getoonde deel van de bitmap te verschuiven. Het rechtervenster schuift automatisch mee. Klik linksboven

in het dialoogvenster op de knop met het enkele blokje erop om alleen het venster te zien waarin het effect van de instellingen wordt getoond.

Hierna volgt een overzicht van de 3D-effecten:

- **3D-rotatie** Bij **3D-rotatie** wordt de afbeelding beschouwd als een van de zijden van een ruimtelijk object, een kubus. U kunt het voorwerp dat u in het voorbeeldvenster ziet, wegdraaien door erop te klikken en te slepen. Of typ waarden in de invoervakken **Verticaal** en **Horizontaal**. Het resultaat is een beeldvervorming die diepte suggereert. Het is bij zorgvuldig en nauwkeurig werken mogelijk met verschillende een voor een bewerkte beelden een zichtbare kubusvorm te suggereren.
- **Afvlakkingseffect** Bij dit filter vakt u de randen van een selectie af. Bepaal op het tabblad **Afvlakking** de breedte, de hoogte en de effening van de afvlakking. Stel op het tabblad **Belichting** de helderheid en het omgevingslicht in. U ziet verder opties voor het bepalen van de richting en de hoek van het licht. Klik op de kleurstaal en kies een kleur voor het licht of selecteer met het pipetje een kleur in de afbeelding. Klik op de knop **Structuur** als u de afvlakking van een structuur wilt voorzien.



Het 3D-effect Afvlakkingseffect.

- **Cilinder** Het filter **Cilinder** plooit de bitmap rondom een cilinder. Klik in het groepsvak **Cilindervorm** op het keuzerondje **Horizontaal** of **Verticaal** om de vervorming horizontaal of verticaal te maken. Sleep met de schuifregelaar **Percentage** om het effect te verhogen of te verlagen, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak.
- **In reliëf** Met **In reliëf** kunt u grijswaarden-, 24-bits en 32-bits kleurenafbelingen een reliëfeffect geven. Het effect doet denken aan dat van **Randen opsporen**, met als verschil dat bij het reliëfeffect minder details worden weergegeven en een driedimensionaal beeld wordt gesuggereerd. Kies eerst, door te draaien aan de richtingknop, de richting van waaruit de denkbeeldige lichtbron schijnt, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak. Kies vervolgens de basiskleur voor de nieuwe afbeelding. Gebruik een zachte grijsachtige of beige tint voor de beste resultaten. Sleep met de schuifregelaars **Diepte** en **Niveau** om het effect te verhogen of te verlagen.
- **Glas** Het filter **Glas** plaatst de afbeelding achter een raam. U kunt op het tabblad **Aanpassen** onder meer de breking van het binnenvallende licht instellen en het dekvermogen. Gebruik de opties op het tabblad **Belichting** om de helderheid en de kleur in te stellen.
- **Paginakrulling** Een fraai filter is en blijft **Paginakrulling**, waarmee u een ezelsoor aan het papier meegeeft. U kunt niet alleen de afmetingen van de krul opgeven, maar ook de richting en de positie. Ook is in te stellen of de krul transparant moet zijn (de afbeelding komt er gedeeltelijk doorheen). Selecteer in het groepsvak **Kleur** een kleur voor de krul en de achtergrond. Sleep de schuifregelaars **Breedte** en **Hoogte** om de breedte en hoogte van de krul en het percentage van de grootte van de bitmap in te stellen.
- **Perspectief** Met het filter **Perspectief** kunt u twee aanpassingen uitvoeren. De perspectiefaanpassing (klik op het keuzerondje **Perspectief**) waar het filter naar is genoemd en waarbij het beeld trapeziumvormig wordt aangepast, wordt onder meer gebruikt om bij het combineren van verschillende deelbeelden het perspectief in overeenstemming te brengen. U ziet in het instelvenster een vierkant, waarvan de witte hoeken verbonden zijn door een blauwwitte lijn. Door een van de hoekpunten te verslepen, zal de trapeziumvorm door rode lijnen worden getoond, terwijl de oorspronkelijke vorm zichtbaar blijft. U maakt het effect zichtbaar door op **Voorbeeld** te klikken. De tweede keuze is **Afbuiging**. Het verslepen van een hoekpunt levert nu geen trapeziumvormig effect op, maar een gelijkzijdige vierhoek die als bovendien de optie **Beste schikking** wordt uitgeschakeld nog ongelijkzijdig kan worden ook. In het laatste geval zult u geregeld merken dat bij het klikken op **Voorbeeld** de zo gemaakte vorm niet is te tonen.
- **Trekken/stoten** Het filter **Trekken/stoten** is een visuele vertaling van de vervorming die een boksbal kan ondergaan. Het beeld krijgt een deukeffect of lijkt

juist uit te stulpen. Klik op de knop met het plusje erop om het midden van de vervorming in te stellen. Klik vervolgens in het voorbeeldvenster van het dialoogvenster als u dit hebt geopend, of klik rechtstreeks op de bitmap. Sleep met de schuifregelaar **Trekken/stoten** om het effect te verhogen of te verlagen.

- **Bol** Met het filter **Bol** kunt u een bitmap op een bol projecteren. Het effect lijkt op een groothoeklens. Klik op de knop met het plusje erop om het midden van de vervorming in te stellen. Klik vervolgens in het voorbeeldvenster van het dialoogvenster als u dit hebt geopend, of klik rechtstreeks op de bitmap. Sleep met de schuifregelaar **Percentage** om het effect te verhogen of te verlagen.
- **Reliëf** Klik op de tab **Rand** en sleep met de schuifregelaars **Breedte**, **Hoogte** en **Effening**. Selecteer in de vervolgreuzelijst **Afname** een stijl voor het licht. Klik eventueel een vinkje bij **Inverteren** om het effect om te draaien. U kunt ook een vooraf gedefinieerd reliëf kiezen. Klik op de tab **Belichting** om de belichting in te stellen.
- **Zigzag** Met **Zigzag** krijgt u het effect alsof u een steen in een vijver gooit. Klik op de knop met het plusteken erop en klik in het voorbeeldvenster of op de bitmap om het centrum van de vervorming te bepalen. Selecteer een type zigzag en sleep met de schuifregelaars **Golven** en **Sterkte**.

Artistiek

Corel PHOTO-PAINT 12 heeft in het menu **Effecten** in de categorie **Artistiek** liefst vijftien effecten in de aanbieding. Hier volgt een beknopt overzicht:

- **Houtskool** Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Rand** om de grootte en de rand van de houtskoolstreken in te stellen.
- **Contépotlood** U kunt vijf kleurige Contépotloden gebruiken. Klik in het groepsvak **Contékleuren** vinkjes bij de kleuren die u wilt gebruiken en selecteer bij **Papierkleur** een kleur voor het papier. Selecteer een lichte papierkleur voor een fraai effect. Sleep met de schuifregelaars **Druk** en **Structuur** om de pendruk en de structuur in te stellen.
- **Wasco** Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Omtrek** om de grootte en de omtrek van de wascolijn te bepalen.
- **Kubist** Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Helderheid** om de grootte en helderheid in te stellen. Selecteer bij **Papierkleur** een kleur voor het papier. Houd de waarde bij **Grootte** laag, anders wordt de afbeelding totaal onherkenbaar.
- **Spatten** Selecteer een stijl. Typ in het invoervak **Willekeur** een waarde voor de verspreiding van de spatjes en klik op de knop **Willekeur**. Sleep met de schuifregelaar **Grootte** om een grootte voor de spatten in te stellen.



Het artistieke effect Contépotlood.

- **Impressionistisch** Kies in het groepsvak **Stijl** een stijl: **Streken** of **Deppen**. Sleep in het groepsvak **Techniek** met de schuifregelaars **Streek**, **Inkleuring** en **Helderheid**.
- **Paletmes** Sleep met de schuifregelaars **Lemmetgrootte** en **Zachte rand** om de grootte van het paletmes en de rand in te stellen. Sleep met de richtingsknop **Hoek**, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak om de hoek van het mes op het elektronische schilderslinnen te bepalen.
- **Pastels** U hebt de keuze uit twee soorten pastels: **Zacht** en **Olie**. Sleep met de schuifregelaars **Streekgrootte** en **Tintvariatie**.
- **Pen & inkt** Ook hier hebt u twee stijlen: **Kruisjes** en **Stippelen**. Sleep met de schuifregelaars **Dichtheid** en **Inktbron**.
- **Pointillist** Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Helderheid** om de grootte en de helderheid van de stippen in te stellen.
- **Wasbord** Dit is het effect van verschillende lagen wasco bovenop elkaar, waarna er in is gekrast. Kies bij **Schrapen** naar de optie **Kleur** of **Wit** en sleep met de schuifregelaars **Dichtheid** en **Grootte**.
- **Schetsblok** Kies in het groepsvak **Potloodtype** de optie **Grafiet** of **Kleur**. Stel de eigenschappen in met behulp van de schuifregelaars. Als u met de schuifregelaar **Omtrek** sleept, dan verandert het karakter van de potloodtekening aanzienlijk.

- **Waterverf** Het effect **Waterverf** heeft de volgende schuifregelaars: **Borstelgrootte**, **Korreligheid**, **Hoeveelheid water**, **Uitlopen** en **Helderheid**.
- **Waterstift** Hiermee maakt u een nogal vlekkerig werkstuk. U hebt drie soorten stiften: **Standaard**, **Transformeren** en **Willekeurig**. Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Kleurvariatie**.
- **Golfpapier** Kies in het groepsvak **Borstelkleurmodus** de optie **Kleur** of **Zwart/wit** en sleep met de schuifregelaar **Borsteldruk** om de hardheid van de borstelstreek in te stellen. De bitmap lijkt op een tekening die op papier met een grove structuur is gemaakt.

Vervagen

Corel PHOTO-PAINT kent in het menu **Effecten** elf opdrachten voor het toepassen van vervagingseffecten, waarvan **Gaussiaans vervagen** de meest gebruikte is. Deze opdracht vermengt de kleuren van verschillende pixels enigszins en zorgt zo voor een algehele onscherpte. Dit zijn de opdrachten:

- **Vervaging afstellen** Geef een waarde bij **Stap** op en klik op de voorbeeldknoppen. De mate van het effect is afhankelijk van de waarde die u bij **Stap** hebt ingesteld.
- **Richtingseffening** Sleep met de schuifregelaar **Percentage** om geleidelijke overgangen in een afbeelding te effenen. De randen en structuren blijven behouden.
- **Gaussiaans vervagen** Sleep met de schuifregelaar **Straal** om de hele afbeelding te vervagen.



Het vervagingseffect Bewegingsfilter.

- **Kartels** Sleep met de schuifregelaars **Breedte** en **Hoogte**. Klik een vinkje bij **Symmetrisch** om de verhoudingen te behouden. De kleuren in de afbeelding worden verspreid, waarbij de vervorming minimaal is.
- **Laagbandfilter** Sleep met de schuifregelaars **Percentage** en **Straal**. De scherpe randen en details verdwijnen. Alleen effen verlooptintvullingen en zogenoemde laagbandfiltergebieden blijven over.
- **Bewegingseffect** Sleep met de schuifregelaar **Afstand** en met de richtingsknop. Selecteer in het groepsvak **Bemonstering buiten afbeelding** een optie om de pixels te bemonsteren. Dit filter suggereert beweging in de afbeelding. Het lijkt een beetje op een foto die met een lange sluitertijd is gemaakt.
- **Radiale vervaging** Klik op de knop met het plusje erop en klik in het voorbeeldvenster of op de originele bitmap op de plek waar u het centrale punt wilt plaatsen. De vervaging start vanuit dit centrale punt.
- **Effen kromme** Sleep met de schuifregelaar **Percentage**. De verschillen tussen pixels naast elkaar worden verkleind. Het detailverlies blijft beperkt.
- **Verzachten** Sleep met de schuifregelaar **Percentage**. De hoeken in de afbeelding worden meer effen gemaakt. Ook hier blijft het detailverlies beperkt.
- **Zoomen** Klik op de knop met het plusje erop en klik in het voorbeeldvenster of op de originele bitmap op de plek waar u het centrale punt wilt plaatsen. Sleep met de schuifregelaar **Hoeveelheid**. Het vervagen start vanuit het centrale punt. Het lijkt alsof u op deze plek inzoomt, waardoor de rest van de afbeelding wordt vervaagd.
- **Slim vervagen** De afbeelding wordt vager, waarbij pixelranden scherp blijven. Sleep met de schuifregelaar **Hoeveelheid**.

Camera

Onder de noemer Camera zijn vier zogenoemde lens- of camera-effecten bij elkaar gevoegd. Dit zijn ze:

- **Diffusie** Sleep met de schuifregelaar **Niveau**. Lege delen van de afbeelding worden met ruis opgevuld.
- **Lensspiegeling** Hiermee suggereert u alsof u tegen de zon in fotografeert of filmt. Selecteer een type lensspiegeling in de vervolgkeuzelijst op het tabblad **Lichtvlekken**. Sleep met de schuifregelaars en selecteer een kleur. Klik op de knop met het plusteken erop en klik in het voorbeeldvenster of in de afbeelding om de plek van de lensspiegeling te bepalen. Ga naar het tabblad **Stralen** en bepaal de opties voor de stralen.
- **Belichtingseffecten** U richt met dit filter spotjes op een afbeelding. U kunt in het voorbeeldvenster klikken en slepen om de plek en de grootte van de lichtkegel te bepalen. De grootte kunt u ook instellen op het eerste tabblad, **Lichtbron**.



Het camera-effect Focusfilter.

Selecteer een type lamp en sleep met de schuifregelaars om de helderheid, het formaat en de rand van de kegel in te stellen. Geef ook een hoek en een waarde voor de dekking op. Klik op de knop met het lampje met het plus- en/of minteken erop om lampjes toe te voegen dan wel te verwijderen. Gebruik het tweede tabblad, **Atmosfeer**, om de helderheid en de kleur van het omgevingslicht in te stellen. Ook kunt u in het groepsvak **Afbeelding** de helderheid van de hele afbeelding bepalen. Het tabblad **Afbeeldingsstructuur** is bedoeld om de structuur voor de afbeelding in te stellen. Dit kunt u per kanaal apart instellen. Ga naar het tabblad **Voorkeuzen** om een kant-en-klare instelling te selecteren.

- **Focusfilter** U bepaalt de focus van de afbeelding. Het overgebleven gebied wordt vervaagd. Zo creëert u de illusie van diepte. Klik op de knop met het plusteken erop en klik in het voorbeeldvenster of in de afbeelding op de plek die u wilt scherpstellen. Verfijn het effect met behulp van de schuifregelaars.

Kleur transformeren

U kunt in het menu **Effecten** kiezen uit vier kleurtransformatie-effecten om de kleuren van bitmaps te wijzigen. Dit zijn ze:

- **Bitvlakken** Sleep met de schuifregelaars **Rood**, **Groen** en **Blauw** en klik een vinkje bij **Op alle vlakken toepassen** om het effect op de gehele bitmap uit te voeren. De afbeelding bevat alleen RGB-kleurcomponenten.



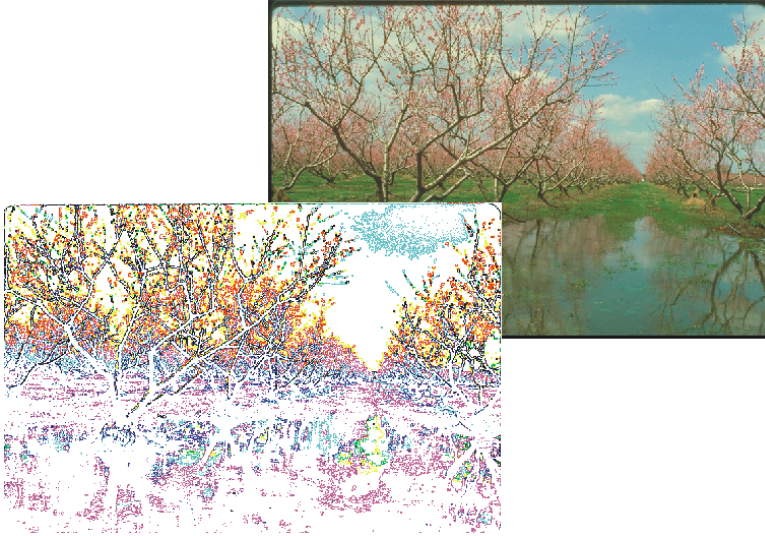
Het kleurtransformatie-effect Psychedelisch.

- **Halftoon** Sleep de schuifregelaars **Cyaan**, **Magenta**, **Geel** en **Zwart**. Geef bij **Max. puntstraal** de maximale grootte van de puntstraal aan. Dit effect wordt een halftoonkleureffect genoemd.
- **Psychedelisch** Sleep de schuifregelaar **Niveau** om een 'jaren zestig-sfeer' aan de afbeelding toe te voegen. De kleuren worden gewijzigd in heldere, elektrische kleuren.
- **Beeldomkering** Sleep de schuifregelaar **Niveau**. De kleuren worden omgedraaid, zodat de afbeelding op een fotonegatief lijkt.

Omtrek

U kunt met de volgende drie filters in het submenu **Omtrek** van het menu **Effecten** randen in bitmaps opsporen en zelfs benadrukken:

- **Rand opsporen** Selecteer in het groepsvak **Achtergrondkleur** een kleur voor de achtergrond: **Wit**, **Zwart** of **Ander**. Sleep met de schuifregelaar **Gevoeligheid** om de gevoeligheid van het gereedschap in te stellen. De randen die worden opgespoord worden als lijnen met een enkele kleur weergegeven.
- **Randen zoeken** Kies een randtype: **Zacht** of **Effen**. Sleep met de schuifregelaar **Niveau**. De randen worden geconverteerd naar minder scherpe of effen lijnen.
- **Omtrek overtrekken** Kies een randtype: **Onder** of **Boven**. Sleep met de schuifregelaar **Niveau**. De randen krijgen kleuren uit een 16-kleurenpalet.

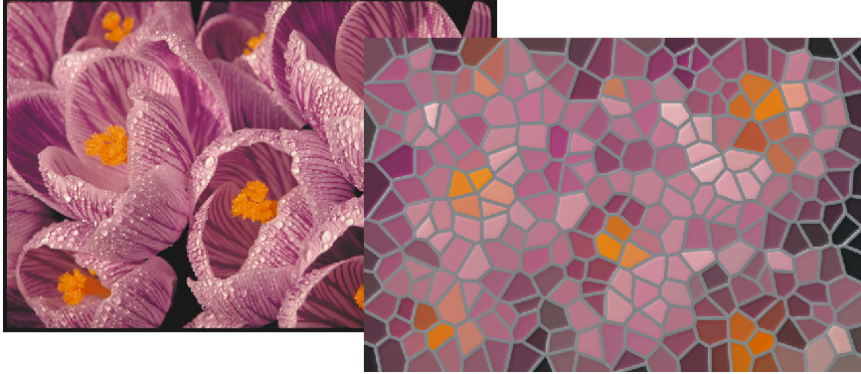


Het omtrekeffect Omtrek overtrekken.

Creatief

De veertien effecten in het submenu **Creatief** van het menu **Effecten** delen een bitmap op in vormen en structuren. Dit zijn de effecten:

- **Handwerk** Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Stijl** een stijl: **Puzzel, Raderen, Knikkers, Snoep, Keramische tegel of Pokerfiches**. Sleep met de schuifregelaars **Grootte, Volledig** en **Helderheid** en sleep met de richtingsknop om de vormen te roteren. U kunt de vorm die u kiest gebruiken voor verdere effecten.
- **Kristalliseren** Sleep de schuifregelaar **Grootte** om de afbeelding in stukjes kristal op te hakken.
- **Stof** Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Stijl** een stijl: **Naaldpunt, Haken, Quilt, Punniken, Linten** of **Tissuecollage**. Sleep met de schuifregelaars **Grootte, Volledig** en **Helderheid** en sleep met de richtingsknop. De afbeelding neemt de structuur over van de stijl die u hebt gekozen.
- **Kader** Kies op het tabblad **Selecteren** een kader. Klik in de lijst **Kader selecteren** op het pictogram van de map om het dialoogvenster **Kaderbestand laden** te openen. Selecteer in de map **Frames** een kader. Klik op de tab **Wijzigen**. Hier vindt u opties om kleuren te selecteren, het dekvermogen en vervagen/vermengen in te stellen, om te vergroten/verkleinen, te roteren, te spiegelen en om een kader uit te lijnen en opnieuw te centreren. Het kader (of een andere afbeelding) dat u kiest, omlijst de bitmap.



Het creatieve effect Glas-in-lood.

- **Glasblokken** Sleep met de schuifregelaars **Blokbreedte** en **Blokhoogte**. Klik op het hangslotje (de knop moet er ingedrukt uitzien) om de verhoudingen te behouden. Dit effect suggereert het kijken door dikke blokken glas.
- **Kinderspel** Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Speelgoed** een optie: **Punaises**, **Bouwstenen**, **Vingerverf** of **Schilderen met getallen**. Sleep met de schuifregelaars **Grootte**, **Volledig** en **Helderheid** en sleep met de richtingsknop **Rotatie**. De afbeelding neemt de vorm aan van de gekozen optie.
- **Mozaïek** Sleep met de schuifregelaar **Grootte** en selecteer een achtergrondkleur. Klik een vinkje bij **Vignet** om een kader rondom het mozaïek te plaatsen. De afbeelding wordt opgedeeld in ongelijkvormige ellipsen.
- **Deeltjes** Selecteer in het groepsvak **Stijl** een stijl: **Sterren** of **Bellen**. Sleep met de schuifregelaars **Grootte**, **Dichtheid**, **Inkleuring** en **Transparantie** en sleep met de richtingsknop **Hoek**. De bellen of sterren worden aan de afbeelding toegevoegd.
- **Spreiding** Sleep met de schuifregelaars **Horizontaal** en **Verticaal**. Klik op het hangslotje (de knop moet er ingedrukt uitzien) om de verhoudingen te behouden. De pixels worden verspreid.
- **Rookglas** Sleep met de schuifregelaars **Tint** en **Vervaging**. Selecteer een kleur door op de knop **Kleur** te klikken. De gekozen kleur wordt als een transparant vlak aan de afbeelding toegevoegd.
- **Glas-in-lood** Sleep met de schuifregelaars **Grootte** en **Lichtintensiteit**. Typ in het invoervak **Soldeerbreedte** een breedte voor de loodstrips en kies bij **Soldeerkleur** een kleur voor de soldeer. Klik een vinkje bij **3D-belichting** om een driedimensionaal lichteffect toe te voegen. De afbeelding krijgt het uiterlijk van een glas-in-loodraam.

- **Vignet** Kies in het groepsvak **Kleur** een kleur: **Zwart**, **Wit** of **Ander**. Kies in het groepsvak **Vorm** een vorm: **Ellips**, **Cirkel**, **Rechthoek** of **Vierkant**. Sleep met de schuifregelaars **Verschuiving** en **Vervaging**. Een kader wordt rondom de afbeelding geplaatst.
- **Kolk** Kies in de vervolgkeuzelijst **Stijl** een stijl: **Geborsteld**, **Gelaagd**, **Dik** of **Dun**. Klik op de knop met het plusje erop en klik in het voorbeeldvenster of op de bitmap op de plek waar u het centrum van de kolk wilt plaatsen. Sleep met de schuifregelaar **Grootte** en sleep met de richtingsknoppen **Binnenrichting** en **Buitenrichting**. De wervelstorm wordt rondom het centrale punt geplaatst.
- **Weer** Kies in het groepsvak **Voorspelling** een weertype: **Sneeuw**, **Regen** of **Mist**. Sleep met de schuifregelaars **Sterkte** en **Grootte**. Typ in het invoervak **Willekeur** een waarde om de pixels willekeurig te verspreiden en klik op **Willekeur**.

Eigen

U vindt in het submenu **Eigen** van het menu **Effecten** de volgende vier filters:

- **Alchemie** Klik op het tabblad **Borstel** op een knop om een borstel te selecteren, of klik op de knop **Laden** om een van de vele borstels te laden. Klik in het groepsvak **Lagen** op een van de keuzerondjes om een repeterend patroon te selecteren en sleep met de schuifregelaars. Gebruik de opties op de tabbladen **Kleur**, **Grootte**, **Hoek** en **Transparantie** om de borstelstreken verder aan te passen.
- **Bandfilter** Met het effect **Bandfilter** bepaalt u het frequentieniveau van de bandbreedte. Sleep met de schuifregelaars **Frequentie** en **Bandbreedte**.
- **Bobbelkaart** **Bobbelkaart** levert, de naam zegt het al, bobbels in de afbeelding op. Klik op het eerste tabblad, **Bobbelkaart**, op de knop **Openen** en selecteer in de map **Bumpmap** een vooraf gedefinieerd effect. Selecteer vervolgens een optie om te schalen. Sleep op het tweede tabblad, **Oppervlak**, met de schuifregelaars om het oppervlak in te stellen. Klik eventueel een vinkje bij **Bobbelkaart effenen** om de scherpe randjes te verzachten. Gebruik het derde tabblad **Belichting** om de richting van het licht en het omgevingslicht in te stellen.
- **Door gebruiker gedefinieerd** Met dit dialoogvenster kunt u de werking van een aantal filters naar uw hand zetten. Klik op de knop **Openen** en selecteer een filter. Typ in het invoervak **Deler** een waarde waarmee het product van elke matrixwaarde en de helderheid van de overeenkomstige pixel gedeeld worden. Typ in het invoervak **Verschuiving** een waarde die bij de pixelwaarden wordt opgeteld. Typ in het groepsvak **Kern** waarden voor de matrixfilterwaarden.



Het eigen effect Bobbelkaart.

Vervormen

U vindt in het submenu **Vervormen** van het menu **Effecten** twaalf effecten, waarmee u bitmaps kunt vervormen. Bij deze opdrachten wordt geen diepte gesuggereerd, zoals wel het geval is bij de 3D-effecten. Dit zijn de effecten:

- **Blokken** Selecteer in het groepsvak **Ongedefinieerde gebieden** in de vervolgkeuzelijst een van de volgende opties voor de lege gebieden in de afbeelding: **Originele afbeelding**, **Geïnverteerde afbeelding**, **Zwart**, **Wit** of **Ander**. Sleep met de schuifregelaars **Blokbreedte**, **Blokhogte** en **Max. verschuiving**. De afbeelding wordt in blokken opgedeeld.
- **Verplaatsen** Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Ongedefinieerde gebieden** de optie **Randen herhalen** of **Omloop**. De bitmap wordt met een zogenoemde verplaatsingskaart (kies er eentje in de vervolgkeuzelijst rechtsonder) vervormd.
- **Maasverbuiging** Sleep met de schuifregelaar **Rasterlijnen** om de grootte van het raster in te stellen. Klik en sleep in het voorbeeldvenster met de knooppunten van het raster om de afbeelding te vervormen.
- **Verschuiving** Sleep met de schuifregelaars **Horizontaal** en **Verticaal**. De afbeelding wordt volgens de opgegeven waarden verschoven. U kunt bovendien bepalen wat er met de ongedefinieerde gebieden moet gebeuren.



Het vervormingseffect Maasverbuiging.

- **Pixelblokken** Kies in het groepsvak **Modus pixelblokken** een modus: **Vierkant**, **Rechthoekig** of **Radiaal**. Bij de laatste optie kunt u het middelpunt bepalen. Klik op de knop met het plusje erop en klik op de originele bitmap of in het voorbeeldvenster op de plek waar u het middelpunt wilt plaatsen. Sleep met de schuifregelaars **Breedte**, **Hoogte** en **Dekvermogen**. De bitmap wordt omgezet in pixelblokken.
- **Rimpel** Sleep in het groepsvak **Primaire golf** met de schuifregelaars **Periode** en **Amplitude**. U ziet een voorbeeld van de instellingen in het voorbeeldvenster. Klik in het groepsvak **Loodrechte golf** een vinkje als u ook een verticale golf wilt maken en sleep met de schuifregelaar **Amplitude**. Klik een vinkje bij **Rimpel vervormen** en sleep met de richtingsknop bij **Hoek** als u de golvende lijnen nog verder wilt vervormen. De afbeelding 'buigt' mee in de richting van de golven.
- **Afbuiging** Bepaal of u een horizontale of een verticale afbuiging wilt maken, of dat u een effen kromme wilt gebruiken. Sleep in het venster met de grafiek om de afbuiging te maken.
- **Draaikolk** Kies in het groepsvak **Richting** een draairichting: **Rechtsom** of **Linksom**. Klik op de knop met het plusje erop om het middelpunt te bepalen. Sleep in het groepsvak **Hoek** met de schuifregelaars **Complete rotaties** en **Aanvullende graden**. De afbeelding wordt in de vorm van een draaikolk geroteerd.

- **Tegels** Sleep met de schuifregelaars **Horizontale tegels** en **Verticale tegels**. Klik op de knop met het hangslotje erop (de knop moet er ingedrukt uitzien) om de verhoudingen te behouden. Sleep met de schuifregelaar **Overlap** een percentage van de tegelgrootte om de tegels elkaar te laten overlappen. De tegels worden op een raster geplaatst.
- **Natte verf** Sleep de schuifregelaars **Vochtigheid** en **Percentage**. De natte verf druipt van de bitmap af.
- **Maalstroom** Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Stijl** een stijl: **Standaard**, **Borstelstreek**, **Kristalliseren**, **Verlopen**, **Ringen**, **Kladder** of **Super-Warpo**. Klik een vinkje bij **Warp** om de maalstroom te versnellen. Sleep met de schuifregelaars **Spatiëring**, **Uitsmeren**, **Ombuiging** en **Lijndetail**. Sla een eigen gemaakte maalstroom op door op de knop met het plusteken erop te klikken. **Maalstroom** levert een vloeiend, spiraalachtig patroon op.
- **Wind** Sleep met de schuifregelaars **Sterkte** en **Dekvermogen** en sleep met de richtingsknop **Hoek**. De afbeelding vervaagt in de richting van de wind.

Ruis

Als we het over ruis hebben, bedoelen we de korreligheid van een bitmap. Vergelijk het maar met een 'stoorzender' op tv. U kunt ruis maken en verwijderen. Dit zijn de ruiseffecten in het submenu **Ruis** van het menu **Effecten**:

- **Ruis afstellen** Sleep met de schuifregelaars **Niveau** en **Dichtheid** waarden. Klik op de voorbeeldknoppen om de ingestelde waarden toe te passen.
- **Ruis toevoegen** Selecteer in het groepsvak **Ruistype** een type ruis: **Gaussiaans**, **Piek** of **Uniform**. Sleep met de schuifregelaars **Niveau** en **Dichtheid**. Kies in het groepsvak **Kleurmodus** een modus: **Intensiteit**, **Willekeurig** of **Enkel**. De korrelige structuur wordt aan de bitmap toegevoegd.
- **3D-stereoruis** Met dit filter maakt u een stereogram. Sleep met de schuifregelaar **Diepte** om de driedimensionale diepte in te stellen. Klik een vinkje bij **Punten weergeven** om twee punten in de afbeelding te plaatsen die u helpen bij het focussen op het stereogram.
- **Maximum** Sleep met de schuifregelaars **Percentage** en **Straal**. De kleurwaarden van pixels worden aangepast op basis van de maximale kleurwaarden van de nabij pixels. Deze methode verwijdert ruis.
- **Gemiddeld** Sleep met de schuifregelaar **Straal**. De kleurwaarden van pixels worden verwijderd, waardoor ruis en details verdwijnen.



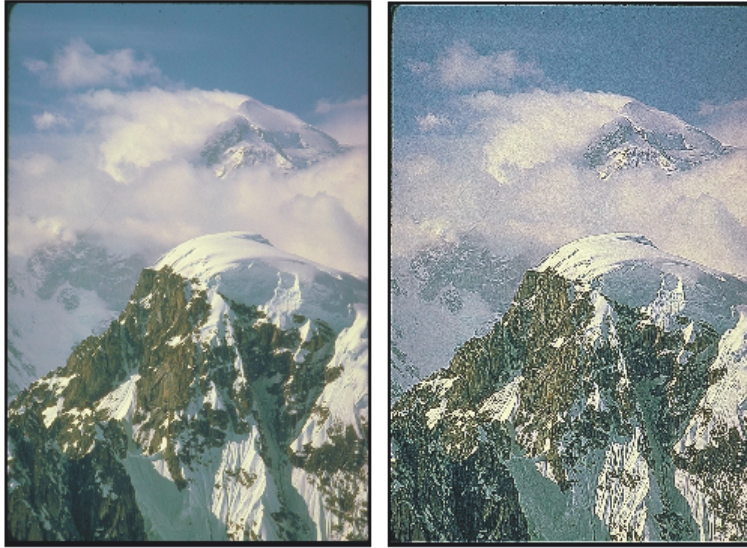
Het ruiseffect Ruis toevoegen.

- **Minimum** Sleep met de schuifregelaars **Percentage** en **Straal**. De kleurwaarden van pixels worden aangepast op basis van de minimale kleurwaarden van de nabije pixels. Deze methode verwijdert ruis.
- **Moiré** Sleep met de schuifregelaar **Hoeveelheid**. Kies in het groepsvak **Optimaliseren** een optie: **Snelheid** of **Kwaliteit**. Typ in het groepsvak **Resolutie verminderen** in het invoervak **Uitvoer** een nieuwe resolutie. Deze opdracht verwijdert golfpatronen die ontstaan als halftoonrasters met verschillende frequenties zijn gebruikt.
- **Ruis verwijderen** Sleep met de schuifregelaar **Drempel**, of klik een vinkje bij **Automatisch**. De afbeelding wordt zachter gemaakt. Deze optie komt goed van pas bij het verwijderen van ruis in scans.

Scherpte

U kunt de pixels van een bitmap scherpstellen, waardoor de pixelranden in een afbeelding worden benadrukt. U vindt in het submenu **Scherpte** van het menu **Effecten** vijf effecten om scherp te stellen:

- **Aangepast onscherp** Sleep met de schuifregelaar **Percentage**. De randen worden benadrukt, waarbij wordt gekeken naar de waarden van de nabij pixels.
- **Richtingsscherpte** Sleep met de schuifregelaar **Percentage**. Corel PHOTO-PAINT berekent op basis van waarden van pixels nabij een rand welke gebieden het scherpstellen moeten worden.



Het scherpte-effect Scherpstellen.

- **Hoogbandfilter** Sleep met de schuifregelaars **Percentage** en **Straal**. Schaduwen en zogenoemde laagfrequentiegebieden worden verwijderd.
- **Scherpstellen** Sleep met de schuifregelaars **Randniveau** en **Drempel**. Klik een vinkje bij **Kleuren behouden** om de originele kleuren te behouden. De randen worden geaccentueerd door het contrast met de nabij pixels te verhogen.
- **Onscherp masker** Sleep met de schuifregelaars **Percentage**, **Straal** en **Drempel**. Details van randen worden geaccentueerd en een aantal effen delen van de bitmap wordt scherpgesteld.

Structuur

De effecten in het submenu **Structuur** leveren structuurvullingen op. De meeste instellingen in de dialoogvensters zullen u inmiddels bekend voorkomen. Dit zijn de structuurfilters:

- **Stenen muur** Sleep met de schuifregelaar **Ruwheid** om de oppervlaktestructuur van de bakstenen in te stellen. Geef afmetingen voor de stenen en de voegen op en sleep met de richtingsknop **Lichtrichting** om de richting van het strijklicht te bepalen.
- **Bellen** Geef een diameter op. Hoe hoger de waarde bij **Bedekking** is, des te meer bellen worden er geplaatst.



Het structureffect Etzen.

- **Doek** Kies een type doek in de vervolgkeuzelijst rechtsonder en pas het uiterlijk aan met behulp van de schuifregelaars. U kunt de tegels die voor de vulling worden gebruikt, wijzigen in het groepsvak **Tegelverschuiving**.
- **Kei** Dit filter levert een soort mozaïekpatroon op. De instellingen komen overeen met **Stenen muur**.
- **Olifantshuid** Verhoog de waarde bij **Leeftijd** om meer lijnen en diepere groeven te maken. Kies een andere kleur door op de knop **Kleur** te klikken.
- **Etzen** Deze optie levert een reliëf op. Sleep met de schuifregelaars om de details en de diepte te bepalen. Kies een richting voor het strijklicht en een kleur voor de oppervlakte.
- **Plastic** Pas het uiterlijk van de plasticachtige structuur aan door de opgegeven waarden te variëren.
- **Pleistermuur** Sleep met de schuifregelaars **Detail** en **Helderheid**. Klik op de knop **Willekeur** (of typ een waarde in het bijbehorende invoervak) om te variëren.
- **Reliëfsculptuur** Nog een reliëf. Sleep met de schuifregelaars en kies een lichtrichting en oppervlaktekleur.
- **Hordeur** Kies in het groepsvak **Achtergrondkleur** een kleur die achter de hordeur wordt geplaatst. Sleep met de schuifregelaars om de maasdichtheid, zachtheid en helderheid te bepalen.

- **Steen** Dit filter toont een stucwerkstructuur. Kies in de vervolgkeuzelijst **Stijl** een stijl en pas de instellingen aan.
- **Onderverf** Sleep met de schuifregelaars **Hoeveelheid** en **Helderheid**.

Plug-ins toevoegen

Een aantal fabrikanten maakt speciaal voor beeldbewerkingspakketten als Corel PHOTO-PAINT insteekmodules, ook wel plug-ins genoemd. Een voorbeeld is het filter van de firma Digimarc. Met het Digimarc-filter kunt u een onzichtbare, elektronische handtekening op uw werkstuk plaatsen om te voorkomen dat een ander met uw veren loopt te pronken. Deze filters zijn niet altijd gratis.

Kopieer de plug-ins die u bijvoorbeeld op internet vindt naar een map met plug-ins. U kunt ze aan de bestaande mappen met plug-ins van CorelDRAW en Corel PHOTO-PAINT toevoegen. U kunt ook een nieuwe map voor de gevonden plug-ins maken. Vervolgens moet u Corel PHOTO-PAINT wel even laten weten waar deze map is te vinden. Dit doet u als volgt:

- 1 Ga naar het menu **Extra** en klik op **Opties**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Klik op het plusje bij **Werkruimte** en dan op **Plug-ins**.
- 3 Klik op de knop **Toevoegen**. Het dialoogvenster **Map selecteren** wordt geopend.
- 4 Selecteer de nieuwe map waarin uw filters zijn opgeslagen.
- 5 Klik op **OK**.



Mapnaam

Bewaar uw nieuwe plug-ins in een makkelijk terug te vinden map. Geef zo'n map bijvoorbeeld de naam **Mijn plug-ins**.

In dit hoofdstuk leert u de functies van Corel PHOTO-PAINT kennen om zelf films te maken. Hiervoor is zelfs een apart menu ingericht. De films kunnen naar verschillende bestandstypen worden geconverteerd.

Inleiding

U kunt eenvoudige animaties maken met behulp van de opdrachten in het menu **Film**. Het maken van een film komt in grote lijnen overeen met het maken van een afbeelding. Een film bestaat uit een serie afbeeldingen die u achter elkaar afspeelt. De afbeeldingen in een film worden frames genoemd. Plaats op elk frame een voorwerp dat u telkens een klein stukje verschuift om beweging te suggereren. Een filmpje doet het goed op een webpagina. U kunt een film dan ook converteren naar het GIF-bestandstype.

Het is belangrijk de maximale resolutie van de beeldramen in de gaten te houden. De resolutie mag niet hoger zijn dan 96 dpi. De (lage) resolutie heeft te maken met de resolutie van een beeldscherm. Een hogere resolutie verslechtert zelfs de filmkwaliteit. Houd bovendien de afmetingen van de beeldramen in de gaten. Maak ze niet te groot. Hoe kleiner de beeldramen, des te soepeler de film wordt afgespeeld.



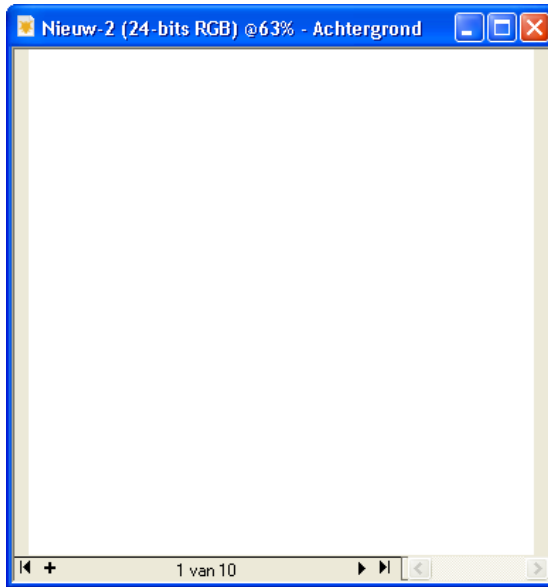
Niet achteraf bewerken

Let er bij het maken van een film op, dat u op een frame geplaatste voorwerpen niet meer kunt bewerken nadat u de film hebt opgeslagen.

Een nieuwe film maken

U maakt een film in grote lijnen op dezelfde manier als een afbeelding. Beide 'delen' het gebruik van het dialoogvenster **Nieuwe afbeelding maken**.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Nieuwe afbeelding maken** wordt geopend.
 - 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Kleurmodus** een kleurmodel, bijvoorbeeld **24-bits RGB**.
 - 3 Klik op de knop **Achtergrondkleur** en selecteer een kleur.
-



Een nieuwe film wordt in een documentvenster geplaatst.

- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Formaat** een grootte voor de frames, of typ waarden in de invoervakken **Breedte** en **Hoogte**.
- 5 Typ een waarde in het invoervak **Resolutie**. De maximumwaarde die u kunt gebruiken is 96.
- 6 Selecteer de optie **Film maken**.
- 7 Typ in het invoervak **Aantal frames** het aantal frames dat u wilt maken.
- 8 Klik op **OK**. Een documentvenster wordt geopend. Onder aan het venster wordt het aantal frames van de film gemeld.

Een bestaande film openen

U kunt een film in één keer helemaal openen, of slechts een aantal frames. De tweede optie is vooral handig als de film veel frames telt.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Openen**. Het dialoogvenster **Een afbeelding openen** wordt geopend.
- 2 Selecteer uw map met filmbestanden.

- 3 Klik in de keuzelijst op de naam van het filmbestand.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst onder het voorbeeldvenster de optie **Volledige afbeelding** als u de complete film wilt openen.
- 5 Klik op de knop **Openen**.
- 6 Of selecteer in de vervolgkeuzelijst de optie **Gedeeltelijk laden** als u een aantal frames wilt openen.
- 7 Klik op **Openen**. Het dialoogvenster **Film gedeeltelijk laden** wordt geopend.
- 8 Typ in de invoervakken **Van** en **Tot** de nummers van de beeldramen die u wilt openen.
- 9 Klik op **Openen**.



Frames afspelen

Klik een vinkje bij **Geselecteerd bereik afspelen** en klik op de afspelknop. Op deze manier kunt u de gewenste frames bekijken dan wel opzoeken.

Een film opslaan

U kunt een film in verschillende bestandstypen opslaan, waaronder Video voor Windows (AVI). Voor films op internet is het bestandstype Graphics Interchange Format (GIF) beschikbaar.

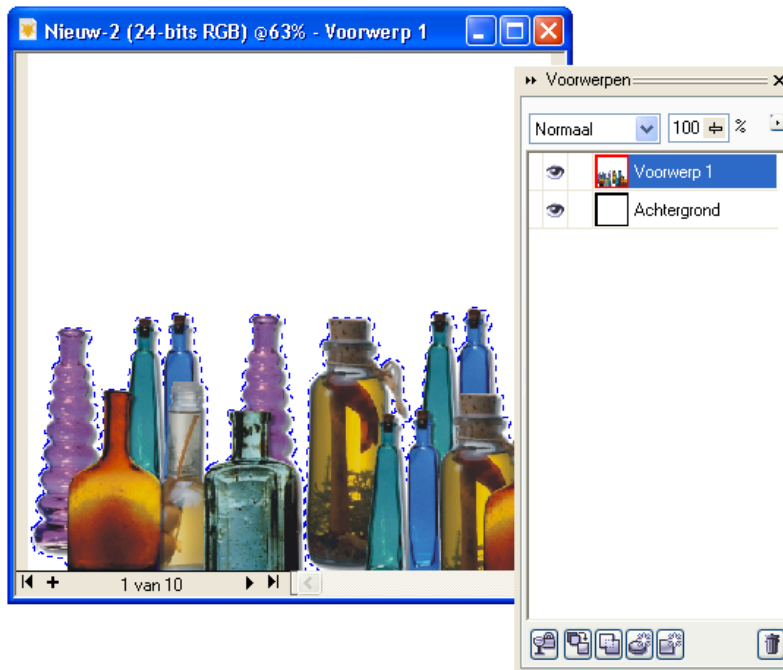
- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Opslaan als**. Het dialoogvenster **Een afbeelding op schijf opslaan** wordt geopend.
- 2 Open de map waarin u de film wilt opslaan.
- 3 Typ in het invoervak **Bestandsnaam** een naam voor de film.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Bestandstype** een bestandstype, bijvoorbeeld **AVI-Video voor Windows**.
- 5 Klik op **Opslaan**.
- 6 Als u het bestandstype **GIF-animatie** kiest, dan moet het gebruikte kleurenpalet worden omgezet in 256 kleuren. Hiervoor wordt het dialoogvenster **Naar 256 kleuren omzetten** geopend.
- 7 Pas het 8-bitskleurenpalet eventueel aan en klik op **OK**.
- 8 Klik in het dialoogvenster **GIF 89-animatieopties** op de tab **Bestandsinstellingen**.

- 9 Bepaal in het groepsvak **Herhaling frames** of de film voortdurend moet worden herhaald, of geef het aantal herhalingen op.
- 10 Geef op het tabblad **Frame-instellingen** op of u transparantie hebt gebruikt, of kies een kleur voor de transparante delen.
- 11 Selecteer in het groepsvak **Palet** een van deze opties:
 - **Globaal gebruiken** Om voor alle frames hetzelfde kleurenpalet te gebruiken.
 - **Lokaal gebruiken** Om voor elk frame een ander kleurenpalet te gebruiken.
- 12 Typ een waarde voor de afspeelduur van elk frame in het invoervak **Framevertraging**.
- 13 Klik op een van deze knoppen:
 - **Alleen gewijzigde toepassen** Om alleen de gewijzigde instellingen toe te passen.
 - **Alle toepassen** Om alle instellingen toe te passen.
- 14 Klik op OK.

Een achtergrond maken

Als u een nieuwe film maakt, dan krijgt de achtergrond automatisch de geselecteerde achtergrondkleur. Kijk in de gereedschapskist naar de kleurstaal **Achtergrondkleur** om te zien welke kleur is geselecteerd. U kunt van voorwerpen een achtergrond maken door deze samen te voegen met de achtergrond.

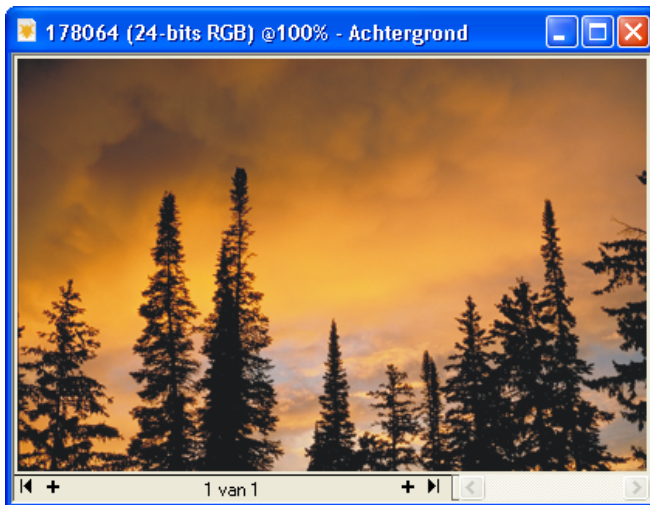
- 1 Volg de stappen om een nieuwe film te maken.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Nieuw voorwerp**. Als het koppelvenster **Voorwerpen** is geopend, ziet u dat het voorwerp boven de achtergrond is geplaatst.
- 3 Maak een voorwerp, bijvoorbeeld met het **Vormgereedschap**, **Effectgereedschap**, **Schildergereedschap** of de **Afbeeldingstrooier**.
- 4 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Opslaan**. Het dialoogvenster **Een afbeelding op schijf opslaan** wordt geopend.
- 5 Volg de stappen om een afbeelding op te slaan en klik op de knop **Opslaan**.
- 6 Een venster wordt geopend met de waarschuwing dat alle gemaakte voorwerpen met de achtergrond worden samengevoegd. Klik op **OK**.



U ziet in het koppelvenster Voorwerpen dat een nieuw voorwerp aan de film is toegevoegd.

U kunt een bestaande (of een nieuwe) afbeelding gebruiken als achtergrond voor de film. Voer de volgende stappen uit:

- 1 Open een afbeelding waarvan u een achtergrond voor de film wilt maken op het scherm.
- 2 Ga naar het menu **Film** en klik op **Van document maken**.
- 3 Ga naar het menu **Film** en klik op **Frame invoegen**. Het dialoogvenster **Frames invoegen** wordt geopend.
- 4 Of klik op het plusje, onder in het documentvenster.
- 5 Typ in het invoervak **Invoegen frames** een waarde voor het aantal frames dat u wilt invoegen.
- 6 Klik op het keuzerondje **Achter**.



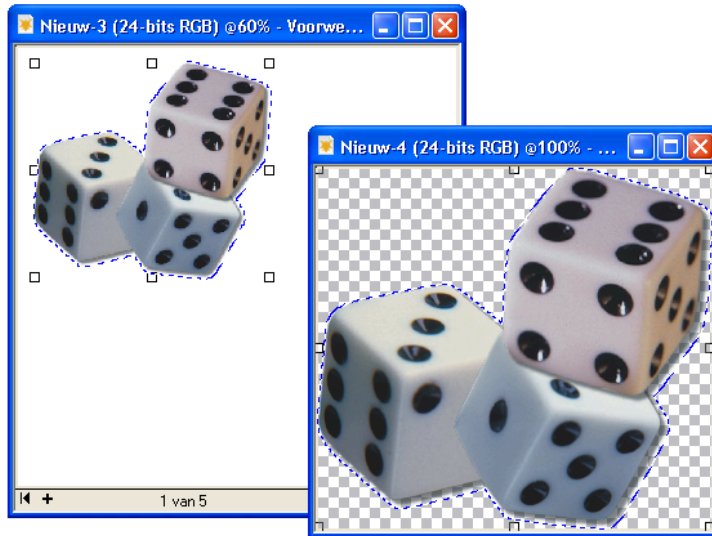
Van een bestaande afbeelding kan een filmachtergrond worden gemaakt.

- 7 Klik op het keuzerondje **Huidig frame kopiëren**. Als u de optie **Achtergrondkleur gebruiken** selecteert, dan voegt u nieuwe frames toe met de kleur van de achtergrond. De afbeelding staat in dit geval alleen in het eerste beeldraam.
- 8 Klik op **OK**.

Een voorwerp maken

Gebruik een voorwerp als bewegend element in uw film. Bedenk dat een voorwerp met de achtergrond van elk frame wordt samengevoegd als u de film opslaat. U kunt het voorwerp dan niet meer bewerken en laten bewegen. Kopieer een gemaakt voorwerp naar het klembord om het eventueel bij te werken en in elk beeldraam apart te kunnen plakken.

- 1 Volg de stappen om een nieuwe film te maken.
- 2 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Maken** en klik op **Nieuw voorwerp**.
- 3 Maak een voorwerp, bijvoorbeeld met het **Vormgereedschap**, **Effectgereedschap**, **Schildergereedschap** of de **Afbeeldingstrooier**.
- 4 Selecteer het **Voorwerpselectiegereedschap** in de gereedschapskist en selecteer het voorwerp.



*Maak een voorwerp. Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Nieuw van klembord**.*

- 5** Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Kopiëren**. Het voorwerp wordt naar het klembord gekopieerd.
- 6** Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Nieuw van Klembord**. Windows plakt een kopie van het voorwerp in een nieuw bestand.
- 7** Sla het nieuwe bestand op.

Uiteraard kunt u ook een bestaand voorwerp voor de film gebruiken. In feite doet u dit ook als u in de vorige stappen een nieuw bestand met een voorwerp hebt gemaakt.

- 1** Open het bestand met het voorwerp dat u naar de film wilt kopiëren.
- 2** Selecteer het Voorwerpselectiegereedschap in de gereedschapskist en selecteer het voorwerp.
- 3** Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Kopiëren**. Het voorwerp wordt naar het klembord gekopieerd.
- 4** Open het filmbestand.
- 5** Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Als nieuw voorwerp plakken**. Het voorwerp wordt automatisch in elk beeldraam op dezelfde plek geplaatst.



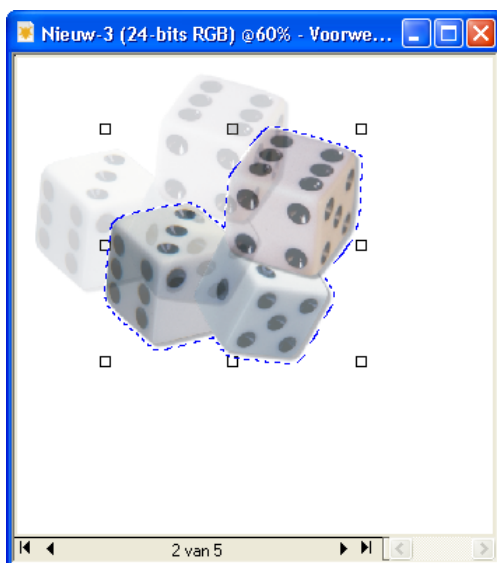
Voorwerpen combineren

Als u een voorwerp aan de achtergrond wilt toevoegen, en het dus niet meer wilt bewerken of het als bewegend voorwerp wilt gebruiken, dan gaat u naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klikt u op **Voorwerpen met achtergrond combineren**.

Een voorwerp animeren

Als u een voorwerp wilt laten bewegen, plakt u het voorwerp apart op elk beeldraam met telkens een kleine verschuiving. Gebruik de optie **Beeldraamovertrek** om de positie van het voorwerp telkens precies te kunnen aanpassen.

- 1 Volg de stappen om een nieuwe film te maken, of open een bestaande film.
- 2 Volg de stappen om een nieuw voorwerp te maken, of om een bestaand voorwerp te gebruiken. Plaats het voorwerp op het eerste beeldraam van de film en selecteer het met het Voorwerpselectiegereedschap.
- 3 Ga naar het menu **Bewerken** en klik op **Kopiëren**. Het voorwerp wordt naar het klembord gekopieerd.
- 4 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Voorwerpen met achtergrond combineren**.



Verplaats het voorwerp een stukje ten opzichte van het voorwerp op het eerste beeldraam.

- 5 Klik op de balk, onderaan in het documentvenster, op het pijlpuntje naar rechts om naar het tweede beeldraam van de film te gaan.
- 6 Open het koppelvenster **Film**. Ga naar het menu **Venster**, dan naar **Koppelvensters** en klik op **Film**.
- 7 Klik in het koppelvenster op de knop **Overtrek**, de derde knop linksonder.
- 8 Sleep de bijbehorende schuifregelaar helemaal naar rechts.
- 9 U ziet in het koppelvenster een overzicht van de beeldramen van de film staan. Naast het overzicht ziet u rode schuifknoppen. De knoppen zien eruit als pijlpunten. Sleep de bovenste pijlpunt naar het eerste beeldraam. U ziet in het documentvenster in het tweede frame van de film een transparante weergave van het voorwerp dat u in het eerste frame hebt geplakt en gecombineerd.
- 10 Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Als nieuw voorwerp plakken**.
- 11 Verplaats het voorwerp een stukje ten opzichte van het voorwerp op het eerste frame.
- 12 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Voorwerpen met achtergrond combineren**.
- 13 Ga in het documentvenster naar het derde frame.
- 14 Zorg dat in het koppelvenster **Film** de rode schuifpijl op het tweede frame staat.
- 15 Ga naar het menu **Bewerken**, dan naar **Plakken** en klik op **Als nieuw voorwerp plakken**.
- 16 Verplaats het voorwerp een stukje ten opzichte van het voorwerp op het tweede frame.
- 17 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Voorwerpen met achtergrond combineren**.
- 18 Herhaal de bovenstaande stappen voor elk volgend frame.

Een film afspelen

U kunt met de opdrachten in het menu **Film** de film op verschillende manieren afspelen: helemaal, in delen of per frame. Het is mogelijk om voorwaarts of achterwaarts te spoelen.









- 1 Ga naar het menu **Film** en klik op **Film afspelen**. De film wordt eendeloos achter elkaar afgespeeld.

- 2 Of klik in het koppelpenster **Film** op de afspreeknop van de speler direct boven het overzicht met frames.
- 3 Om de film te stoppen, gaat u naar het menu **Film** en klikt u op **Film stoppen**. Of klik in het koppelpenster op de gelijknamige knop.

Met de opdracht **Naar begin terugspoelen** in het menu **Film** spoelt u de film terug naar het eerste frame, en met **Naar einde doorspoelen** gaat u naar het laatste frame. Met **Eén frame vooruit** gaat u frame voor frame naar voren, en met **Eén frame terug** gaat u stap-voor-stap achteruit. Als u snel naar een bepaald frame wilt, gaat u naar het menu **Film** en klikt u op **Ga naar frame**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend. Typ in het invoervak **Frame** het framenummer waar u naartoe wilt en klik op **OK**.

De speler in het koppelpenster werkt uiteraard een tikje sneller. U gebruikt het koppelpenster ook om de afspeelsnelheid van de frames aan te passen.

- 1 Klik in het koppelpenster in het overzicht met frames in de invoervakken rechts naast de miniaturen om de afspeelsnelheid aan te passen.
- 2 Typ een snelheid in milliseconden. U kunt elk frame een andere snelheid geven.

1		◀ 200 ms
2		200   
3		◀ 200 ms
4		200 ms
5		200 ms

Klik in het invoervak rechts naast een miniatuur om de afspeelsnelheid aan te passen.

Extra frames invoegen

Hoe meer frames en hoe kleiner de afstanden tussen de voorwerpen in elk frame, des te vloeiender de animatie loopt. Als het voorwerp met schokken beweegt, kan het zijn dat u extra frames moet invoegen, of dat u de afspeelsnelheid moet verhogen.

- 1 Ga naar het menu **Film** en klik op **Frame invoegen**. Het dialoogvenster **Frames invoegen** wordt geopend.
- 2 Of klik op de gelijknamige knop, linksonder in het koppelpenster.
- 3 Typ in het invoervak **Invoegen frames** het aantal frames dat u wilt invoegen.

- 4 Typ in het invoervak **Frame** het nummer van het frame waar de nieuwe frames moeten worden ingevoegd.
- 5 Klik op het keuzerondje **Voor** als de nieuwe beeldramen vóór het opgegeven frame moeten komen, of klik op het keuzerondje **Achter** als de nieuwe frames hierna moeten worden geplaatst.
- 6 Klik op het keuzerondje **Huidig frame kopiëren** als u een kopie van het huidige frame wilt invoegen, of klik op het keuzerondje **Achtergrondkleur gebruiken** als u een frame met de geselecteerde achtergrondkleur wilt invoegen.
- 7 Klik op **OK**.

Bestanden invoegen

U kunt frames van een film aan een andere film toevoegen. Op deze manier kunt u bijvoorbeeld allerlei losse stukjes film aan elkaar 'plakken'. Dit is handig als u van plan bent om een lange film te maken.

- 1 Ga naar het menu **Film** en klik op **Van bestand invoegen**. Het dialoogvenster **Een afbeelding openen** wordt geopend.
- 2 Of klik op de gelijknamige knop in het koppelvenster **Film**.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst onder het voorbeeldvenster de optie **Volledige afbeelding**.
- 4 Selecteer het filmbestand dat u wilt invoegen en klik op de knop **Openen**. Het dialoogvenster **Bestand invoegen** wordt geopend.
- 5 Typ in het invoervak **Frame** het framenummer waar het filmbestand moet worden ingevoegd.
- 6 Klik op het keuzerondje **Voor** als de nieuwe frames vóór het geselecteerde frame moeten komen, of klik op het keuzerondje **Achter** als de nieuwe frames na dit frame moeten worden geplaatst.
- 7 Klik op **OK**.

Voer de opdracht **Frame verwijderen** in het menu **Film** uit om frames weg te gooien. Typ in het dialoogvenster de nummers van de frames die u wilt schrappen. Als u één beeldraam wilt verwijderen, typt u hetzelfde nummer in het invoervak **Van** en het invoervak **Tot**. U verplaatst een frame in een film met de opdracht **Frame verplaatsen**.

In dit hoofdstuk leert u de internetfuncties van Corel PHOTO-PAINT kennen, waaronder het gereedschap Afbeeldingssegmenten. Het menu Web bevat opdrachten om aanwijseffecten te maken.

Inleiding

Internet neemt een steeds belangrijker rol in ons dagelijks leven in. Meer en meer mensen zijn on line te vinden en hebben een eigen homepage. Corel PHOTO-PAINT heeft een aantal eigenschappen dat u helpt bij het maken van webpagina's. We praten hierbij over de volgende zaken:

- Afbeeldingen maken voor het web.
- Afbeeldingen optimaliseren en exporteren voor het web.
- Klikkaarten maken.
- Afbeeldingen opdelen in segmenten.
- Aanwijseffecten maken.

In dit hoofdstuk worden diverse internetmogelijkheden besproken. U leert wat u met Corel PHOTO-PAINT kunt doen als het gaat om publiceren op het web.

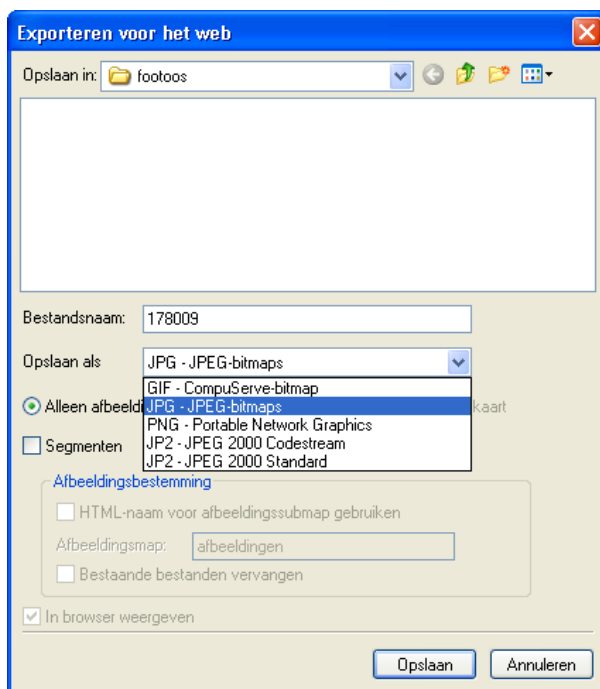
Corel PHOTO-PAINT ondersteunt de belangrijkste bestandsformaten waarmee u afbeeldingen op internet kunt publiceren: *Graphics Interchange Format (GIF)*, *Joint Photographic Experts Group (JPG)*, *JPEG 2000*, en *Portable Network Graphics (PNG)*.

Gebruik het GIF-formaat (8-bitskleuren) voor lijntekeningen, eenvoudige afbeeldingen met weinig kleuren en voor animaties (zie het vorige hoofdstuk). JPEG (24-bitskleuren) is meer geschikt voor foto's. De kwaliteit van JPEG is beter dan van GIF. Onthoud echter het volgende: hoe groter het bestand, des te langer het laden in een webbrowser duurt. PNG is een betrekkelijk nieuw alternatief voor GIF en JPEG.

Exporteren voor het web

Met de opdracht **Exporteren voor het web** selecteert u een bestandstype dat op internetpagina's kan worden gebruikt.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Exporteren voor het web**.
- 2 Open de map waarin het bestand moet worden opgeslagen.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Opslaan als** een van de beschikbare bestandstypen.
- 4 Selecteer de optie **Alleen afbeeldingen**.
- 5 Zorg ervoor dat de optie **Segmenten** niet is geselecteerd.
- 6 Klik op **Opslaan**.
- 7 Volg de stappen voor het gekozen bestandstype.



Selecteer een van de beschikbare bestandstypen voor het web.



Voorbeeld in browser

Selecteer de optie **In browser weergeven**. Tijdens het exporteren wordt de afbeelding vervolgens in uw standaardbrowser getoond.

Webafbeeldingen optimaliseren

Als u een afbeelding hebt geëxporteerd naar een geldig webbestandstype, of zelfs voordat u dit hebt gedaan, dan kunt u de afbeelding optimaliseren. Hiermee bedoelen we dat u het beste bestandstype uitzoekt en de instellingen zodanig aanpast, dat de bestandsgrootte zo klein mogelijk is.

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Webafbeeldingen optimaliseren**.
- 2 Selecteer in de vervolgkeuzelijst linksboven in het dialoogvenster een verbindingssnelheid. U ziet vervolgens onder de voorbeeldvensters een indicatie van de tijd die het duurt om uw afbeelding met deze snelheid op te halen.
- 3 Selecteer in de vervolgkeuzelijst hiernaast een zoompercentage.
- 4 Klik op een van de vier knoppen rechtsboven om het aantal voorbeeldvensters te bepalen.



Optimaliseer uw webafbeelding in het speciale dialoogvenster.

- 5 Selecteer in de vervolkeuzelijsten onder de voorbeeldvensters verschillende bestandstypen en webinstellingen. Vervolgens worden de bijbehorende afbeeldingsgegevens getoond.
- 6 Klik eventueel op de knop **Geavanceerd** om aanvullende dialoogvensters te openen.
- 7 Klik op de knop met de diskette erop om uw instellingen te bewaren.
- 8 Klik op de knop met het plusteken erop om uw instellingen aan de lijst met vooraf gedefinieerde instellingen toe te voegen.
- 9 Selecteer de afbeelding die u wilt optimaliseren.
- 10 Klik op **OK**.
- 11 Open in het dialoogvenster **Webafbeelding op schijf opslaan** een map waarin u de afbeelding wilt opslaan.
- 12 Typ een bestandsnaam.
- 13 Klik op **Opslaan**.

Werken met GIF-bestanden

De twee meest gebruikte bestandstypen voor het publiceren van afbeeldingen op internet zijn CompuServe GIF (*Graphics Interchange Format*) en JPEG (*Joint Picture Expert Group*).



U gebruikt het bestandstype GIF onder meer voor het maken van knoppen voor op webpagina's.

GIF-bestanden zijn uitstekend geschikt om kleine, grafische bestanden op het web te publiceren. Denk aan knoppen, logo's, lijnen, schermafbeeldingen, bullets enzovoort. GIF-bestanden hebben de volgende drie belangrijke kenmerken:

- Ze bevatten maximaal 256 kleuren.
- Ze zijn 'verliesloos' gecomprimeerd.
- Ze kunnen transparant zijn.

Het eerste kenmerk kan een nadeel zijn, want het beperkt de kwaliteit die met een GIF-afbeelding haalbaar is. Als u een gescande kleurenfoto als GIF-bestand exporteert, blijft er niet zoveel van over. De andere twee kenmerken vormen de redenen waarom GIF populair is geworden. De compressie garandeert (over het algemeen) uiterst compacte bestanden en de transparantie maakt het mogelijk om onregelmatig gevormde afbeeldingen tegen een achtergrond te plaatsen, waarbij de achtergrond gedeeltelijk zichtbaar blijft.



Kleurenfoto's

U gebruikt GIF-bestanden in de meeste gevallen voor bestanden met een beperkt aantal kleuren. De vuistregel voor het werken met GIF en JPEG is dat u JPEG-bestanden eigenlijk alleen nodig hebt voor het publiceren van kleurenfoto's op internet. In alle andere gevallen is het meestal beter om te kiezen voor GIF.

Naar 256 kleuren omzetten

Voordat u een CPT-bestand (Corel PHOTO-PAINT-formaat) naar GIF kunt converteren, moet u de kleurmodus converteren naar 8-bits. Als u dit niet vooraf hebt gedaan, wordt het dialoogvenster om dit te doen alsnog geopend. Ook moeten alle voorwerpen met de achtergrond zijn gecombineerd.

- 1 Ga naar het menu **Voorwerp**, dan naar **Combineren** en klik op **Alle voorwerpen met achtergrond combineren**.
- 2 Ga naar het menu **Afbeelding**, dan naar **Kleurmodus** en klik op **256 kleuren**. Het dialoogvenster **Naar 256 kleuren omzetten** wordt geopend.
- 3 Typ op het eerste tabblad **Opties** in het invoervak **Effening** een waarde of sleep met de schuifregelaar. Hoe hoger de waarde, des te vloeiender de kleurovergangen worden gemaakt. Deze optie is niet altijd beschikbaar.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Palet** een palet dat voor het samenstellen van de kleuren moet worden gebruikt: **Uniform**, **Standaard VGA**, **Aangepast**, **Geoptimaliseerd**, **Zwart lichaam**, **Grijstinten**, **Systeem**, **Webveilig** of **Eigen**. Afhankelijk van de gekozen optie kunt u bepaalde opdrachten in het dialoogvenster wel of niet uitvoeren.
- 5 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Pointillering** een optie om in te stellen hoe aangrenzende pixels worden gerangschikt om kleuren op te bouwen (door pixels te 'mengen') die niet in het gekozen palet voorkomen.
- 6 Sleep met de schuifregelaar **Pointilleringsintensiteit** om de mate in te stellen waarin pixels worden gerangschikt om kleuren op te bouwen.

- 7 Verlaag in het invoervak **Kleuren** eventueel het aantal kleuren.
- 8 Klik op **OK**.

Naar GIF exporteren

Als u een afbeelding naar GIF exporteert, verliest u geen informatie van de originele afbeelding. Met andere woorden: het 'gifje' is helemaal gelijk aan het origineel. Voordeel van een GIF-bestand op internet is, dat dit redelijk snel in een browser wordt geopend.

- 1 Ga naar het menu **Bestand**, kies **Opslaan als** en selecteer het bestandstype **GIF**.
- 2 Of ga naar het menu **Bestand**, klik op **Exporteren voor het web** en kies het bestandstype **GIF**.
- 3 Selecteer de optie **Alleen afbeeldingen**.
- 4 Zorg dat de optie **Segmenten** niet is geselecteerd.
- 5 Klik op **Opslaan**. Het dialoogvenster **GIF exporteren** wordt geopend.
- 6 Klik op een keuzerondje bij een van de volgende opties om aan te geven of de afbeelding gedeeltelijk transparant moet zijn:
 - **Geen** Om niets transparant te maken.
 - **Afbeeldingskleur** Om een kleur te selecteren (klik op een kleur in het palet of selecteer met de knop **Pipet** een kleur in het venster **Origineel**, of typ een waarde in het invoervak **Index**, of sleep met de schuifregelaar).
 - **Gemaskeerd gebied** Als u in de originele afbeelding een deel met een maskergereedschap hebt geselecteerd.
- 7 Klik op **OK**.



Interlace-afbeelding

Klik in het dialoogvenster **GIF exporteren** een vinkje bij **Interlace-afbeelding**. Wanneer de afbeelding in een browser wordt geopend, treedt er 'blokvorming' op. De kwaliteit van de afbeelding verbetert tijdens het laden van wazig naar scherp.

Werken met JPEG-bestanden

JPEG (*Joint Picture Expert Group*; JPEG wordt ook wel JPG genoemd) is het tweede bestandsformaat dat in korte tijd populair op internet is geworden. Ook hier geldt dat de belangrijkste reden van het succes ligt in de mate van compressie die mogelijk is.



U gebruikt JPEG om een foto geschikt te maken voor publicatie op internet.

JPEG heeft nog een belangrijke andere eigenschap, en dat is dat 24-bitskleuren en tegenwoordig zelfs 32-bitskleuren worden ondersteund. JPEG-afbeeldingen kunnen echter geen transparante gebieden bevatten. De belangrijkste toepassing van JPEG-bestanden is het publiceren van foto's op internet.

De compressie die bij JPEG-bestanden wordt gebruikt is, in tegenstelling tot GIF-bestanden, verliesgevend. Dit houdt in dat de kwaliteit van de afbeelding achteruit gaat. Interessant is echter dat u de mate van compressie zelf kunt instellen. Een hoge compressie leidt tot een kleiner bestand, maar de afbeelding verliest hierbij duidelijk (!) aan kwaliteit. Een lage compressie levert grotere bestanden op met meer 'tekening'.

Let er overigens op dat het verlies in beide gevallen onomkeerbaar is. U kunt een JPEG-bestand de informatie die er eerst van is afgehakt niet meer teruggeven. Het is dus een goede zaak om het originele bestand dat u in Corel PHOTO-PAINT hebt gemaakt eveneens te bewaren.

JPEG 2000

Nieuw is JPEG 2000, dat twee alternatieven bevat: JPEG 2000 Codestream (JPC) en JPEG Standard (JP2). U kunt in beide gevallen kiezen voor een compressiemethode met of zonder verlies. Het type Codestream is bedoeld voor langzame internetverbindingen. Het type Standard is iets uitgebreider. Voordeel van dit type is dat u delen van een afbeelding apart kunt comprimeren. Zo kunt u onbelangrijke partjes sterk comprimeren en delen die van een hoge kwaliteit moeten zijn iets minder comprimeren, waardoor de scherpste behouden blijft. U moet hiervoor rechthoekige selecties maken.

Nadeel van JPEG 2000 (een nadeel dat overigens ook geldt voor PNG-bestanden) is dat niet alle browsers dit bestandstype ondersteunen. Het kan zijn dat hiervoor een aparte plug-in aan de browser moet worden toegevoegd.

Naar JPEG exporteren

De eerste stappen van het exporteren van een bestand naar JPEG zijn hetzelfde als die van het exporteren naar GIF.

- 1 Open een bestand, bijvoorbeeld een foto, dat u naar JPEG wilt exporteren.
- 2 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Exporteren voor het web**.
- 3 Selecteer het bestandstype **JPG-JPEG-bitmaps** als u het 'oude' JPEG-bestandstype wilt gebruiken.
- 4 Klik op de knop **Opslaan**. Het dialoogvenster **JPEG exporteren** wordt geopend.
- 5 Sleep met de schuifregelaar **Compressie** om de mate van compressie te bepalen, of typ een waarde in het bijbehorende invoervak. Experimenteer met verschillende waarden en klik op de knop **Voorbeeld** om het resultaat direct te zien. U kunt doorgaans zonder narigheid een compressiepercentage van 25 tot 50 procent instellen.
- 6 Sleep met de schuifregelaar **Effening** om het kwaliteitsverlies te verdoezelen. De afbeelding wordt iets vager. Doe dit niet bij gedetailleerde afbeeldingen.
- 7 Klik een vinkje bij **Progressief** om de afbeelding in stapjes te laten opbouwen (lijkt op **Interlace** bij het exporteren naar GIF), of klik een vinkje bij **Optimaliseren** om de compressie te optimaliseren. Het laatste levert een nog hogere compressie op.
- 8 Selecteer in de vervolgreuzelijst **Subformaat** de standaardcoderingsmethode (4:2:2). Hiermee bepaalt u hoe het bestand wordt opgeslagen.
- 9 Klik op **OK**.

Naar JPEG 2000 exporteren

- 1 Selecteer in dit geval het bestandstype **JP2-JPEG 2000 Codestream of Standard**. Het bijbehorende dialoogvenster wordt geopend.
- 2 Sleep met de schuifregelaar **Compressie** of typ een waarde in het bijbehorende invoervak.

- 3 Selecteer de optie **Gemaskeerd gebied optimaliseren** als u een selectie afwijkend wilt comprimeren en sleep met de schuifregelaar **Compressie**.
- 4 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Voortgang** een van de opties om de weergave van de afbeelding tijdens het laden in de browser te bepalen.
- 5 Klik op **OK**.

Werken met PNG-bestanden

PNG (*Portable Network Graphics*) combineert de voordelen van GIF en de 'klassieke' JPEG-bestanden. Een nadeel is er ook. Niet alle browsers ondersteunen PNG. Van PNG bestaat ook de iets uitgebreidere variant PNG8. PNG ondersteunt 24-bitskleuren.

De opties om een bestand naar PNG te converteren, zijn in de paragrafen hiervoor besproken. U zult ze vast en zeker herkennen.

Een klikkaart maken

Een klikkaart is een afbeelding waarin HTML-informatie is opgenomen. Deze informatie bepaalt welke delen van de afbeelding klikbaar zijn. Deze *hotspots* voeren een actie uit, bijvoorbeeld het tonen van een andere webpagina als de bezoeker erop klikt. Klikkaarten worden vaak als keuzemenu gebruikt, waarbij de delen van de afbeelding naar andere informatie leiden. Om een klikkaart in Corel PHOTO-PAINT te maken, creëert u een 'gewone' afbeelding, zoals u dat gewend bent. U definieert hotspots bij voorkeur met behulp van de speciale werkbalk Internet-voorwerpen.



Typ op de werkbalk Internet-voorwerpen een internetadres.

- 1 Open een in Corel PHOTO-PAINT gemaakte afbeelding met een aantal voorwerpen erop, waarvan u een klikkaart wilt maken.
- 2 Ga naar het menu **Web** en klik op **Internet-voorwerpen**. De gelijknamige werkbalk wordt op het scherm geplaatst.
- 3 Selecteer een voorwerp binnen de afbeelding, dat u klikbaar wilt maken.
- 4 Typ in de vervolgkeuzelijst **Internet-adres** op de werkbalk de naam van de koppeling.
- 5 Typ in het invoervak **ALT-tekst** een tekst die in beeld verschijnt als de bezoeker met zijn/haar muisaanwijzer boven het voorwerp zweeft.
- 6 Klik op een van de drie knoppen om te bepalen hoe het klikbare gebied in de HTML-code gedefinieerd moet worden: **Selectie veelhoek** (volgt de vorm van het voorwerp), **Selectie rechthoek** (een rechthoekige vorm) of **Selectie cirkel** (een cirkel).
- 7 Geef op dezelfde manier HTML-informatie aan de andere klikbare voorwerpen.
- 8 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Exporteren voor het web**. Het gelijknamige dialoogvenster wordt geopend.
- 9 Selecteer de optie **Klikkaart**.
- 10 Klik op **Opslaan**.
- 11 Afhankelijk van het gekozen bestandstype verschijnen dialoogvensters. Bepaal de instellingen. Hierna wordt het dialoogvenster **Klikkaart opslaan** geopend.
- 12 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Bestandstype** een type, bijvoorbeeld **Cliënt-zijde/*.htm** om de benodigde code aan de webpagina toe te voegen en te laten draaien op het systeem van de bezoeker.
- 13 Typ in het invoervak **Naam** een naam voor de klikkaart.
- 14 Klik een vinkje bij **Standaard-URL** en typ in het invoervak een URL-adres om het niet-klikbare deel van de afbeelding te koppelen aan deze URL.
- 15 Klik eventueel een vinkje bij **Inclusief bestandsinfo** en typ in de invoervakken informatie over de afbeelding. De info die u geeft, wordt opgenomen in de code van het HTML-bestand, maar is niet zichtbaar op de webpagina..
- 16 Als u bij **Bestandstype** hebt gekozen voor **Server-zijde**, dan moet u in het invoervak **Server-koppeling** informatie over de server opnemen.
- 17 Klik op **OK**. CorelDRAW exporteert de afbeelding en maakt een HTML-bestand dat de HTML-code voor de klikkaart bevat.

Afbeelding opdelen in segmenten

Een afbeelding kan in aparte segmenten worden opgedeeld. Elk segment is in dit geval ook een apart bestand. U kunt de segmenten bovendien klikbaar maken. (Een klikkaart bestaat uit één bestand; zie ook de vorige paragraaf.) U kunt de segmenten maken met het gereedschap Afbeeldingssegmenten of met voorwerpen.

- 1 Selecteer het gereedschap Afbeeldingssegmenten in de gereedschapskist. Het gelijknamige koppelvenster wordt geopend.
- 2 Kies een van de volgende opties op de eigenschappenbalk:
 - **Verticaal segment** Klik binnen de afbeelding om een verticaal segment te maken.
 - **Horizontaal segment** Klik voor een horizontaal segment.
 - **Auto-segment** De voorwerpen van een afbeelding worden omgezet in segmenten.
 - **Gelijke segmenten** Geef het aantal rijen en kolommen op. De afbeelding wordt vervolgens opgedeeld.
- 3 Klik op de knop **Segmentselectie** op de eigenschappenbalk.
- 4 Selecteer een segment.
- 5 Typ in de invoervakken **Naam** (u kunt dit ook aan Corel PHOTO-PAINT overlaten), **URL** en **ALT** in het koppelvenster de gevraagde gegevens.
- 6 Selecteer, als u met framespagina's werkt, een doelvenster voor de URL in de vervolgkeuzelijst **Doel**.



Klik met het gereedschap Afbeeldingssegmenten.

- 7 Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Formaat** een bestandstype voor het geselecteerde segment en klik op **Geavanceerd** als u geavanceerde instellingen wilt doen.
- 8 Herhaal dit voor alle segmenten.
- 9 Klik op de knop **Voorbeeld in browser** in het koppelvenster om een voorbeeld van de opgedeelde afbeelding in uw browser te bekijken.



Segmenten wissen

U ziet op de eigenschappenbalk twee knoppen, **Segment wissen** (klik op de rand van een segment) en **Alle segmenten wissen**, om segmenten te wissen.



Raster verbergen

Ga naar het menu **Beeld** en klik op **Segmentraster** om het raster zichtbaar te maken dan wel te verbergen.

Afbeeldingssegmenten exporteren

- 1 Ga naar het menu **Bestand** en klik op **Exporteren voor het web**.
- 2 Open de map waarin u het HTML-/JavaScript-bestand wilt opslaan.
- 3 Typ een bestandsnaam.
- 4 Selecteer de optie **HTML en afbeeldingen**.
- 5 Selecteer de optie **Segmenten**.
- 6 Selecteer de optie **HTML-naam voor afbeeldingsmap gebruiken**. De map waarin de afbeeldingen en het bestand met de code wordt opgeslagen, krijgt de naam van het HTML-bestand.
- 7 Klik op **Opslaan**.



Segmenten behouden

Als u de afbeeldingssegmenten optimaliseert met de opdracht **Webafbeeldingen optimaliseren** in het menu **Bestand**, dan moet u in het gelijknamige dialoogvenster de optie **Segmenten behouden** selecteren.

Aanwijseffect van voorwerp maken

Een aanwijseffect bestaat uit een interactieve afbeelding die reageert op een handeling van de bezoeker. Zo kunt u bijvoorbeeld de kleur van een webknop wijzigen of een bepaalde tekst tonen als de bezoeker erboven zweeft of erop klikt.

U maakt een effect met behulp van voorwerpen, bijvoorbeeld een bepaalde vorm, een penseelstreek of een tekst. U mag een apart voorwerp of een groep voorwerpen gebruiken.

- 1 Selecteer een voorwerp in de afbeelding.
- 2 Ga naar het menu **Web** en klik op **Aanwijseffect van voorwerp maken**. Het koppelvenster **Aanwijseffecten** wordt geopend.
- 3 Typ in de invoervakken **URL**, **Alt** en **Doel** de gevraagde informatie (zie ook de vorige paragrafen).
- 4 Bepaal de staat van het voorwerp in de vervolgkeuzelijst **Staat**. Dit zijn de drie opties (elk effect kan maximaal drie stadia bevatten):
 - **Normaal** De bezoeker doet niets.
 - **Over** De cursor zweeft boven het voorwerp.
 - **Neer** Er wordt op het voorwerp geklikt.
- 5 Bewerk het geselecteerde stadium door het voorwerp aan te passen, dan wel te vervangen door een ander voorwerp.



Selecteer een voorwerp en voeg een aanwijseffect toe.

- 6 Ga naar het menu **Web** en klik op **Aanwijseffect voltooien** of klik op de gelijknamige knop in het koppelvenster.
 - 7 Klik op de knop **Voorbeeld in browser** in het koppelvenster om het effect in uw browser te testen.
-



Aanwijseffect bewerken

Een aanwijseffect kan achteraf worden bewerkt. Ga naar het menu **Web** en klik op **Aanwijseffect bewerken** of klik op de gelijknamige knop in het koppelvenster. Klik hierna opnieuw op **Aanwijseffect voltooien**.

Index

!

3D-effecten	147
3D-rotatie	148
3D-stereoruis	161

A

Aangepast onscherp	162
Aantal banen	67
Achtergrond	16, 46, 170
Achtergrondkleur	141, 170
Afbeelding	7
Afbeelding bijsnijden	139
Afbeeldingslijst	68
Afbeeldingstrooier	66 - 67
Afbeeldingstrooiergereedschap	11
Afbuiging	160
Afdrukken	8
Afvlakken	60
Afvlakkingseffect	148
Alchemie	158
Alfakanaal	44
Alles selecteren	99
Artistiek	150
Artistieke media	69
Automatisch egaliseren	136
AVI	169

B

Bandfilter	158
Banen	61, 66
Beeld	7
Beeldomkering	155
Beeldraamovertrek	174
Beeldschermkleuren	16
Belichtingseffecten	153
Bellen	163
Bestand	7
Besturingslijn	115, 117
Besturingspunt	116 - 117
Bewegingseffect	153
Bewerken	7
Bézier	114
Bijsnijden	137
Bijsnijgereedschap	11, 137
Bitmap	1, 17, 88
Bitmapafbeelding	1
Bitmapvulling	88
Bitvlakken	154
Blokeffect	131
Blokken	159
Bobbelkaart	158
Bol	150
Borstel opslaan	62
Borstelinstellingen	58 - 59

Borstelmaskergereedschap	11, 41	Doek	164
Borstelstructuur	61, 64	Door gebruiker gedefinieerd filter	158
Bron selecteren	19	Doordrukken/tegenhouden	74
Bronkleur	39, 78	Doorlopen	64
C		Dots per inch	1
Cilinder	149	Dpi	1
Cirkelmaskergereedschap	11, 36	Draaikolk	160
Combineren	46, 101, 146, 174	Drempel	58, 109, 132
Compressie	186	Dupliceren	107
CompuServe GIF	182	E	
Conisch	86	Een masker naar schijf opslaan	47
Contépotlood	150	Effecten	7, 147
Contrast	74, 134	Effectgereedschap	11, 73, 122
Contrastverhoging	134	Effen kromme	43, 58, 153
Controlepunt	29, 31	Effening	66, 186
Converteren	18, 102, 183	Eigen	158
Creatief	156	Eigen borstel maken	63
D		Eigenschappen penvorm	60
Deeltjes	157	Eigenschappenbalk	7, 9
Degroeperen	101	Elastisch	118
De-interlace	121	Ellipsgereedschap	11, 79
Dekvermogen	101, 145	Etsen	164
Depkenmerken	60, 65	Exporteren	184, 186
De-pointilleren	74	Exporteren voor het web	180
De-pointilleregereedschap	121	Extra	8
Deppen	65	Extra stapsgewijs	104
Deselecteren	99, 116		
Diffusie	153		
Distribueren	104, 106		

F		Groeperen	100
Film	8, 167	Gum	74
Film afspelen	175	Gumgereedschap	11
Film gedeeltelijk laden	169	H	
Film maken	168	Halftoon	155
Filter	147	Handgrepen	50, 98 - 99
Focus	124	Handwerk	156
Focusfilter	154	Hechten	136
Frame invoegen	171, 176	Helderheid	74, 134
Freehand	115	Helderheid, contrast en intensiteit	133
Freehand-maskergereedschap	11, 37	Help	8
G		Herstellijst aan/uit	28
Gamma	135	Hoogbandfilter	163
Gamut-alarm	82	Hordeur	164
Gaten verwijderen	58	Houtskool	150
Gaussiaans vervagen	152	Hulplijn	26
Gebruikersomgeving	5	I	
Gedeeltelijk laden	169	Importeren	9, 18
Geheugen	28	Impressionisme klonen.	72
Gemiddeld	161	Impressionistisch	151
Gereedschapskist	7, 10, 12	In reliëf	149
Gesampelde kleur	42	Insteekmodule	165
GIF	169, 182 - 184	Interactief schaduwgereedschap	11, 109
Glas	149	Interactief voorwerptransparantiegereedschap	11, 76
Glasblokken	157	Interactief vulgereedschap	11, 91
Glas-in-lood	157	Interlace	184
Golfpapier	152	Internet-voorwerpen	187
Graphics Interchange Format	182	Inverteren	34, 46, 132
Groeisnelheid	67		

J

Joint Picture Expert Group . . . 182, 184
JPEG 182, 184, 186
JPEG exporteren 186
JPG 184

K

Kader 57, 156
Kaderkleur bijsnijden 139
Kanaal 43, 47
Kanaaleigenschappen 44
Kartels 153
Kei 164
Kinderspel 157
Kladden 73, 127
Klembord 45, 107
Kleur behouden 64
Kleur transformeren 154
Kleurbalans 127
Kleuren sorteren 94
Kleuren vervangen 130
Kleurenpalet 7, 62, 93
Kleurenwiel 84
Kleurharmonie 83 - 84
Kleurkijkers 81
Kleurmasker 42
Kleurmodel 15, 81
Kleurmodus 15, 183
Kleurovervloei 83, 87
Kleurpunt 87

Kleurtint 131
Kleurtolerantie 57
Kleurtoon 131, 133
Kleurtransparantiegereedschap . . 11, 77
Kleurvariatie 61, 66
Kleurvervanger 74
Kleurvervangergereedschap . . . 11
Kleurzweem 128
Klikkaart 187
Klonen van opslag 72, 75
Klonen van vulling 72
Kloon 72
Kloongereedschap . . . 11, 72, 74, 121
Knipmasker 78
Knippen 8, 46, 107
Knooppunt 114, 116, 118
Knooppunttransparantie 76
Kolk 158
Kolom 36
Kopie veranderen 20, 139
Kopie-/doelbalans 127
Kopiëren 8, 46, 106
Koppelvenster 7, 13
Kristalliseren 156
Kubist 150

L

Laagbandfilter 153
Laatste opdracht vervagen 29
Lassomaskergereedschap 11, 39

Lens	143, 145 - 146	Moiré	162
Lens bewerken	145	Mozaïek	157
Lensspiegeling	153	N	
Lichtheid behouden	128	Naar achteren	103
Lijngereedschap	11, 79	Naar achtergrond	103
Lijnsegment	116 - 117	Naar voorgrond	103
Lineair	86	Naar voren	103
Linialen	24	Natte verf	161
M		Nieuw	8
Maalstroom	161	Nieuw voorwerp	98
Maasverbuiging	159	Nieuwe lens	143
Magnetisch	23, 26	Nulpunt	25
Magnetisch maskergereedschap	40	O	
Masker	7, 9, 33, 63, 114, 143	Olifantshuid	164
Masker beschilderen	58	Omgekeerde volgorde	103
Masker opslaan als kanaal	47	Omtrek	155
Masker uitlijnen	53	Omtrek overtrekken	155
Maskerovertrek	33	Onderverf	165
Maskerrand	33	Ongedaan maken	9, 28, 74
Mat maken	109	Ongekarteld	108, 112
Matwit verwijderen	109	Onscherp masker	163
Matzwart verwijderen	109	Openen	8
Maximum	161	Opnieuw	9, 28
Maximumvenster werkgebied	9	Opslaan	8, 30
Meerolgereedschap	11	Opties	12
Menubalk	6 - 7	Optimaliseren	186
Mixers	83	Overtrek	43
Modellen	81	Overvloei	73
		Overzicht kleurenpaletten	95

P

Paginakrulling	149
Palet	84
Paletbewerker	93
Paletmes	151
Papierformaat	140
Pastels	151
Pen & inkt	151
Peninstellingen	61
Perspectief	149
Pipetgereedschap	11, 43, 62, 92
Pixelblokken	160
Pixels	1
Pixels per inch	1
Plaatselijk herstellen	74
Plaatselijk herstellen-gereedschap	11
Plakken	9, 46, 107
Plastic	164
Pleistermuur	164
Plug-in	165
Pointillering	183
Pointillisme klonen	72
Pointillist	151
Positie- en groottemodus	104
Ppi	1
Progressief	186
Psychedelisch	155

R

Radiaal	86
Radiale vervaging	153
Rand opsporen	155
Randen	108
Randen vervagen	109
Randen zoeken	155
Randstructuur	64
Randvulling	87
Raster	1, 23, 106
Raster weergeven	24
Rechthoekgereedschap	11, 79
Rechthoekig	86
Rechthoekmaskergereedschap	11, 34
Reliëf	150
Reliëfsculptuur	164
Renderen	80
Reservekopie	31
Resolutie	1, 15, 19 - 20, 168
Retoucheerborstelgereedschap	76
Retoucheren	76
RGB	16
Richtingseffening	152
Richtingsscherpte	162
Rij	36
Rimpel	160
Rondheid	80
Rookglas	157
Rotatiehandgreep	54

Rotatiehoek	54	Smeren	73, 124
Rotatiemiddelpunt.	54	Soortgelijk	57
Rotatiemodus	54	Spatiëring	65, 106, 112
Rotatiesnelheid	67	Spatten	150
Roteren	60, 141	Spiegelen	141
Ruis	122, 161	Spons	74
Ruis afstellen	126, 161	Spreiding	65, 157
Ruis toevoegen	161	Standaardwerkbalk	7 - 8
Ruis verwijderen	121, 162	Stapsgewijs	104
S		Statusbalk	7
Samenvoegmodus	146	Steen	165
Scannen	19	Stenen muur	163
Schaalmodus	56	Stof	156
Schaduw	109	Stofjes en krasjes	147
Scherpstellen	74, 125, 163	Straal	67
Scherpte.	125, 162	Streek herhalen	71
Schetsblok	151	Streekkenmerken	60, 66
Schikken	101, 103 - 104, 106	Strooilijst	68
Schildergereedschap	11, 59	Structuur	64, 90, 163
Schildermodus	80	Structuurbibliotheek	90
Schuintrekken	54	Structuurlijst	90
Schuintrekmodus	54	Structuurvulling	90, 163
Segment.	9	Subscript	113
Selecteren	99, 112, 116	Superscript	113
Selectieomtrek	9	Symmetriebalk.	70
Selectierechthoek	99	Symmetrisch schilderen	70
Selectieve kleur	129	T	
Slim vervagen	153	Tegels.	161
Sluiten	31	Tekst	111

Tekstgereedschap	11, 111	Venster	8
Tekstmasker	112	Verfkleur	62
Tint	74	Vergroten/verkleinen	49
Tint, verzadiging en lichtheid	129	Verhouding behouden	51
Tintvervanger	74	Verlooptintvulling	86
Toenemen	57	Vermengen	108
Toepassingsstarter	3, 9	Vermenging	57
Tolerantie	39	Vermengingsbreedte	35
Tolerantiestandaard	43	Verminderen	58
Toonkromme	134	Verplaatsen	103, 159
Toverstafjemaskergereedschap	11, 40	Verschuiving	159
Tracé	44, 114, 116 - 118	Vervagen	66, 124, 152
Tracé exporteren	71	Vervaging afstellen	124, 152
Tracégereedschap	11, 44, 114	Vervormen	55, 159
Transformatiemaskergereedschap	11, 49	Vervorm-modus	55
Transparantie	60, 76, 80	Verwijderen	100
Trekken/stoten	149	Verzachten	153
TVH	81	Verzadiging verminderen	131
U		Vierkant	86
Uitbreiden	58	Vignet	158
Uitlijnen	52, 104, 106	Volgorde	102
Uitlijning	112	Voorbeeld	18
Uniforme vulling	81	Voorwerp	7 - 8, 49, 53, 98, 114 met achtergrond combineren
V			102
Vast formaat	36	Voorwerpomtrek	9
Vaste paletten	84	Voorwerpselectiegereedschap	11, 98 - 99
Vector	1	Voorwerptransparantieborstel	11
Vectorafbeelding	1	Voorwerptransparantieborstelgereedschap	77
Veelhoekgereedschap	11, 79	Vormomtrek	81

Vulgereedschap 11

Vulling bewerken 81

W

Wasbord 151

Wasco 150

Waterstift 152

WATERVERF. 152

Web. 8

Weer 158

WIA 19

Wind 161

Windows Image Acquisition 19

Z

Zachte rand 60

Zigzag 150

Zoomen 21, 153

Zoomgereedschap 11, 21

Zoomniveau. 9

Zwarte matte 43

Zwevend 52

Zwevende selectie 46, 52