ADOBE® PHOTOSHOP

Help en zelfstudies

Bepaalde koppelingen verwijzen naar Engelstalige inhoud.

januari 2014

Adobe

Nieuw in Photoshop

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Nieuw in Photoshop CC

Adobe® Photoshop® CC wordt geleverd met verschillende nieuwe en verbeterde functies voor een betere digitale beeldbewerking. Lees verder voor een korte kennismaking met de nieuwe functies en voor koppelingen naar bronnen die meer informatie bieden.

Opmerking: *voert u een upgrade uit vanuit Photoshop CS5, raadpleeg dan Nieuw in Photoshop CS6 voor een overzicht van de nieuwe functies in Photoshop CS6 en Photoshop 13.1 voor Adobe Creative Cloud.*

Photoshop CC | januari 2014
Photoshop CC | september 2013
Photoshop CC | juni 2013

Naar boven

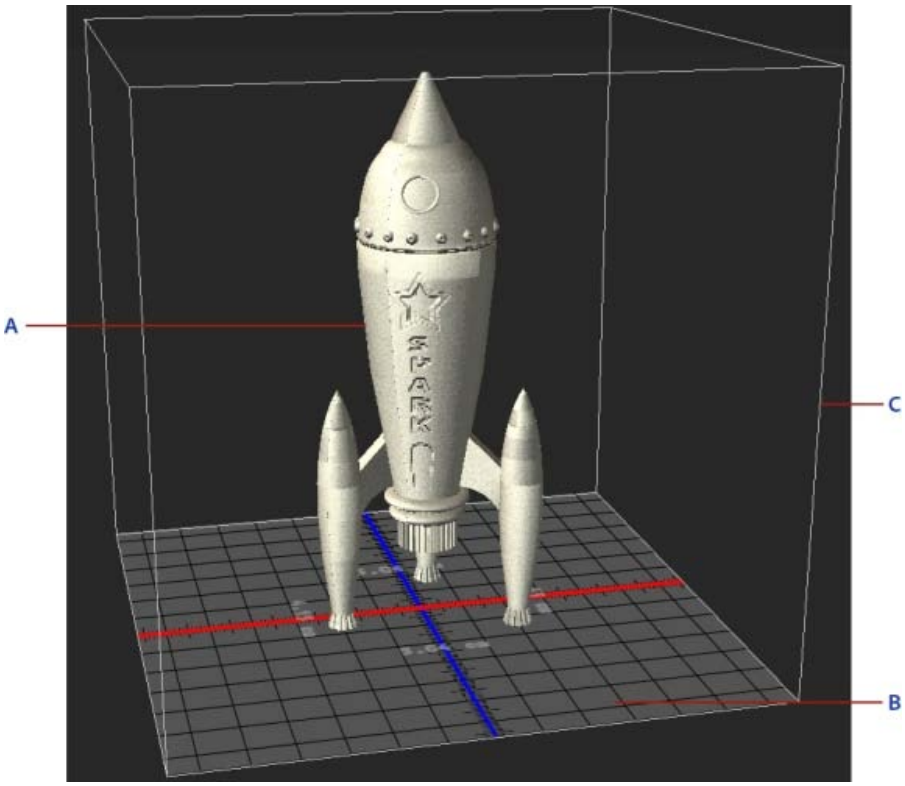
Photoshop CC | januari 2014

3D-objecten afdrukken

Nieuw in Photoshop CC | Januari 2014

U kunt in Photoshop elk compatibel 3D-model afdrukken zonder u zorgen te hoeven maken over de beperkingen van 3D-printers. Ter voorbereiding op het afdrukken maakt Photoshop 3D-modellen automatisch waterdicht.

*Zie **3D-objecten afdrukken** voor meer informatie.*



Een 3D-model afdrukken
***A.** 3D-model **B.** Afdrukplaat **C.** Overlay voor printergrootte*

Perspectief verdraaien

Nieuw in Photoshop CC | Januari 2014

Met Photoshop kunt u het perspectief in afbeeldingen gemakkelijk aanpassen. Deze functie is bijzonder handig voor afbeeldingen met rechte lijnen en platte oppervlakken, bijvoorbeeld afbeeldingen van gebouwen of architectuur. U kunt deze functie ook gebruiken om objecten met verschillende perspectieven samen te voegen tot één afbeelding.

Ga voor meer informatie naar ***Perspectief verdraaien.***



***A.** Vlakken definiëren in de modus Lay-out **B.** Perspectief aanpassen in de modus Verdraaien*

Gekoppelde slimme objecten

Nieuw in Photoshop CC | Januari 2014

U kunt nu gekoppelde slimme objecten maken die voor de inhoud naar externe afbeeldingsbestanden verwijzen. De inhoud van een gekoppeld slim object wordt bijgewerkt wanneer het bronbestand ervan wordt gewijzigd. Met gekoppelde slimme objecten kunt u een gedeeld bronbestand gebruiken in meerdere Photoshop-documenten. Gekoppelde slimme objecten zijn vooral handig als u in een team werkt of als elementen opnieuw worden gebruikt in verschillende ontwerpen.

Gekoppelde slimme objecten worden in het deelvenster Lagen aangeduid met een koppelingspictogram ( ).

Zie ***Gekoppelde slimme objecten maken*** voor meer informatie.

3D-beeldbewerking

Verbeterd in Photoshop CC | januari 2014

- U kunt 3D-lagen nu delen aan de hand van Sketchfab, een webservice voor het publiceren en weergeven van interactieve 3D-modellen. Selecteer 3D > 3D-laag delen op Sketchfab in Photoshop.
- U kunt UV-structuren nu opnieuw genereren voor objecten en materialen in de geselecteerde 3D-laag. Deze optie is vooral nuttig voor het opnieuw toewijzen van parameters aan 3D-objecten die zijn gedownload van internet. Selecteer 3D > UV's opnieuw genereren in Photoshop.
- U kunt nu gemakkelijk alle objecten in een scène groeperen. Selecteer 3D > Alle objecten in scène groeperen in Photoshop.
- U kunt nu een doorsnede toepassen op een 3D-model. Zie deze veelgestelde vragen voor meer informatie.
- Het menu 3D bevat nu een handige optie voor het verenigen van alle elementen in een 3D-scène om de scène waterdicht te maken. Selecteer 3D > Scène verenigen voor afdrukken in 3D.

Adobe Camera Raw

Verbeterd in Photoshop CC | januari 2014

Adobe Camera Raw biedt nu de volgende verbeteringen:

- Automatisch rechttrekken van een afbeelding via een van de volgende bewerkingen:
  - Dubbelklik op het gereedschap Rechttrekken ( ) op de werkbalk.
  - Dubbelklik terwijl het gereedschap Rechttrekken is geselecteerd ergens in de voorbeeldafbeelding.
  - Druk terwijl het gereedschap Uitsnijden is geselecteerd op de Command-toets (op Mac) of Ctrl-toets (in Windows) om tijdelijk over te schakelen naar het gereedschap Rechttrekken. Dubbelklik vervolgens ergens in de voorbeeldafbeelding.
- Witte tinten en Zwarte tinten ondersteunen nu functionaliteit voor automatische niveau-instelling wanneer u op de schuifregelaars dubbelklikt terwijl u Shift-toets ingedrukt houdt (Shift+dubbelklikken).
- Functionaliteit voor automatische kleurtemperatuur en tint. Houd Shift ingedrukt en dubbelklik in de voorbeeldafbeelding om deze functionaliteit te gebruiken.
- Optie om een achtergrondkleur voor het werkgebied te kiezen en de zichtbaarheid van het haarlijnkader rond de afbeelding aan te passen. Klik met de rechtermuisknop buiten de afbeelding in het werkgebied en selecteer en optie in het contextmenu.

- Option+klikken-ondersteuning voor de dialoogvensters Synchroniseren, Nieuwe voorinstelling, Instellingen opslaan en Kopiëren/plakken (Bridge). Wanneer u Option ingedrukt houdt en op een selectievakje klikt, wordt dit exclusief geselecteerd. Met nog een keer Option+klikken herstelt u de vorige staat van het selectievakje.

*Zie **Nieuwe functies in ACR 8.x.***

Naar boven

Photoshop CC | september 2013

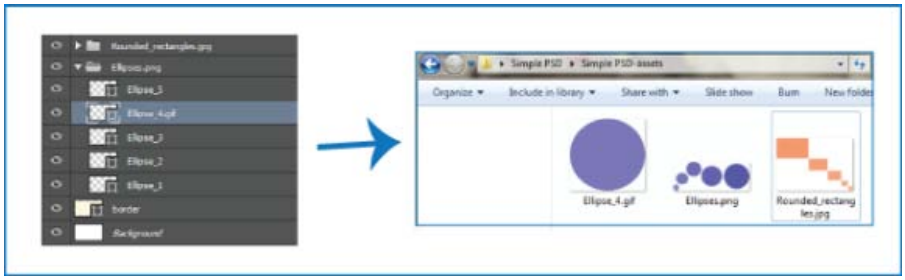
Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen

Nieuw in Photoshop CC | September 2013

U kunt JPEG-, PNG- of GIF-afbeeldingselementen genereren op basis van de inhoud van een laag of laaggroep in een PSD-bestand. Er worden automatisch elementen gegenereerd wanneer u een ondersteunde extensie voor een afbeeldingsindeling toevoegt aan de naam van een laag of laaggroep. U kunt desgewenst ook de parameters voor kwaliteit en grootte opgeven voor de gegenereerde afbeeldingselementen.

Het genereren van afbeeldingselementen op basis van een PSD-bestand is bijzonder handig wanneer u websites ontwerpt voor verschillende apparaten.

*Ga voor meer informatie naar **Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen.***



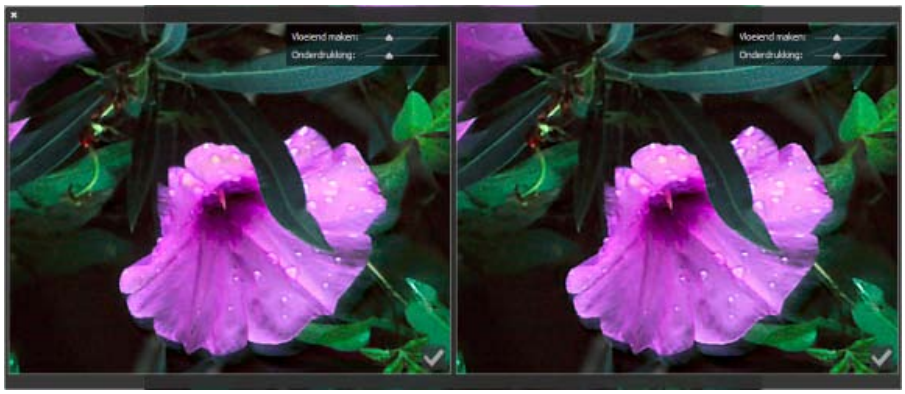
Op basis van lagen/laaggroepen gegenereerde afbeeldingselementen

Verbeterde camerabewegingreductie

Verbeterd in Photoshop CC | September 2013

- Verbeteringen in de gebruikersinterface voor productiviteitswinst
- Optie om artefactonderdrukking uit te schakelen
- Ondersteuning voor HiDPI-voorvertoningen op retina-displays
- Betere prestaties op grote schermen

*Zie **Vervaging door camerabeweging verminderen** voor meer informatie.*



Verbeterde gebruikersinterface camerabewegingreductie

Andere verbeteringen

- Meer stabiliteit bij het opslaan van bestanden naar netwerklocaties
- Integratie tussen Photoshop en Behance is nu beschikbaar in verschillende talen. Zie *Uw werk delen op Behance.*

Geïntegreerde ondersteuning voor PSDX-bestanden (alleen-lezen)

- Nieuwe besturingselementen voor het wijzigen van het bereik en de tolerantie voor Schaduwen, Hooglichten en Middentonen
- Verbeterde prestaties en stabiliteit tijdens het werken met de functies waarbij de inhoud behouden blijft
- Hoger aantal metingen: 700 tot 10.000
- Betere selectie van ankerpunten: als u op een geselecteerd ankerpunt klikt, wordt dat ankerpunt geselecteerd en wordt de selectie van andere ankerpunten opgeheven
- 32-bits ondersteuning voor 24 filters. Zie *Overzicht van de filtereffecten.*
- Vastlopen wordt voorkomen via betere GPU-detectie en uitschakeling
- Nieuwe optie voor het selecteren van alle lagen/actieve lagen voor gereedschappen Padselectie en Direct selecteren
- Wijzigingen in de modus Isolatie:
  - Ondersteuning voor aangepaste sneltoetsen voor het activeren en afsluiten van de modus Isolatie
  - De optie om de modus Isolatie te activeren door te dubbelklikken is niet meer beschikbaar in de modusActieve lagen
  - Als u de modus Isolatie afsluit, worden de filters niet uitgeschakeld, maar worden de standaardwaarden hersteld voor het laagfilter
- Nieuwe optie in het pop-upmenu van het deelvenster Eigenschappen om de weergave van het deelvenster tijdens het maken van vormlagen te bepalen
- Selectie van padpunten blijft niet langer behouden als u overschakelt tussen lagen

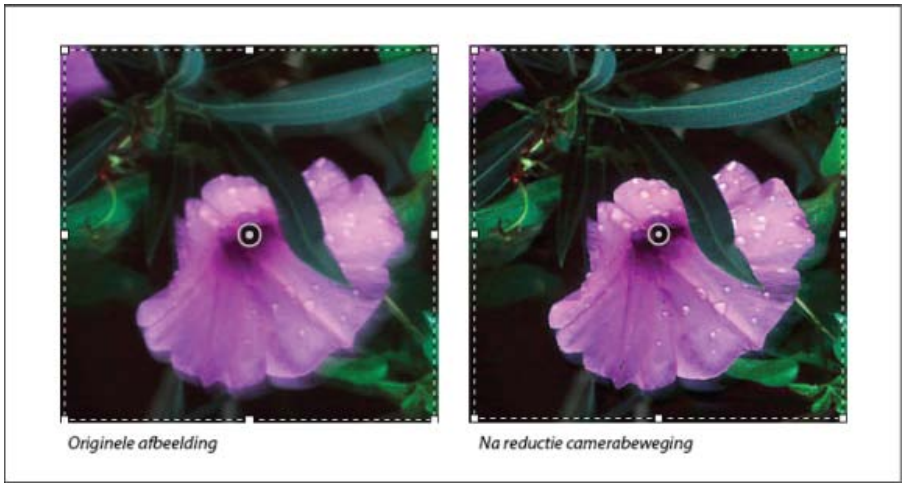
Naar boven

Photoshop CC | juni 2013

Vervaging door camerabeweging verminderen

Nieuw in Photoshop CC

Photoshop beschikt over een intelligent mechanisme dat automatisch de vervaging reduceert in foto's die met een bewogen camera zijn genomen. Indien noodzakelijk, kunt u geavanceerde instellingen aanpassen om de afbeelding verder te verscherpen. De functie voor het reduceren van bewogen foto's kan de vervaging verbeteren die het resultaat is van verschillende typen camerabeweging, zoals lineaire beweging, boogvormige beweging, draaivormige beweging en zigzag-beweging.



Reductie camerabeweging | Een Voor/Na-voorbeeld

Afbeeldingen die geschikt zijn voor reductie camerabeweging

De functie voor het reduceren van camerabeweging werkt het beste bij goed belichte foto's met weinig ruis. De volgende soorten stilstaande beelden zijn vooral geschikt voor reductie camerabeweging:

- Beelden die binnen of buiten zijn vastgelegd met een objectief met een lange brandpuntsafstand
- Binnenopnamen van een statische scène die met een lange sluitertijd en zonder flits zijn genomen

Bovendien kan reductie camerabeweging helpen de vage tekst te verscherpen in foto's die zijn genomen met een bewogen camera.

*Zie **Vervaging door camerabeweging verminderen** voor meer informatie.*

Verbeteringen op gebied van afbeeldingsgrootte wijzigen

Verbeterd in Photoshop CC

De opdracht Afbeeldingsgrootte bevat nu een methode voor Details handhaven en voor betere scherpte bij het vergroten van afbeeldingen. Bovendien is het dialoogvenster Afbeeldingsgroottebijgewerkt ten behoeve van de gebruiksvriendelijkheid:

- In een venster ziet u een voorvertoning van de parameters voor het wijzigen van de grootte. Als u de grootte van het dialoogvenster wijzigt, wordt de grootte van het voorvertoningsvenster ook gewijzigd.
- De optie Schaalstijlen wordt in- en uitgeschakeld in het tandwielmenu rechts boven in het dialoogvenster.
- In het pop-upmenu Afmetingen kiest u verschillende maateenheden om de afmetingen van de einduitvoer weer te geven.
- Klik op het koppelingspictogram om de optie voor het behouden van de verhoudingen in of uit te schakelen.
- De opties in het menu Nieuwe pixels berekenen zijn gerangschikt op gebruik en bevatten ook de nieuwe methode voor het behouden van randen.

*Zie **Afbeeldingen vergroten/verkleinen** voor meer informatie.*



Oorspronkelijke, niet-uitgesneden afbeelding



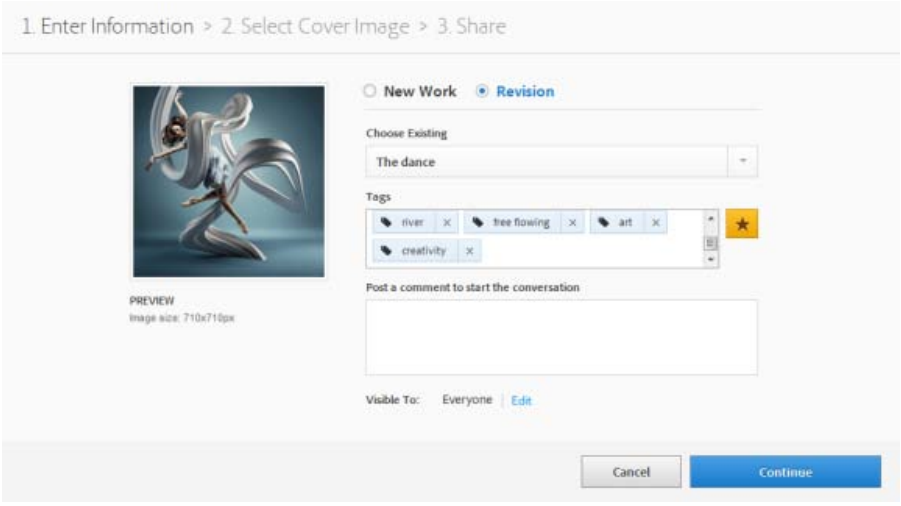
Scherpe afbeelding waarvan het formaat is gewijzigd met behoud van de details

Uw werk delen op Behance

Nieuw in Photoshop CC

U kunt uw creatieve afbeeldingen rechtstreeks vanuit Photoshop als werk in uitvoering uploaden naar Behance. Behance is het toonaangevende onlineplatform waar u uw creatieve werk kunt tentoonstellen of nieuw creatief werk kunt ontdekken. Op Behance kunt u een portfolio van uw werk maken en dit op een efficiënte manier onder de aandacht brengen van een groot publiek om feedback te krijgen. U kunt nieuwe afbeeldingen uploaden, maar ook revisies van afbeeldingen die u eerder hebt geüpload.

Opmerking: *Op dit moment is het in Frankrijk en Japan niet mogelijk om Behance te integreren met Photoshop CC.*



Revisies uploaden naar Behance...

U kunt uw werk vanuit Photoshop op een van de volgende manieren delen:

- Zorg dat u een document hebt geopend en selecteer Bestand > Delen op Behance.
- Zorg dat u een document hebt geopend en klik op de knop Delen op Behance ( ) in de linkerbenedenhoek van het documentvenster.

U kunt een nieuw Behance-portfolio beginnen met behulp van uw Adobe-id of u kunt deze id gebruiken om een koppeling te maken naar uw bestaande Behance-account.

Meer informatie over de integratie tussen Photoshop en Behance vindt u op ***Uw werk delen op Behance****. Voor meer informatie over het gebruik van Behance raadpleegt u de* ***Veelgestelde vragen.***

U moet 13 jaar of ouder zijn om u te kunnen aanmelden bij Behance.

Opmerking: *U kunt afbeeldingen van 320 x 320 pixels of groter delen.*

Instellingen synchroniseren met Adobe Creative Cloud

Nieuw in Photoshop CC

Wanneer u op meerdere computers werkt, kan het beheren en synchroniseren van voorkeuren op de verschillende computers veel tijd in beslag nemen. Het is een ingewikkeld proces waarbij vaak fouten ontstaan.

Met de nieuwe functie Instellingen synchroniseren kunt u voorkeuren en instellingen synchroniseren via Creative Cloud. Als u twee computers gebruikt, kunt u er met de functie Instellingen synchroniseren gemakkelijk voor zorgen dat de instellingen op de twee computers gesynchroniseerd blijven. De synchronisatie vindt plaats via uw Adobe Creative Cloud-account. De instellingen worden geüpload naar uw Creative Cloud-account en vervolgens naar de andere computer gedownload en daarop toegepast.

Kies Bewerken > Instellingen synchroniseren en selecteer de relevante opties. *Zie **Instellingen synchroniseren met Adobe Creative Cloud** voor meer informatie.*

3D-beeldbewerking

Verbeterd in Photoshop CC

***Opmerking:** Zie ook 3D-functies | Alleen Creative Cloud voor informatie over exclusieve Creative Cloud-functies die aan Photoshop CS6 zijn toegevoegd. Deze functies zijn ook beschikbaar in Photoshop CC.*

Tekenen in 3D

Photoshop CC beschikt over verschillende verbeteringen waarmee u 3D-modellen met meer controle en grotere nauwkeurigheid kunt tekenen. Wanneer u tekent in de standaardmodus Actief tekenen in 3D, ziet u hoe uw penseelstreken in real-time worden bijgewerkt in zowel de 3D-modelweergave als in de 3D-structuurweergave. De modus Actief tekenen in 3D resulteert bovendien in aanzienlijk betere prestaties en minimale vervorming.

Projectietekenen is de standaardtekenmethode voor 3D in Photoshop CS5 en CS6. Deze methode is ook beschikbaar in Photoshop CC. U kunt overschakelen op deze methode voor tekenen in 3D door 3D > Tekenen met projectie gebruiken te selecteren.

Naast Actief tekenen in 3D beschikt Photoshop CC over de volgende verbeteringen op het gebied van tekenen in 3D:

- Wanneer u verschillende structuurtypen voor tekenen gebruikt, kunt u het doel zien in zowel 3D-modelweergave als in de 3D-doelstructuurweergave.
- U kunt ervoor kiezen uw 3D-objecten te tekenen in de modus Niet verlicht. Deze modus negeert alle belichting in de scène en laat onbewerkte structuurgegevens van het juiste type rond de 3D-objecten lopen. Door in de modus Niet verlicht te tekenen, kunt u met grotere kleurprecisie en zonder schaduwen tekenen.

Beschikbare methoden voor tekenen in 3D

De verschillende tekenmethoden zijn geschikt voor verschillende manieren van gebruik. Photoshop CC biedt de volgende methoden voor tekenen in 3D:

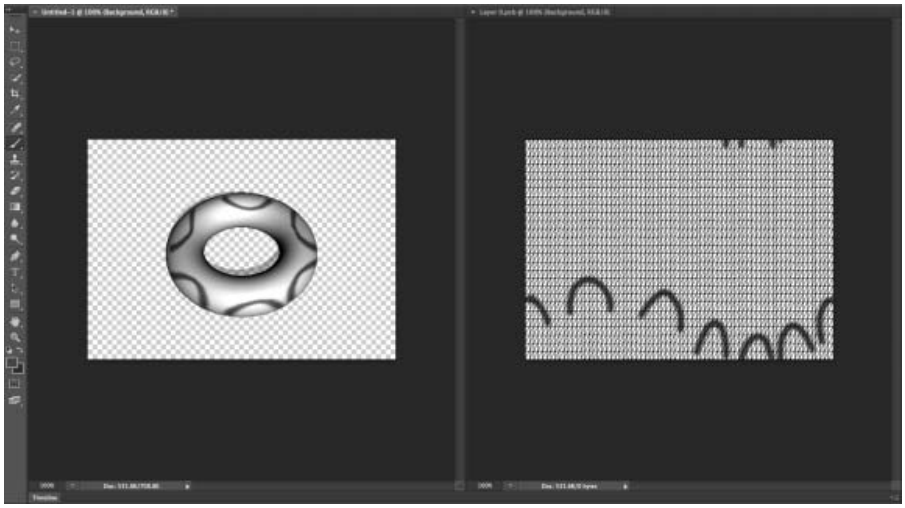
Actief tekenen in 3D: (standaardinstelling in Photoshop CC) de penseelstreken die in de 3D model- of -structuurweergave worden aangebracht, worden in real-time weergegeven in de andere weergave. Deze manier van tekenen in 3D zorgt voor uitstekende prestaties en minimale vervorming.

Tekenen met laagprojectie: (verbeterd in Photoshop CC) Deze tekenmethode wordt gebruikt wanneer het gereedschap Verloop en filters worden gebruikt. Bij de methode voor tekenen met laagprojectie wordt een getekende laag samengevoegd met de onderliggende 3D-laag. Tijdens de samenvoeging wordt de verf automatisch op de desbetreffende doelstructuren geprojecteerd.

Projectietekenen: (enige methode in Photoshop CS6) Projectietekenen is geschikt voor het tegelijkertijd tekenen van meerdere structuren of voor het tekenen van de naad tussen twee structuren. Deze methode leidt echter over het algemeen tot minder goede prestaties en er kunnen barsten ontstaan als u complexe 3D-objecten tekent.

Structuur tekenen: u kunt de tweedimensionale structuur openen en er direct op tekenen.

*Zie **Tekenen in 3D** voor meer informatie.*



Actief tekenen in 3D in Photoshop

Het 3D-deelvenster

Het deelvenster 3D in Photoshop CC is aanzienlijk verbeterd, zodat u gemakkelijker met 3D-objecten kunt werken. In overeenstemming met het deelvenster Lagen is het deelvenster 3D nu opgesteld als een scènediagram of -structuur met hoofdobjecten en onderliggende objecten.

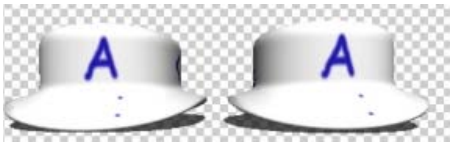
U kunt op verschillende manieren werken met 3D-objecten in het scènediagram:

- Objecten verwijderen
- Objecten opnieuw ordenen
- De volgorde van objecten omkeren
- Objecten invoegen
- Objecten dupliceren
- Instanties maken van objecten (gekoppelde instanties of losgekoppelde instanties)
- Objecten groeperen

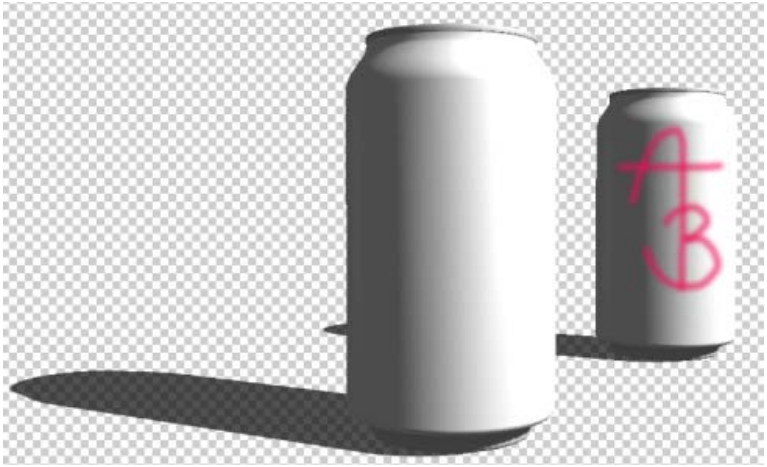
U kunt deze opties kiezen in het contextmenu dat is gekoppeld aan een 3D-object. Klik in Windows met de rechtermuisknop op een object om het desbetreffende contextmenu te openen. Als u het contextmenu in Mac OS wilt openen, klikt u op het object terwijl u Control ingedrukt houdt.

Bepaalde functies zijn niet beschikbaar voor bepaalde typen 3D-objecten.

*Zie **Instellingen in het deelvenster 3D | Photoshop CC** voor meer informatie.*



Gekoppelde instantie: in het object aangebrachte wijzigingen worden weerspiegeld in de instantie



Instantie losgekoppeld van het oorspronkelijke object

Filters

Verbeterd in Photoshop CC

Verbeteringen in het filter Slim verscherpen

U kunt met het verbeterde filter Slim verscherpen resultaten van hoge kwaliteit produceren dankzij de adaptieve verscherpingstechnologie die ruis en halo-effecten minimaliseert.

Het gestroomlijnde interfaceontwerp voor dit filter biedt geoptimaliseerde besturingselementen voor doelgericht verscherpen. Gebruik de schuifregelaars voor snelle aanpassingen en de geavanceerde besturingselementen om de resultaten te perfectioneren.

*Zie **Overzicht van de filtereffecten** en **De scherpte en vervaging van afbeeldingen aanpassen** voor meer informatie.*



Het dialoogvenster Slim verscherpen

Verbeteringen in de filters Minimaal en Maximaal

De filters Maximaal en Minimaal zijn bijgewerkt. U kunt nu in het menu Behouden kiezen voor vierkantigheid of afronding als u de straalwaarde opgeeft. Straalwaarden kunnen nu als decimalen worden ingevoerd.

*Zie **Overzicht van de filtereffecten** voor meer informatie.*

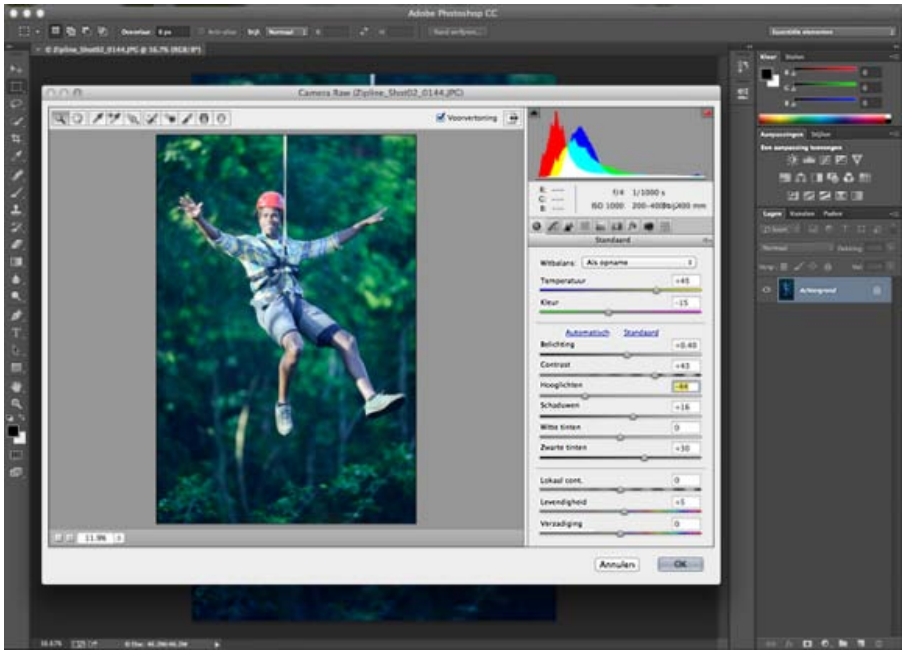


Vierkante vorm of ronde vorm behouden

Adobe Camera Raw als een filter

Nieuw in Photoshop CC

In Photoshop CC is Adobe Camera Raw ook beschikbaar als een filter. Wanneer u een afbeelding verwerkt in Photoshop, kunt u ervoor kiezen het Camera Raw-filter (Filter > Camera Raw-filter) toe te passen op afbeeldingen die al zijn geopend in Photoshop. Dit betekent dat u Camera Raw-aanpassingen kunt toepassen op meer bestandstypen, zoals PNG-, TIFF-, JPEG-bestanden, videoclips, enz. Afbeeldingen die met het Camera Raw-filter worden verwerkt, kunnen zich op elke laag bevinden.



Camera Raw-filter (Shift + Ctrl/Cmd + A) in Photoshop

*Zie deze video over **Camera Raw als een filter gebruiken in Photoshop** voor meer informatie.*

Adobe Camera Raw

*Zie het **video-overzicht van Adobe Camera Raw 8** voor informatie over recente verbeteringen in Camera Raw.*

Bestandsbeheervoorkeuren voor JPEG- en TIFF-bestanden

Nieuw in Photoshop CC

Er zijn nieuwe voorkeuren beschikbaar waarmee u kunt bepalen hoe JPEG- en TIFF-bestanden worden verwerkt in Photoshop. Deze instellingen zijn vooral handig als u altijd Camera Raw gebruikt wanneer u een afbeelding verwerkt of als u Camera Raw juist selectief wilt gebruiken. Een fotograaf wil waarschijnlijk elke afbeelding eerst verwerken met het dialoogvenster Camera Raw en deze daarna pas openen in Photoshop. Een arteditor of een vormgever wil daarentegen het dialoogvenster Camera Raw waarschijnlijk alleen maar openen voor afbeeldingen die eerder met Camera Raw zijn verwerkt.

Als u de voorkeuren in Photoshop wilt wijzigen, klikt u op Voorkeuren > Bestandsbeheer > sectie Bestandscompatibiliteit > Camera Raw-voorkeuren > sectie JPEG- en TIFF-beheer. U kunt kiezen of het dialoogvenster Camera Raw automatisch wordt geopend als u een JPEG- of TIFF-bestand opent. Kies bijvoorbeeld een optie in de vervolgkeuzelijst JPEG:

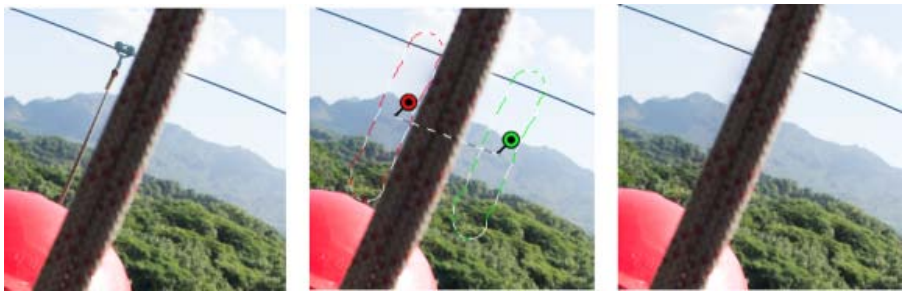
- JPEG-ondersteuning uitschakelen. Wanneer u een JPEG-bestand opent in Photoshop, wordt het dialoogvenster Camera Raw niet geopend.
- JPEG-bestanden met instellingen automatisch openen. Wanneer u een JPEG-bestand opent in Photoshop, wordt het dialoogvenster Camera Raw alleen geopend als het JPEG-bestand eerder met Adobe Camera Raw is verwerkt.
- Alle ondersteunde JPEG-bestanden automatisch openen. Het dialoogvenster Camera Raw wordt altijd geopend als u een JPEG-bestand opent.

Gebruik het TIFF-vervolgkeuzemenu voor vergelijkbare opties voor TIFF-bestanden.

Gereedschap Vlekken verwijderen

Verbeterd in Photoshop CC

Het gereedschap Vlekken verwijderen (dialoogvenster Camera Raw >Vlekken verwijderen of de sneltoets B) functioneert nu net zo als het Retoucheerpenseel in Photoshop. Met het gereedschap Vlekken verwijderen tekent u over een element in uw foto en selecteert u een brongebied dat voor uw geselecteerde gebied kan worden gebruikt. Het gereedschap doet de rest voor u. Als u op de schuine streep (/) drukt, kiest Camera Raw het brongebied voor u.



Een lijn die moet worden geretoucheerd (links), wordt geïdentificeerd en geselecteerd, er wordt een passend brongebied bij gezocht (midden), waarna de lijn wordt verwijderd (rechts)

U kunt het gereedschap Vlekken verwijderen gebruiken om zichtbare onvolkomenheden te verwijderen, maar niet alle onvolkomenheden in de foto zijn zichtbaar in de normale weergave (zoals sensorstof of vlekken of onvolkomenheden in een portret). Met de optie Vlekken visualiseren van het gereedschap Vlekken verwijderen kunt u kleinere en minder duidelijke onvolkomenheden zichtbaar maken. Wanneer u Vlekken visualiseren selecteert, wordt de afbeelding omgekeerd. U kunt de contrastniveaus van de omgekeerde afbeelding variëren om de onvolkomenheden duidelijker zichtbaar te maken. Vervolgens kunt u met het gereedschap Vlekken verwijderen in deze weergave alle onvolkomenheden verwijderen.

*Zie het artikel over **het verbeterde gereedschap Vlekken verwijderen in Photoshop CC** voor meer informatie.*

Radiaalfilter

Nieuw in Photoshop CC

Met het nieuwe gereedschap Radiaalfilter (dialoogvenster Camera Raw > gereedschap Radiaalfilter of de sneltoets J) kunt u ovaalvormige selectiekaders definiëren en gelokaliseerde correcties toepassen op deze gebieden. De correcties kunnen binnen of buiten de selectiekaders worden toegepast. U kunt meerdere radiaalfilters in een afbeelding plaatsen en verschillende aanpassingen toepassen op elk filter.



De afbeelding zoals deze is genomen (links) en de afbeelding waarin op het onderwerp is scherpgesteld met een soort vigneteffect dat is gecreëerd met radiaalfilters (rechts)

In de bovenstaande afbeelding is bijvoorbeeld een vigneteffect gesimuleerd. Er zijn twee overlappende radiaalfiltergebieden gedefinieerd over het gezicht van de persoon heen, waarbij het ene gebied iets groter is dan het andere. Met behulp van het grotere radiaalfiltergebied zijn aanpassingen aangebracht om de gebieden achter het gezicht minder te laten opvallen. Het tweede, kleinere radiaalfiltergebied is aangepast om het gezicht lichter en duidelijker te maken.

*Zie het artikel over **het gereedschap Radiaalfilter** voor meer informatie.*

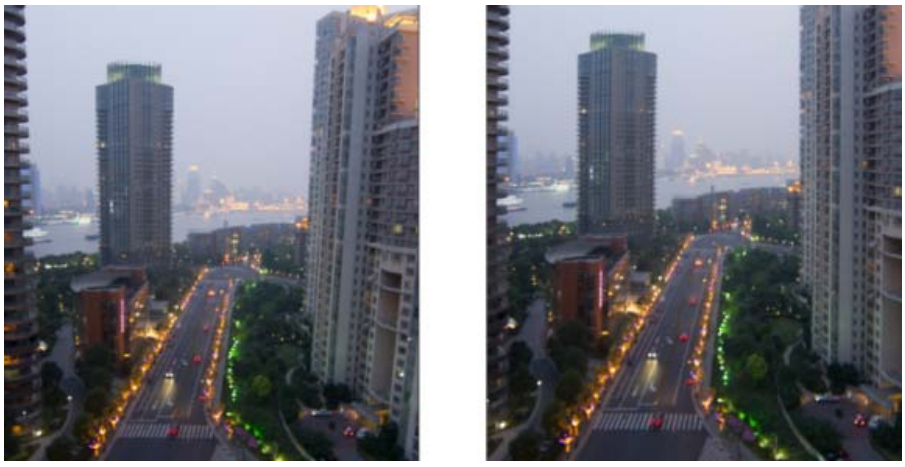
De modus Upright

Nieuw in Photoshop CC

Met de functie Upright (dialoogvenster Camera Raw > Lenscorrectie > tabblad Handmatig) in Camera Raw kunt u de inhoud van een afbeelding automatisch rechtzetten. De modus Upright corrigeert automatisch het perspectief van de elementen in een foto. De functie heeft vier instellingen waaruit u kunt kiezen:

- Automatisch: gebalanceerde perspectiefcorrecties
- Vlakte: perspectiefcorrecties ten gunste van de horizontale details
- Verticaal: perspectiefcorrecties ten gunste van de verticale details
- Volledig: combinatie van de perspectiefcorrecties Vlakte, Verticaal en Automatisch

U kunt een instelling toepassen, door de andere instellingen bladeren en vervolgens de instelling kiezen die het beste bij uw foto past.



Voorbeeldafbeelding voordat de perspectiefcorrectie is toegepast (links) en na gebruik van de instelling Automatisch van de functie Upright (rechts)

Er is bovendien een nieuwe schuifregelaar Verhouding toegevoegd. Met de schuifregelaar Verhouding kunt u de verhouding van de afbeelding horizontaal of verticaal wijzigen. Als u de schuifregelaar naar links schuift, verandert u het horizontale aspect en als u deze naar rechts schuift, wijzigt u het verticale aspect van de foto.

*Zie het artikel over **Automatische perspectiefcorrectie in Camera Raw** voor meer informatie.*

Meerdere paden selecteren

Verbeterd in Photoshop CC

Dankzij de nieuwe verbeteringen in Photoshop CC kunt u met meerdere paden werken. U kunt opdrachten toepassen op meerdere paden in het menu van het deelvenster Paden. Het is vooral erg prettig dat het nu mogelijk is meerdere paden tegelijk te selecteren en te verwijderen.

U kunt nu de volgende handelingen uitvoeren:

- Meerdere paden selecteren door Shift ingedrukt te houden en te klikken op paden in het deelvenster Paden
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aangrenzende paden te selecteren
- Sleep het gereedschap Padselectie en het gereedschap Direct selecteren over meerdere paden om deze te bewerken, zelfs als de paden zich op verschillende lagen bevinden.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een pad in het deelvenster Paden om het pad te dupliceren
- U verandert de positie van een pad door het pad te verslepen in het deelvenster Paden. U kunt paden alleen opnieuw rangschikken als het geen vorm-, tekst- of vectormaskerpaden zijn.
- Verwijder meerdere geselecteerde paden in één keer.

*Zie **Verplaatsen met behoud van inhoud** voor meer informatie.*

Rechthoeken en afgeronde rechthoeken wijzigen

Verbeterd in Photoshop CC

U kunt de afmetingen, de plaatsing en de hoekstralen van een rechthoek of afgeronde rechthoekvorm aanpassen nadat deze is gemaakt. Elke hoek kan afzonderlijk worden aangepast en u kunt de rechthoeken op meerdere lagen gelijktijdig aanpassen.

*Zie **Vormen wijzigen** voor meer informatie.*

Ondersteuning voor Indische talen

Nieuw in Photoshop CC

U kunt nu tekst in 10 Indische talen in uw Photoshop-documenten typen, namelijk Bengaals, Gujarati, Hindi, Kannada, Malayalam, Marathi, Oriya, Punjabi, Tamil en Telugu.

Als u ondersteuning voor Indische talen wilt inschakelen, selecteert u Voorkeuren > Tekst > Midden-Oosten en Zuid-Azië. De wijzigingen treden in werking in het volgende document dat u maakt.

Wanneer u ondersteuning voor Indische talen inschakelt, worden twee aanvullende composers ingeschakeld in het pop-upmenu van het deelvenster Alinea:

• Single-line Composer
• Every-line Composer

***Opmerking:** U kunt ondersteuning inschakelen voor Midden-Oosten en Zuid-Azië of Oost-Aziatisch in een document.*

Systeemoptie voor anti-aliastekst

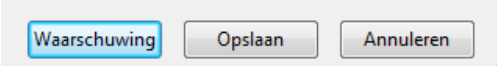
Verbeterd in Photoshop CC

De nieuwe systeemoptie voor anti-aliasitekst zorgt voor een realistische voorvertoning van de manier waarop uw tekst op het web wordt weergegeven. Deze nieuwe optie is vrijwel identiek aan de opties voor anti-aliasing in populaire browsers voor zowel op Windows als op Mac gebaseerde rendering.

Andere verbeteringen

- De galerie Vervagen functioneert aanzienlijk beter. De galerie Vervagen gebruikt nu OpenCL voor zowel voorvertoningen als voor het uiteindelijke resultaat.
- Meerdere verbeteringen op gebied van de migratie van voorinstellingen:
  - Voorinstellingen worden nu zowel gemigreerd vanuit de gebruikersbibliotheekmap als vanuit de map met voorinstellingen voor toepassingen
  - Actieve voorinstellingen worden nu samen met niet-geladen voorinstellingen gemigreerd
  - Alleen voorinstellingen voor de vorige versie worden gemigreerd. Zo worden CS6-voorinstellingen bijvoorbeeld gemigreerd terwijl CS5-voorinstellingen worden genegeerd.
  - Het is niet nodig het systeem opnieuw op te starten na het migreren van voorinstellingen.
- Wijzigingen in de Windows-dialoogvensters Openen/Opslaan:
  - Wijzigingen in de volgorde en plaatsing van bepaalde besturingselementen
  - De optie Kleine letters gebruiken is verwijderd. U kunt de instelling voor het gebruik van kleine letters of hoofdletters voor bestandsextensies wijzigen in het dialoogvenster Voorkeuren.
  - De waarschuwingspictogrammen en het venster met waarschuwingsteksten zijn vervangen door de knop Waarschuwing, die naast de knoppen Opslaan en Annuleren wordt weergegeven. Wanneer u op deze knop Waarschuwing klikt, wordt in Photoshop een

berichtvenster weergegeven met de reden van de waarschuwing. Als er geen waarschuwingen zijn voor een document, wordt de knop Waarschuwing verborgen.

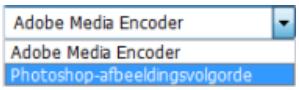


De knop Waarschuwing

- Een hoekbesturingswidget voor penselen is nu zowel beschikbaar op de optiebalk als in het contextmenu.
- De optie Afdrukgrootte tonen is hersteld.
- De gammawaarde voor tekst wordt nu automatisch ingesteld voor nieuwe systeemopties.
- Het opslaan van uw werk op netwerkshares in Mac OS X functioneert nu beter
- De metagegevens en de ICC-profielen worden nu opgenomen wanneer u een document opslaat als een PNG-bestand.
- U kunt CSS-code (Cascading Style Sheet) nu rechtstreeks exporteren uit lagen of groepen. Selecteer Laag > CSS kopiëren.
- Verbeteringen voor CSS kopiëren:
  - De eenheden voor CSS kopiëren zijn nu altijd pixels (px)
  - Voor het instellen van transparantie met CSS kopiëren worden nu verlopen gebruikt
  - Verbeterde plaatsing van getransformeerde tekst
  - Er wordt nu geen breedte meer gegenereerd voor niet-alineatekst
- U kunt nu meerdere tekststijlen selecteren en verwijderen
- U kunt nu de wijzigingstoets Shift gebruiken als u paden maakt.

Wijzigingen op productniveau

- Alle eigenschappen in Photoshop Extended CS6 zijn nu beschikbaar in Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.
- De volgende toepassingen worden niet langer standaard geïnstalleerd met Photoshop CC:
  - Bridge CC; *zie Nieuw in Adobe Bridge CC voor een lijst met nieuwe functies.*
  - Extension Manager
  - ExtendScriptToolkit
    Opmerking: als u Bridge CC, Extension Manager of de ExtendScriptToolkit wilt downloaden, meldt u zich aan bij Adobe Creative Cloud, gaat u naar Apps en downloadt u de gewenste toepassing.
- Nieuwe systeemvereisten voor Photoshop CC:
  - Ondersteuning voor Mac OS X 10.7 (Lion) en 10.8 (Mountain Lion)
  - Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) wordt niet officieel ondersteund. Het is vooral belangrijk om te weten dat u niet kunt werken met videobestanden in Mac OS X 10.6. U kunt wel een tijdlijn met stilstaande beelden maken en effecten toevoegen, zoals overgangen. U kunt dit werk echter alleen exporteren met de optie Bestand > Exporteren > Video renderen > Photoshop-afbeeldingsvolgorde.



- Het filter Belichtingseffecten (Filter > Renderen > Belichtingseffecten) werkt alleen met 8-bits RGB-afbeeldingen in Photoshop CC.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Perspectief verdraaien | Photoshop CC

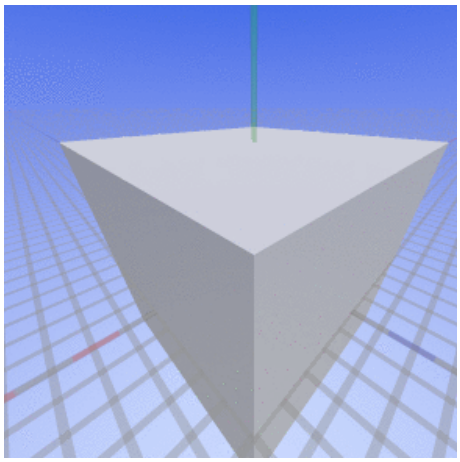
Achtergrond
Vereiste: de grafische processor inschakelen
Perspectief aanpassen
Veelgestelde vragen

Met Photoshop kunt u het perspectief in afbeeldingen gemakkelijk aanpassen. Deze functie is bijzonder handig voor afbeeldingen met rechte lijnen en platte oppervlakken, bijvoorbeeld afbeeldingen van gebouwen of architectuur. U kunt deze functie ook gebruiken om objecten met verschillende perspectieven samen te voegen tot één afbeelding.

Naar boven

Achtergrond

Som kan een object er in een afbeelding anders uitzien dan hoe het er in werkelijkheid uitziet. Dit is te wijten aan perspectiefvervorming. Afbeeldingen van hetzelfde object die vanaf verschillende camera-afstanden en onder verschillende kijkhoeken zijn vastgelegd, kunnen een andere perspectiefvervorming hebben.



Perspectivische vervorming in afbeeldingen van hetzelfde object dat is vastgelegd van verschillende afstanden en onder verschillende hoeken

(Creative Commons-afbeelding, met dank aan: SharkD)

Naar boven

Vereiste: de grafische processor inschakelen

Photoshop heeft minimaal 512 MB aan video-RAM (VRAM) nodig om de functie voor perspectiefvervorming te kunnen uitvoeren. Raadpleeg *Veelgestelde vragen over de processor in Photoshop CC* voor nadere informatie.

Als vereiste voor het aanpassen van perspectief, moet u ervoor zorgen dat de grafische processor is ingeschakeld in uw Photoshop-voorkeuren.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Prestaties.
2. Selecteer in het gebied GPU-instellingen de optie GPU gebruiken.
3. Klik op Geavanceerde instellingen. Zorg dat GPU gebruiken om sneller berekeningen uit te voeren is geselecteerd.
4. Klik op OK.

Naar boven

Perspectief aanpassen

Vlakken definiëren

Voordat u het perspectief aanpast, moet u de vlakken binnen de architectuur in de afbeelding definiëren.

1. Open de afbeelding in Photoshop.
2. Selecteer Bewerken > Perspectief verdraaien. Lees de tip op het scherm en sluit deze.
3. Teken vierhoekige elementen langs de vlakken van de architectuur in de afbeelding. Probeer tijdens het tekenen van de vierhoekige elementen de randen parallel aan de rechte lijnen in de architectuur te houden.



Teken de randen van de vierhoekige elementen ruwweg parallel aan de lijnen in de architectuur. Zoals u in de illustratie kunt zien, kunt u twee vlakken magnetisch op elkaar uitlijnen. Hier ziet u een aantal vlakken die zijn gedefinieerd voor een gebouw.

De vlakken manipuleren

1. Schakel vanuit de modus Lay-out over naar de modus Verdraaien.



De modus Verdraaien

2. Manipuleer het perspectief op een van de beschikbare manieren:

- Verplaats de hoeken van de vierhoekige elementen (punten), al naar gelang van toepassing. U kunt het perspectief van deze afbeelding bijvoorbeeld zodanig aanpassen dat de twee zijden van het gebouw in gelijke mate worden verkort. Het resulterende perspectief benadert dan een directe weergave van het gebouw vanuit een hoek.



Het perspectief aanpassen, zodat de twee zijden van het gebouw in gelijke mate worden verkort

- Houd Shift ingedrukt en klik op een afzonderlijke rand van een vierhoekig element om dit recht te trekken en zo te houden tijdens verdere perspectiefbewerkingen. Deze rechtgetrokken randen worden geel gemarkeerd in de modus Verdraaien. U kunt de hoeken van de vierhoekige elementen (punten) verplaatsen voor een fijnere controle over de perspectiefaanpassing.



Houd Shift ingedrukt en klik op een afzonderlijke rand van een vierhoekig element om te zorgen dat deze recht blijft tijdens verdere perspectiefbewerkingen. De geselecteerde rand uiterst rechts in deze afbeelding is geel gemarkeerd.

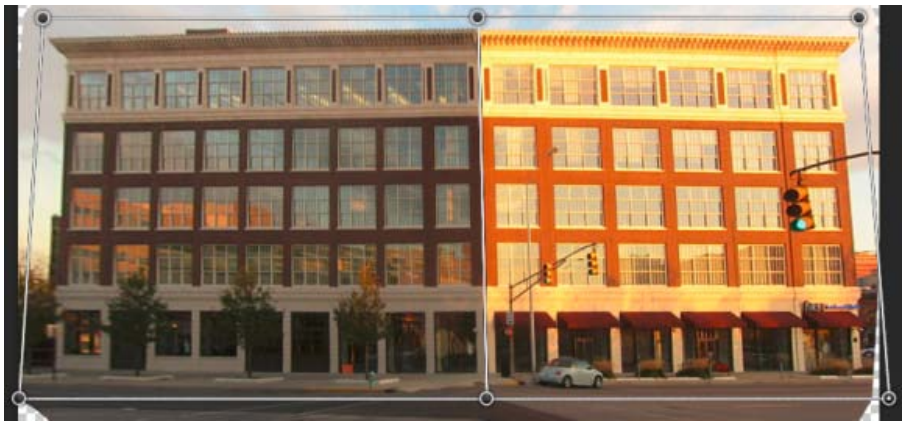


De geselecteerde rand wordt rechtgetrokken. De rechtgetrokken rand blijft bovendien behouden tijdens verdere perspectiefbewerkingen.

Houd Shift ingedrukt en klik nogmaals op de rand als u het rechttrekken niet wilt behouden.

- In de modus Verdraaien kunt u op de volgende pictogrammen voor automatische perspectiefvervorming klikken:

  Automatisch nivelleren bij horizontale lijnen



Horizontaal nivelleren

  Automatisch rechttrekken bij verticale lijnen



Verticaal rechttrekken

Automatisch verticaal en horizontaal rechttrekken



Horizontaal en verticaal rechttrekken

3. Nadat u klaar bent met het aanpassen van het perspectief klikt u op het pictogram Perspectief verdraaien vastleggen ( ).

Sneltoetsen

De volgende sneltoetsen vergemakkelijken aanpassing van het perspectief:

Pijltoetsen Verplaatst een hoek van een vierhoekig element (punt) een klein stukje

H Verbergt het raster wanneer u in de modus Verdraaien werkt

L Schakelt over naar de modus Lay-out

B Schakelt over naar de modus Verdraaien

Enter In de modus Lay-out kunt u op Enter drukken om snel over te schakelen naar de modus Verdraaien. In de modus Verdraaien legt u met de Enter-toets de huidige perspectiefwijzigingen vast.

Shift ingedrukt houden en klikken *(modus Verdraaien)* Trekt een afzonderlijke rand van een vierhoekig element recht en zorgt dat deze recht blijft tijdens verdere perspectiefbewerkingen. Houd Shift ingedrukt en klik nogmaals als u de rechtgetrokken rand niet wilt behouden.

Shift ingedrukt houden (en een rand slepen) *(modus Verdraaien)* Beperkt de vorm van een vlak terwijl het wordt verlengd

Naar boven

Veelgestelde vragen

Kan ik verschillende perspectieven in dezelfde afbeelding bewerken?

Ja. Wanneer u verschillende perspectieven in dezelfde afbeelding bewerkt, kunt u:

- Een bepaald perspectief in een bepaald gedeelte van de afbeelding ongewijzigd laten en het perspectief voor de rest van de afbeelding aanpassen. Dat doet u als volgt:
  1. Teken een vierhoekig element om het gedeelte van de afbeelding waarvan u het perspectief wilt behouden. Zorg dat dit vierhoekige element niet magnetisch wordt uitgelijnd op een van de andere vlakken waarvan u het perspectief aanpast.
  2. Zorg dat dit vierhoekige element ongewijzigd blijft terwijl u met de andere vlakken werkt waarvan u het perspectief wilt aanpassen.
- Bewerk de gedeelten van de afbeelding met verschillende perspectieven onafhankelijk van elkaar.
  1. Teken los van elkaar staande vierhoekige elementen rond de desbetreffende gedeelten van de afbeelding.
  2. Bewerk de vierhoekige elementen onafhankelijk van elkaar.

De tips op het scherm worden niet meer weergegeven. Hoe krijg ik die terug?

Voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
2. Klik op Alle waarschuwingsmeldingen herstellen en klik vervolgens op OK.

Kan ik verschillende series vlakken definiëren voor dezelfde architectuur?

Ja. Ter illustratie bespreken we hier twee verschillende manieren om vlakken te definiëren voor de poort naar de Taj Mahal:



Een vierhoekig element dat losjes om de architectuur is getekend



Een andere serie vlakken die is gedefinieerd voor dezelfde architectuur. Deze serie vlakken geeft u betere controle over perspectiefaanpassingen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

3D-objecten afdrukken | Photoshop CC

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden
Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven
Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D
Veelgestelde vragen
Zie ook

U kunt in Photoshop elk compatibel 3D-model afdrukken zonder u zorgen te hoeven maken over de beperkingen van 3D-printers. Ter voorbereiding op het afdrukken maakt Photoshop 3D-modellen automatisch waterdicht.

Naar boven

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-model in Photoshop. Pas, indien nodig, de grootte van het 3D-model aan als u het opent.
3. Selecteer 3D > Instellingen voor afdrukken in 3D.



Instellingen voor afdrukken in 3D

4. Kies in het deelvenster Instellingen voor afdrukken in 3D of u wilt afdrukken naar een op de USB-poort van uw computer aangesloten printer (een lokale printer) of naar een onlineservice voor afdrukken in 3D, zoals Shapeways.com.

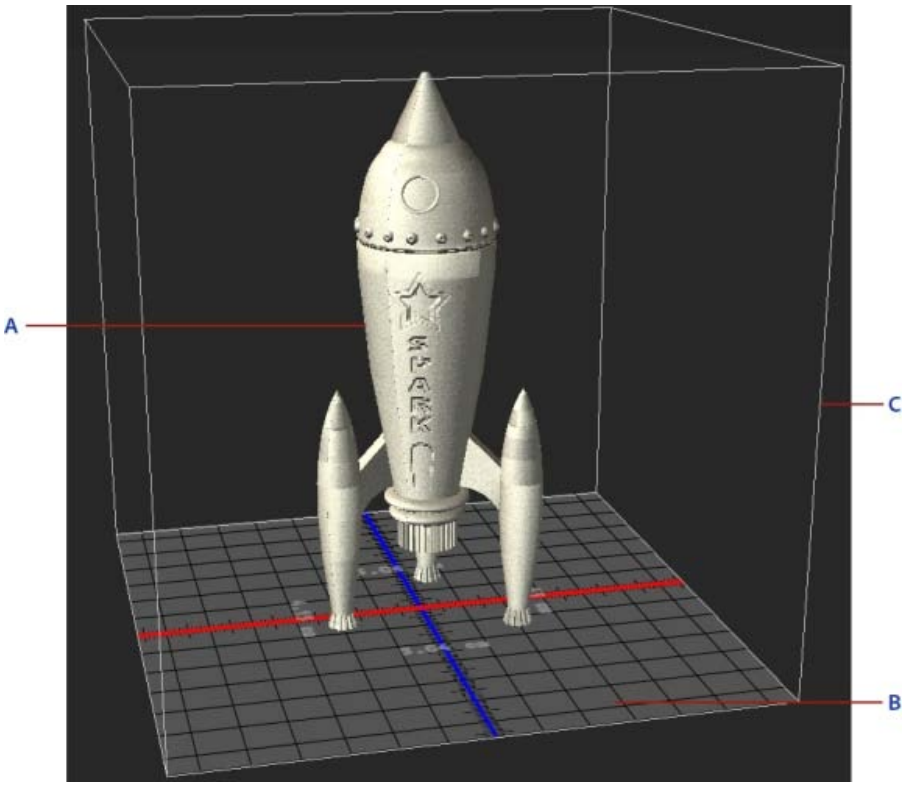
Opmerking: *Shapeways.com is een toonaangevende service en community voor afdrukken in 3D. Shapeways.com beschikt over verschillende printerprofielen die u kunt gebruiken voor het afdrukken van uw 3D-modellen. Zie deze veelgestelde vragen voor meer informatie.*

Als u de lijst met ondersteunde printers of Shapeways.com-profielen wilt vernieuwen, selecteert u Nieuwste printers ophalen in het pop-upmenu Afdrukken naar.

5. Selecteer een lokale printer of een Shapeways.com-printerprofiel.

Selecteer Printer > Prijs schatten voor een geschatte prijs voor het afdrukken van het 3D-model aan de hand van beschikbare Shapeways-com-profielen.

6. Selecteer een eenheid voor de printergrootte, zoals inch, centimeter, millimeter of pixel. Deze eenheid wordt weerspiegeld in de afmetingen voor Printergrootte, maar ook in de afmetingen van de afdrukplaat.



***A.** 3D-model **B.** Afdrukplaat **C.** Overlay voor printergrootte*

7. Selecteer een Detailniveau voor de 3D-afdruk, u kunt kiezen uit Laag, Normaal of Hoog. De voor het afdrukken van het 3D-object vereiste tijd is afhankelijk van de hoeveelheid details die u kiest.
8. Als u niet wilt dat een overlay van de 3D-printergrootte over het 3D-model wordt geplaatst, schakelt u Overlay printergrootte tonen uit.
9. Pas de afmetingen voor Scènegrootte aan om de gewenste grootte voor het afgedrukte 3D-object op te geven. Wanneer u een waarde wijzigt (X, Y of Z), worden de andere twee waarden proportioneel geschaald. Terwijl u de Scènegrootte wijzigt, ziet u dat de afdrukplaat onder het 3D-model proportioneel wordt geschaald.

U kunt de waarde van een Scènegrootte-afmeting scrubben door op het afmetingslabel (X, Y of Z) te klikken en de muis naar links of rechts te slepen. Houd Shift ingedrukt om de waarde sneller te scrubben.



10. Kies Schalen naar afdrukgrootte als u wilt dat het 3D-model automatisch wordt geschaald, zodat het de beschikbare afdrukgrootte van de geselecteerde printer vult.
11. Als het 3D-model grijsstructuren, reliëfstructuren of dekkingsstructuren heeft, kunt u ervoor kiezen een of meerdere van deze structuren te negeren tijdens het afdrukken van het model. U zult zien dat het 3D-model in real-time wordt bijgewerkt wanneer u deze Oppervlakdetails-instellingen wijzigt.
12. U kunt ervoor kiezen de vereiste ondersteuningsstructuren (basisstructuren of rafts) voor het 3D-object niet af te drukken. Wees voorzichtig met het gebruik van deze optie, aangezien het afdrukken van het 3D-model mogelijk niet lukt als u de vereiste ondersteuningsstructuur niet afdrukt.
13. Als uw printer meerdere materialen ondersteunt, kiest u het gewenste materiaal voor het afdrukken van het 3D-object.

Naar boven

Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven

Als u alle 3D-afdrukinstellingen hebt opgegeven, voert u de volgende stappen uit:

1. Klik op het pictogram Afdrukken starten ( ) of selecteer 3D > Afdrukken in 3D. Photoshop verenigt de 3D-scène en bereidt deze voor op het afdrukproces.
2. Als u afdrukt aan de hand van een Shareways.com-profiel, verschijnt een aanwijzing met de mededeling dat de feitelijke afdrukkosten kunnen afwijken van de weergegeven schatting. Klik op OK.
3. Gebruik de 3D-camerageereedschappen in het voorvertoningsvenster om het 3D-object te roteren, te verplaatsen of om in of uit te zoomen op het object.

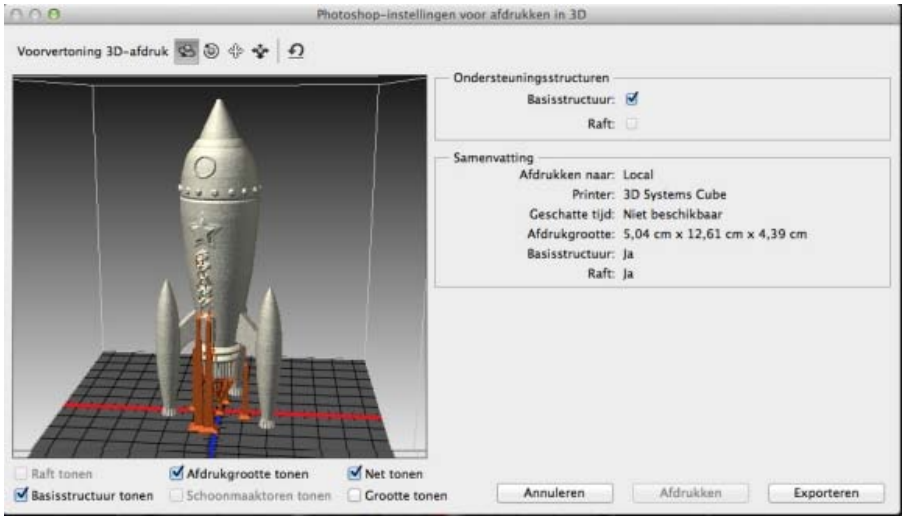
De 3D-camera roteren

De 3D-camera om de z-as draaien

Panoramische weergave van de 3D-camera

De 3D-camera schuiven

De oorspronkelijke locatie van de 3D-camera herstellen



Voorvertoning 3D-afdruk

4. Als u de 3D-afdrukinstellingen wilt exporteren naar een STL-bestand, klikt u op Exporteren en slaat u het bestand op de gewenste locatie op uw computer op. U kunt een STL-bestand uploaden naar een onlineservice, zoals Shapeways.com, of u kunt het op een SD-kaart plaatsen en lokaal afdrukken.
5. Bekijk het 3D-afdrukoverzicht en klik op Afdrukken.

U kunt een 3D-afdruktaak annuleren door 3D > Afdrukken in 3D annuleren te kiezen.

Naar boven

Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D

Photoshop beschikt over interactieve hulpprogramma's die op wizards zijn gebaseerd en die u kunt gebruiken voor het configureren, kalibreren en onderhouden van uw 3D-printer. U kunt deze hulpprogramma's alleen gebruiken als de 3D-printer ingeschakeld is en aangesloten is op uw computer.

1. Selecteer 3D > Hulpprogramma's 3D-printer.
2. Selecteer het hulpprogramma dat u wilt starten.

   Afdrukplaat kalibreren Hiermee kunt u de afdrukplaat nivelleren. Dit hulpprogramma voert de volgende algemene stappen uit:
   - Vraagt u eventueel resterend afdrukmateriaal uit de 3D-printer te verwijderen
   - Initaliseert de afdrukkop
   - Hiermee kunt u de tussenruimte tussen de afdrukplaat en de afdrukkop voor negen spuitstukken aanpassen/afstellen

   U kunt dit hulpprogramma starten in de wizardmodus of in de handmatige modus.

   Filament laden Hiermee kunt u een filament laden in een FDM 3D-printer (Fused Deposition Modeling).

   Filament verwijderen Helpt u een filament uit een FDM 3D-printer te verwijderen

   Filament wijzigen Helpt u het filament van een FDM 3D-printer te vervangen door een nieuw filament
3. Volg de aanwijzingen op het scherm.

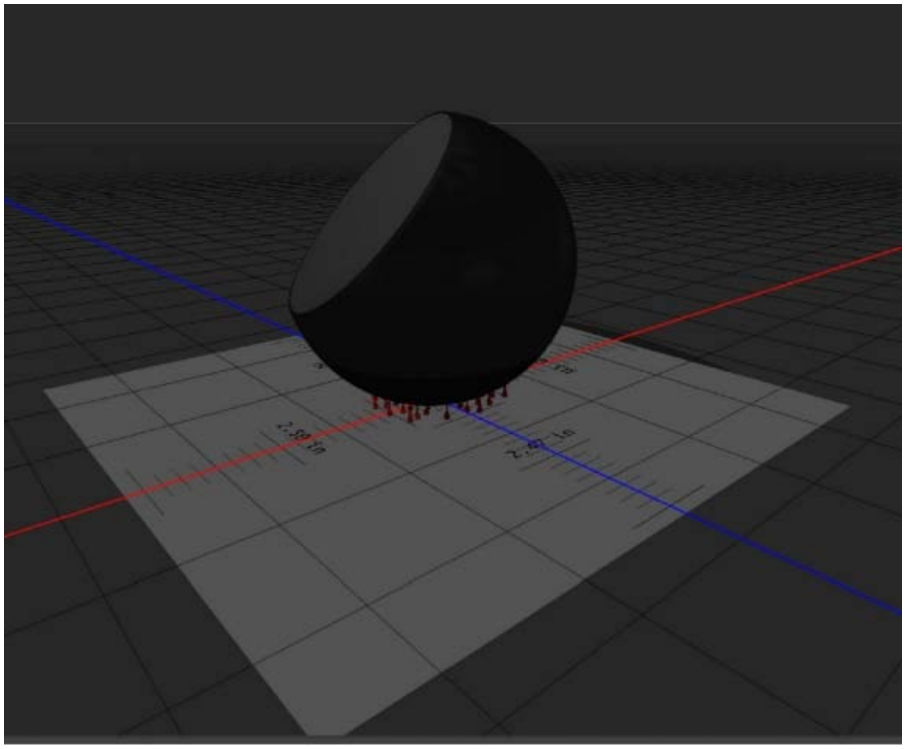
Naar boven

Veelgestelde vragen

Kan ik een doorsnede toepassen op een 3D-model voordat ik het ga afdrukken?

Ja. U kunt doorsnedes definiëren om gedeelten van een 3D-model weg te snijden voordat u het afdrukt. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-object dat u wilt afdrukken.
3. Selecteer Scène in het deelvenster 3D.
4. Selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Doorsnede.
5. Geef instellingen voor de doorsnede op in het deelvenster Eigenschappen.
6. Selecteer 3D > Doorsnede toepassen op scène.
7. Druk de 3D-scène af.

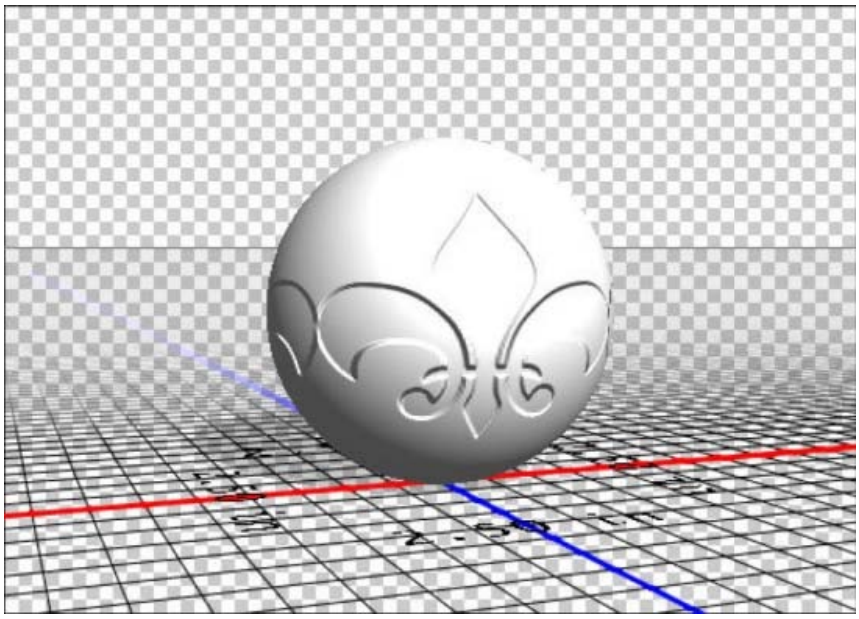


Een doorsnede van de bol wegsnijden voordat u deze afdrukt

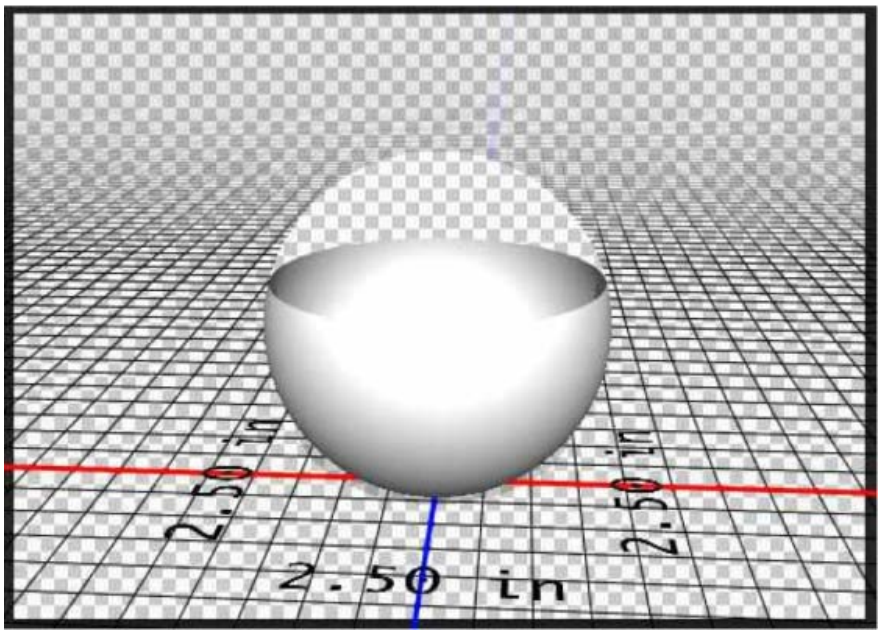
Kan ik een reliëf- of dekkingsstructuur toepassen op een 3D-model voordat ik het afdruk?

Ja. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer een materiaal in het deelvenster Scène.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op het mappictogram ( ) naast Reliëf/Dekking en laad een structuur. U kunt ook een nieuwe structuur definiëren die u op het 3D-model wilt toepassen.
3. Als u een nieuwe structuur definieert, slaat u deze op. De structuur wordt als een reliëf- of dekkingsstructuur toegepast op het 3D-model.
4. Druk het 3D-model af.



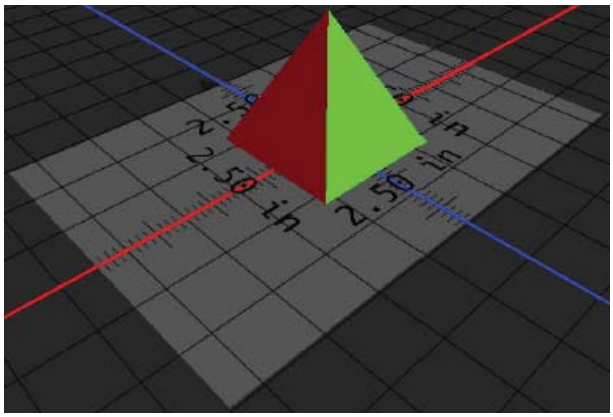
Een reliëfstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt



Een dekkingsstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt

Kan ik 3D-modellen in twee kleuren afdrukken?

Als uw 3D-printer is uitgerust met twee afdrukkoppen, kunt u 3D-modellen in twee kleuren afdrukken. Het model wordt in twee kleuren weergegeven in de 3D-werkruimte en in de 3D-voorvertoning.



Een 3D-model in twee kleuren afdrukken

Hoe worden 3D-modellen met meerdere lagen afgedrukt?

Vanuit afdrukoogpunt wordt elke laag in het 3D-model behandeld als een 3D-object. Indien noodzakelijk, kunt u twee of meer lagen samenvoegen (3D > 3D-lagen samenvoegen).

Naar boven

Zie ook

- Tekenen in 3D | CC, CS6
- Verbeteringen van het deelvenster 3D | Photoshop CC
- Photoshop 3D-documentatie

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen | Photoshop CC

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen of laaggroepen
Een praktijkvoorbeeld voor webontwerp
Parameters voor kwaliteit en grootte opgeven
Het genereren van afbeeldingselementen uitschakelen voor alle documenten
Veelgestelde vragen

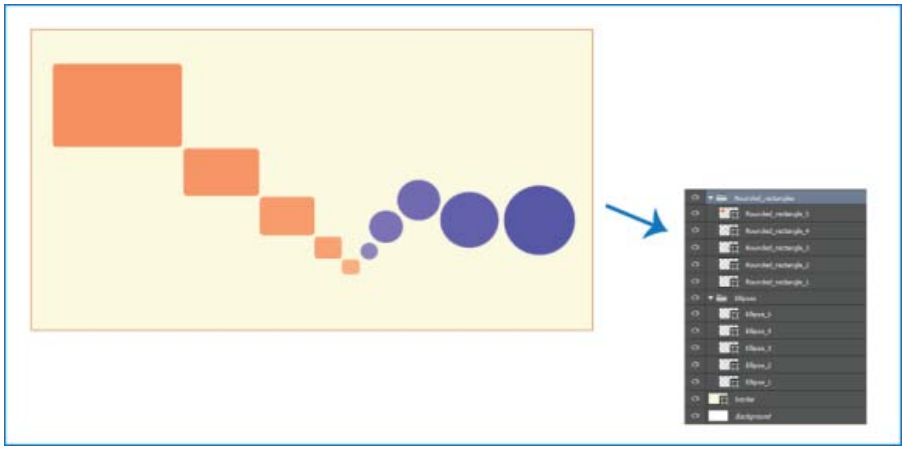
U kunt JPEG-, PNG- of GIF-afbeeldingselementen genereren op basis van de inhoud van een laag of laaggroep in een PSD-bestand. Er worden automatisch elementen gegenereerd wanneer u een ondersteunde extensie voor een afbeeldingsindeling toevoegt aan de naam van een laag of laaggroep. U kunt desgewenst ook de parameters voor kwaliteit en grootte opgeven voor de gegenereerde afbeeldingselementen.

Het genereren van afbeeldingselementen op basis van een PSD-bestand is bijzonder handig wanneer u websites ontwerpt voor verschillende apparaten.

Naar boven

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen of laaggroepen

Als u de generator voor afbeeldingselementen beter wilt begrijpen, kunt u dit eenvoudige PSD-bestand ***(te downoaden via deze koppeling)*** gebruiken met de volgende laagvolgorde:



PSD-voorbeeldbestand en de bijbehorende laaghiërarchie

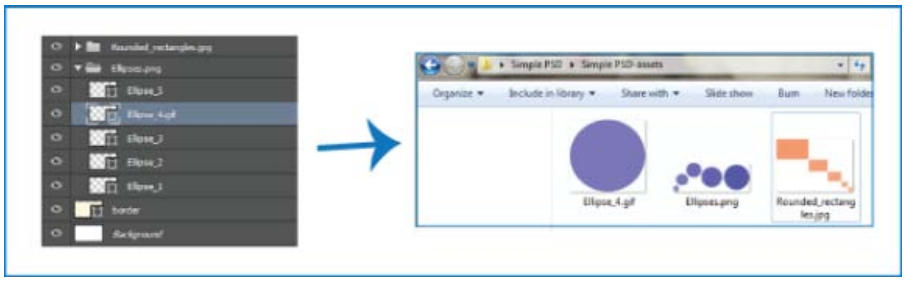
De laaghiërarchie voor dit bestand bestaat uit twee laaggroepen: *Rounded_rectangles* en *Ellipses*. Elk van deze laaggroepen bevat vijf lagen.

Voer de volgende stappen uit om afbeeldingselementen te genereren op basis van dit PSD-bestand:

1. Zorg dat het PSD-bestand geopend is en selecteer Bestand > Genereren > Afbeeldingselementen.
2. Voeg geschikte bestandsextensies toe (`.jpg`, `.png` of `.gif`) aan de namen van de lagen of laaggroepen op basis waarvan u afbeeldingselementen wilt genereren. Wijzig bijvoorbeeld de naam van de laaggroepen *Rounded_rectangles* en *Ellipses* in `Rounded_rectangles.jpg` en `Ellipses.png` en de naam van de laag *Ellipse_4* in `Ellipse_4.gif`.

Opmerking: *De speciale tekens `/`, `:` en `*` worden niet ondersteund in laagnamen.*

Photoshop genereert de afbeeldingselementen en slaat deze samen met het PSD-bronbestand op in een submap. Als het PSD-bronbestand nog niet is opgeslagen, slaat Photoshop de gegenereerde elementen op in een
nieuwe map op uw bureaublad.



Afbeeldingselementen worden gegenereerd op basis van de namen van lagen of laaggroepen

Het genereren van afbeeldingselementen is ingeschakeld voor het huidige document. Als deze functie eenmaal is ingeschakeld, blijft deze steeds actief wanneer u het document weer opent. Ga naar Bestand > Genereren > Afbeeldingselementen om het genereren van afbeeldingselementen uit te schakelen voor het huidige document.

Meerdere elementen genereren op basis van een laag of laaggroep

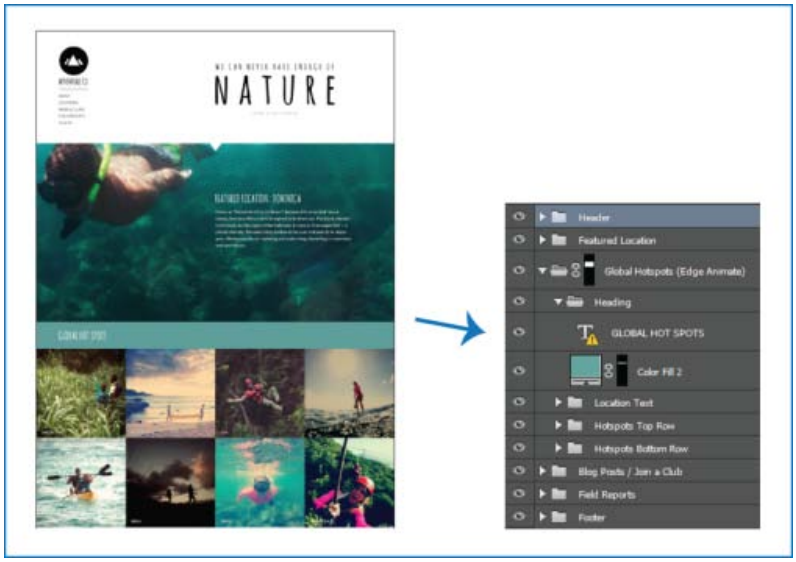
Als u meerdere elementen wilt genereren op basis van een laag of laaggroep, scheidt u de elementnamen met een komma (,) van elkaar. De volgende laagnaam genereert bijvoorbeeld drie elementen:

```
Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png
```

Naar boven

Een praktijkvoorbeeld voor webontwerp

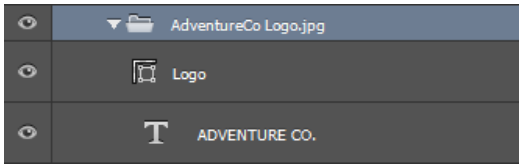
Het genereren van afbeeldingselementen uit een PSD-bestand is bijzonder handig wanneer u websites ontwerpt voor verschillende apparaten. Neem bijvoorbeeld het volgende webontwerp en de bijbehorende laagstructuur:

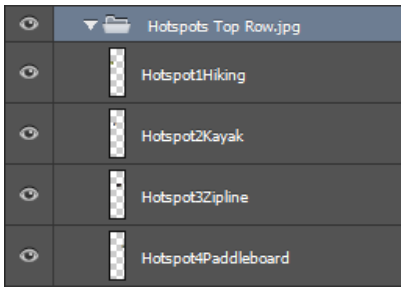


Een webontwerp en de bijbehorende laaghiërarchie

We gaan het pictogram bovenaan en de bovenste rij van het afbeeldingsraster *Global Hotspots* extraheren als afbeeldingselementen:

- Voeg een extensie voor afbeeldingsindelingen toe aan de desbetreffende laagnamen.





Wijzig de namen van de desbetreffende lagen/laaggroepen

Opmerking: *Er wordt één afbeeldingselement gegenereerd op basis van de inhoud van een laag of laaggroep. De laaggroep `AdventureCo Logo` in de bovenstaande illustratie bevat bijvoorbeeld een vormlaag en een actieve tekstlaag. Deze lagen worden samengevoegd wanneer een afbeeldingselement wordt gemaakt op basis van de laaggroep.*

Photoshop genereert de elementen en slaat deze op dezelfde locatie op als het PSD-bronbestand.



Gegenereerde afbeeldingselementen

Naar boven

Parameters voor kwaliteit en grootte opgeven

JPG-elementen worden standaard met een kwaliteit van 90% gegenereerd. PNG-elementen worden standaard als 32-bits afbeeldingen gegenereerd. GIF-elementen worden met standaard alfatransparantie gegenereerd.

Als u de namen van lagen of laaggroepen wijzigt in voorbereiding op het genereren van elementen, kunt u kwaliteit en grootte aanpassen.

Parameters voor JPG-elementen

- Voeg de gewenste uitvoerkwaliteit als achtervoegsel toe aan de naam van het element—`.jpg(1-10)` of `.jpg(1-100%)`. Bijvoorbeeld:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px, in, cm` en `mm`) als een voervoegsel in de naam van het element. De afbeelding wordt dienovereenkomstig geschaald. Bijvoorbeeld:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor PNG-elementen

- Voeg de gewenste uitvoerkwaliteit als achtervoegsel toe aan de naam van het element—`8, 24` of `32`. Bijvoorbeeld:
  - `Ellipse_4.png24`
- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px, in, cm` en `mm`) als een voervoegsel in

de naam van het element. De afbeelding wordt dienovereenkomstig geschaald. Bijvoorbeeld:

- `42% Ellipse_4.png`
- `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
- `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.png` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor GIF-elementen

- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px`, `in`, `cm` en `mm`) als een voervoegsel in de naam van het element. Bijvoorbeeld:
  - `42% Ellipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
  - `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor kwaliteit zijn niet beschikbaar voor GIF-elementen.

Complexe laagnamen samenstellen

U kunt meerdere elementnamen opgeven met parameters terwijl u een laag benoemt voor het genereren van elementen. Bijvoorbeeld:

`120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif`

Photoshop genereert de volgende elementen op basis van deze laag:

- `Delicious.jpg` (een JPEG-afbeelding met de kwaliteit 8 en geschaald naar 120%)
- `Delicious.png` (een 24-bits PNG-afbeelding, geschaald naar 42%)
- `Delicious_2.jpg` (een JPEG-afbeelding met een kwaliteit van 90% en een absoluut formaat van 100x100 `px`)
- `Delicious.gif` (een naar 250% geschaalde GIF-afbeelding)

Naar boven

Het genereren van afbeeldingselementen uitschakelen voor alle documenten

U kunt het genereren van afbeeldingselementen globaal uitschakelen voor alle Photoshop-documenten door uw Voorkeuren te wijzigen.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Plug-ins.
2. Schakel Generator inschakelen uit.
3. Klik op OK.

Opmerking: *De opdracht Bestand > Genereren is niet beschikbaar als u het genereren van afbeeldingselementen uitschakelt in de Voorkeuren. U kunt deze functie alleen weer inschakelen in het dialoogvenster Voorkeuren.*

Naar boven

Veelgestelde vragen

Moet ik unieke elementnamen opgeven?

Elementnamen dienen uniek te zijn op documentniveau.

Wat is het standaard kwaliteitsniveau waarop afbeeldingselementen worden gegenereerd?

JPG-elementen worden standaard met een kwaliteit van 90% gegenereerd. PNG-elementen worden standaard als 32-bits afbeeldingen gegenereerd. GIF-elementen worden met standaard alfatransparantie gegenereerd.

Kan ik in Photoshop afbeeldingselementen genereren op basis van lagen met transparantie en andere effecten?

Ja. Transparantie en andere op een laag toegepaste effecten worden weerspiegeld in de elementen die op basis van die laag worden gegenereerd. Het is echter mogelijk dat deze effecten worden samengevoegd in de gegenereerde elementen.

Hoe worden afbeeldingselementen gegenereerd op basis van lagen die aflopen buiten het canvas?

Tenzij pixelgegevens specifiek zijn uitgemaskerd, maken alle pixelgegevens in een laag deel uit van het gegenereerde element. Lagen of laaggroepen die aflopen buiten het canvas zijn volledig zichtbaar in het gegenereerde element.

Is een komma het enige toegestane scheidingsteken tussen de namen van afbeeldingselementen?

U kunt niet alleen een komma (,), maar ook het plus-teken `(+)` gebruiken als scheidingsteken tussen namen van afbeeldingselementen. Bijvoorbeeld:

```
42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

is gelijk aan:

```
42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

Zie ook

- Een nadere blik op de syntax van de Photoshop Generator

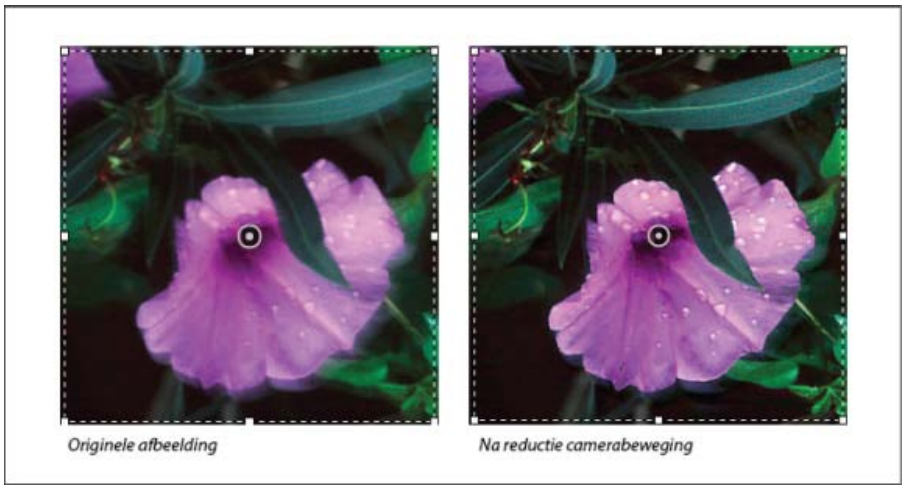
(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Vervaging door camerabeweging verminderen | Photoshop CC

Video | Het filter voor reductie van camerabeweging gebruiken
Afbeeldingen die geschikt zijn voor reductie camerabeweging
De automatische functie voor reductie van camerabeweging gebruiken
Meerdere bewegingssporen gebruiken voor reductie van camerabeweging
Geavanceerde instellingen voor bewegingssporen

Photoshop beschikt over een intelligent mechanisme dat automatisch de vervaging reduceert in foto's die met een bewogen camera zijn genomen. Indien noodzakelijk, kunt u geavanceerde instellingen aanpassen om de afbeelding verder te verscherpen. Het filter Schokreductie in het menu Filter > Verscherpen kan de vervaging verbeteren die het resultaat is van verschillende typen camerabeweging, zoals lineaire beweging, boogvormige beweging, draaivormige beweging en zigzag-beweging.



Reductie camerabeweging | Een Voor/Na-voorbeeld

Naar boven

Afbeeldingen die geschikt zijn voor reductie camerabeweging

De functie voor het reduceren van camerabeweging werkt het beste bij goed belichte foto's met weinig ruis. De volgende soorten stilstaande beelden zijn vooral geschikt voor reductie camerabeweging:

- Beelden die binnen of buiten zijn vastgelegd met een objectief met een lange brandpuntsafstand
- Binnenopnamen van een statische scène die met een lange sluitertijd en zonder flits zijn genomen

Bovendien kan reductie camerabeweging helpen de vage tekst te verscherpen in foto's die zijn genomen met een bewogen camera.

Naar boven

De automatische functie voor reductie van camerabeweging gebruiken

1. Open de afbeelding.
2. Selecteer Filter > Verscherpen > Schokreductie. Photoshop analyseert automatisch het gebied van de afbeelding dat het meest geschikt is voor bewegingsreductie, bepaalt de aard van de vervaging en extrapoleert de juiste correcties op de hele afbeelding. U kunt de gecorrigeerde afbeelding bekijken in het dialoogvenster Schokreductie.

Gebruik de Gedetailleerde loep in het deelvenster rechtsonder om in te zoomen op het gebied, zodat u het goed kunt beoordelen. Indien nodig, zoomt u in of uit op een afbeeldingselement. Als u het gereedschap Handje over de Gedetailleerde loep sleept om een gebied te bekijken en vervolgens de muisknop loslaat, ziet u een snelle voorvertoning van de wijzigingen die schokreductie op dat gebied aanbrengt.

Opmerking: *Als er geen correcties lijken te zijn aangebracht op de afbeelding in het dialoogvenster Schokreductie, controleert u of de optie Voorvertoning in het rechterdeelvenster is ingeschakeld.*

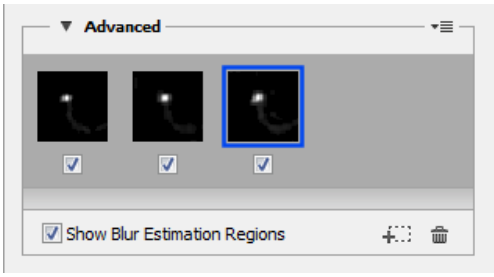
Naar boven

Meerdere bewegingssporen gebruiken voor reductie van camerabeweging

Een bewegingsspoor vertegenwoordigt de vorm en de mate van de vervaging die een geselecteerd gebied van een afbeelding beïnvloedt.

Verschillende gedeelten van de afbeelding kunnen vervagingen van verschillende vormen hebben. Automatische reductie van camerabeweging neemt alleen de bewegingssporen voor het standaardgebied van de afbeelding in overweging dat volgens Photoshop het meest geschikt is voor bewegingsschatting. Als u de afbeelding verder wilt afstemmen, kunt u Photoshop bewegingssporen voor meerdere gebieden laten berekenen en overwegen.

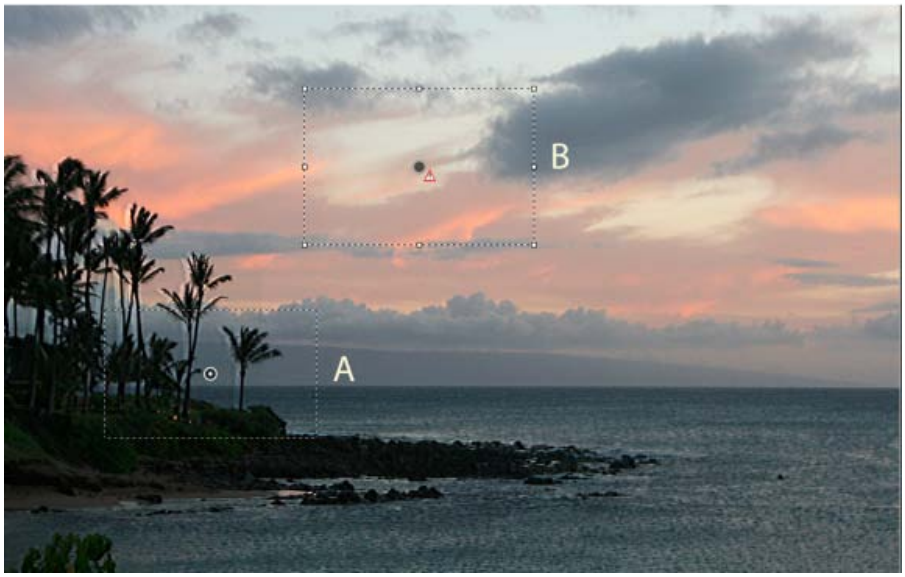
De beschikbare bewegingssporen worden vermeld in het deelvenster Geavanceerd van het dialoogvenster Schokreductie. U kunt op een bewegingsspoor klikken om er op in te zoomen.



Meerdere bewegingssporen in het deelvenster Geavanceerd

Bewegingssporen maken en wijzigen

U kunt in Photoshop op verschillende manieren bewegingssporen maken en wijzigen. U bereikt de beste resultaten als u bewegingssporen maakt in gebieden van de afbeelding met randcontrast. Het gebied **A** in de onderstaande afbeelding is bijvoorbeeld geschikter voor bewegingsschatting dan het gebied **B**.



Vanwege het structuurcontrast is A geschikter voor bewegingsschatting dan B

De grenzen verplaatsen van het gebied dat momenteel de focus heeft, of deze uitbreiden of inkrimpen

U kunt de randen van het gebied in focus eenvoudig uitbreiden of inkrimpen om het bijbehorende bewegingsspoor bij te werken. Als u de focus naar een ander gebied wilt verplaatsen, versleept u de pin in het midden van het gebied dat momenteel de focus heeft.

Photoshop een nieuw gebied voor bewegingsschatting laten voorstellen

1. Klik op het pictogram Voorgesteld bewegingsspoor toevoegen (⊞) in het deelvenster Geavanceerd aan de rechterkant. Photoshop markeert een nieuw gebied van de afbeelding dat geschikt is voor bewegingsschatting en maakt het bijbehorende bewegingsspoor.
2. Voeg desgewenst meer bewegingssporen toe.

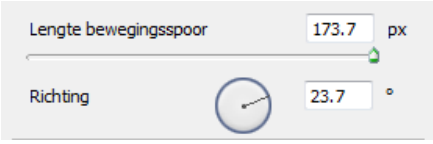
Klik op het vuilnisbakpictogram () om een of meerdere geselecteerde bewegingssporen te verwijderen.

Handmatig een nieuw gebied in de afbeelding selecteren

1. Klik op het pictogram Bewegingsschatting (▦) linksboven in het dialoogvenster Schokreductie.
2. Teken ergens in de afbeelding een selectiekader. Photoshop maakt automatisch een bewegingsspoor voor het gebied dat u hebt geselecteerd.
3. Voeg desgewenst meer bewegingssporen toe.

Een bewegingsspoor maken met het gereedschap Bewegingsrichting

1. Selecteer het gereedschap Bewegingsrichting ( ) aan de linkerdeelvenster.
2. Teken een rechte lijn voor de bewegingsrichting op de afbeelding.
3. Pas indien nodig de Lengte bewegingsspoor en Bewegingsrichting aan.

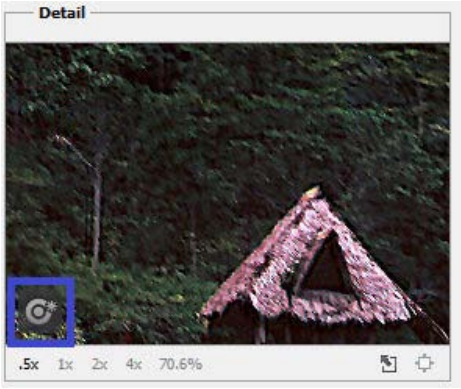


Lengte bewegingsspoor en bewegingsrichting

Een bewegingsspoor wijzigen met de Gedetailleerde loep

1. Gebruik de Gedetailleerde loep om de focus op een nieuw afbeeldingsgebied te plaatsen dat geschikt is voor reductie camerabeweging.
2. Klik op het pictogram Verbeteren bij loeplocatie ( ) om de focus in het linkerdeelvenster te verplaatsen naar het gebied dat is gemarkeerd in de Gedetailleerde loep. Het bewegingsspoor voor het gebied dat eerder in de Gedetailleerde loep werd weergegeven, wordt automatisch bijgewerkt.

*Met de sneltoets **q** kunt u de Gedetailleerde loep vastzetten of loskoppelen.*



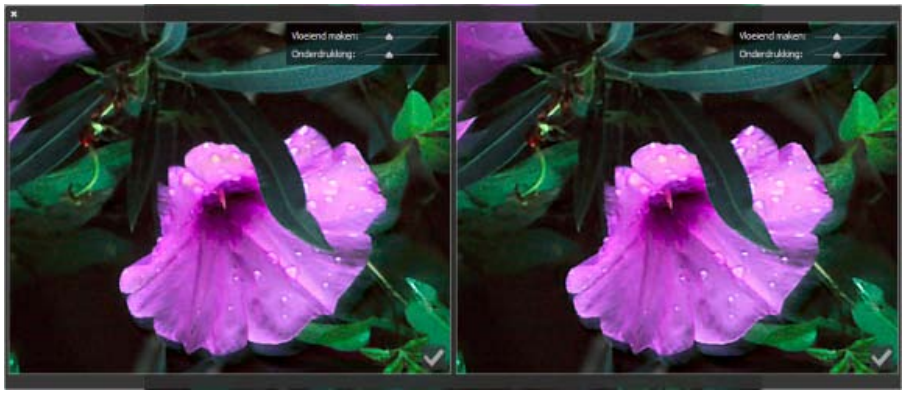
Een bewegingsspoor wijzigen met de Gedetailleerde loep

Meerdere bewegingssporen voorvertonen en toepassen

Nadat u de vereiste bewegingssporen hebt toegevoegd, kunt u een of meerdere bewegingssporen selecteren in het deelvenster Geavanceerd en deze toepassen op de afbeelding.

De resultaten van twee bewegingssporen voorvertonen en vergelijken

- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac) ingedrukt en selecteer de bewegingssporen in het deelvenster Geavanceerd. Photoshop geeft meerdere voorbeeldvensters weer voor de geselecteerde bewegingssporen.



Resultaten voor twee naast elkaar weergegeven bewegingssporen

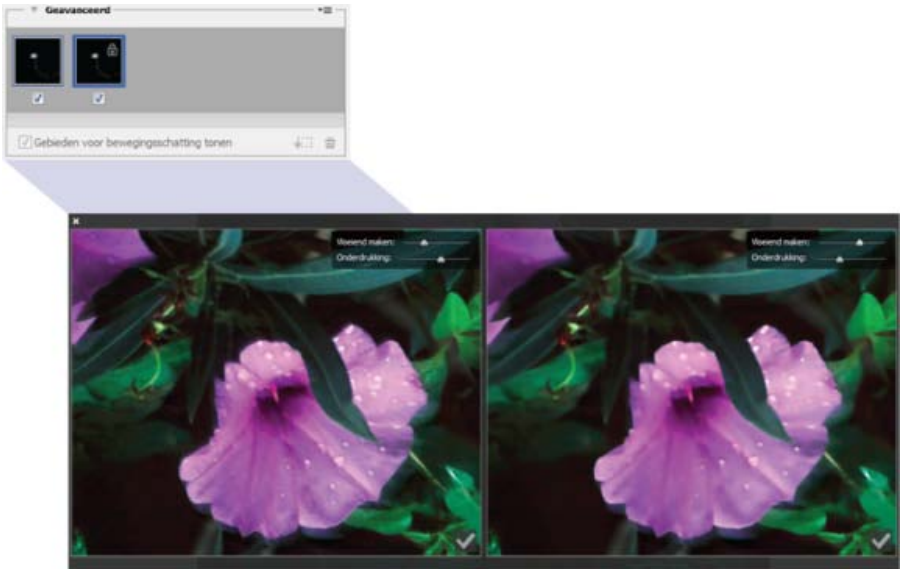
Als u de resultaten voor twee bewegingssporen naast elkaar bekijkt, kunt u snel Vloeiend maken en Artefactonderdrukking aanpassen en zien wat voor effect uw wijzigingen op de afbeelding hebben. Ga naar Vloeiend maken en Artefactonderdrukking.

Een bewegingsspoor dupliceren

- Sleep een bewegingsspoor over het pictogram Voorgesteld bewegingsspoor toevoegen ( ).

Photoshop maakt een kopie van het bewegingsspoor en vergrendelt de tweede kopie.

Het is handig om twee kopieën van bewegingssporen te maken om snel Vloeiend maken en Artefactonderdrukking aan te kunnen passen en om een voorvertoning te maken van het effect van uw wijzigingen op de afbeelding. Ga naar Vloeiend maken en Artefactonderdrukking.



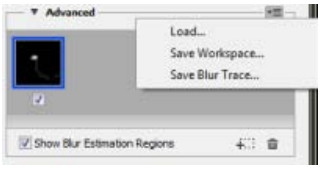
Met dubbele bewegingssporen werken

Bewegingssporen opnieuw gebruiken

Nadat u bewegingssporen hebt gemaakt, kunt u deze opslaan, zodat ze op andere afbeeldingen kunnen worden toegepast.

1. Selecteer een of meerdere bewegingssporen.
2. Selecteer Bewegingsspoor opslaan in het pop-upmenu in het deelvenster Geavanceerd. U kunt bewegingssporen in twee indelingen opslaan, namelijk KNL en PNG.

Wanneer u de opgeslagen bewegingssporen opnieuw wilt gebruiken voor een andere afbeelding, gebruikt u de optie Laden in het pop-upmenu van het deelvenster Geavanceerd.



Bewegingssporen opslaan en laden

Naar boven

Geavanceerde instellingen voor bewegingssporen

Met de geavanceerde instellingen voor bewegingssporen kunt u de reductie camerabeweging verder perfectioneren.

Bewegingsspoorgrenzen

Met de instelling Bewegingsspoorgrenzen kunt u de grenzen van het bewegingsspoor aanpassen. U kunt deze waarde desgewenst aanpassen.

Bron van ruis

Photoshop maakt automatisch een schatting van de hoeveelheid ruis in de afbeelding. Selecteer indien nodig een andere waarde (Automatisch/Laag/Normaal/Hoog).

Vloeiend maken

Door middel van vloeiend maken vermindert u hoge-frequentieruis tijdens het verscherpen. U kunt de schuifregelaar verplaatsen naar een andere waarde dan de standaardinstelling van 30%. U kunt hiervoor het beste een lage waarde gebruiken.

Artefactonderdrukking

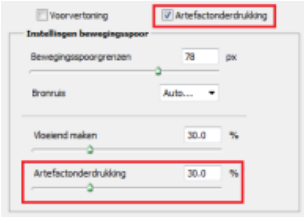
Het is mogelijk dat er tijdens het verscherpen van de afbeelding enkele zichtbare ruisartefacten ontstaan. Voer de volgende stappen uit om deze artefacten te onderdrukken:

1. Selecteer Artefactonderdrukking.

Opmerking: *Als Artefactonderdrukking niet is ingeschakeld, genereert Photoshop ruwe voorvertoningen. Ruwe voorvertoningen zijn scherper, maar bevatten ook meer ruisartefacten.*

2. Gebruik de schuifregelaar voor Artefactonderdrukking om de waarde te verhogen. Bij een artefactonderdrukking van 100% wordt de oorspronkelijke afbeelding weergegeven, terwijl bij een artefactonderdrukking van 0% helemaal geen ruisartefacten worden onderdrukt.

Artefactonderdrukking werkt het beste voor het onderdrukken van normale frequentieruis.



Artefactonderdrukking





Ruisartefacten

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Uw werk delen op Behance | Photoshop CC

U kunt uw creatieve afbeeldingen rechtstreeks vanuit Photoshop als werk in uitvoering uploaden naar Behance. Behance is het toonaangevende onlineplatform waar u uw creatieve werk kunt tentoonstellen of nieuw creatief werk kunt ontdekken. Op Behance kunt u een portfolio van uw werk maken en dit op een efficiënte manier onder de aandacht brengen van een groot publiek om feedback te krijgen.

Opmerking: *Op dit moment is het in Frankrijk en Japan niet mogelijk om Behance te integreren met Photoshop CC.*

U kunt uw werk vanuit Photoshop op een van de volgende manieren delen:

- Zorg dat u een document hebt geopend en selecteer Bestand > Delen op Behance.
- Zorg dat u een document hebt geopend en klik op het pictogram Delen op Behance ( ) in de linkerbenedenhoek van het documentvenster.

Ga naar het **Behance Help Center** voor meer informatie over het gebruik van Behance.

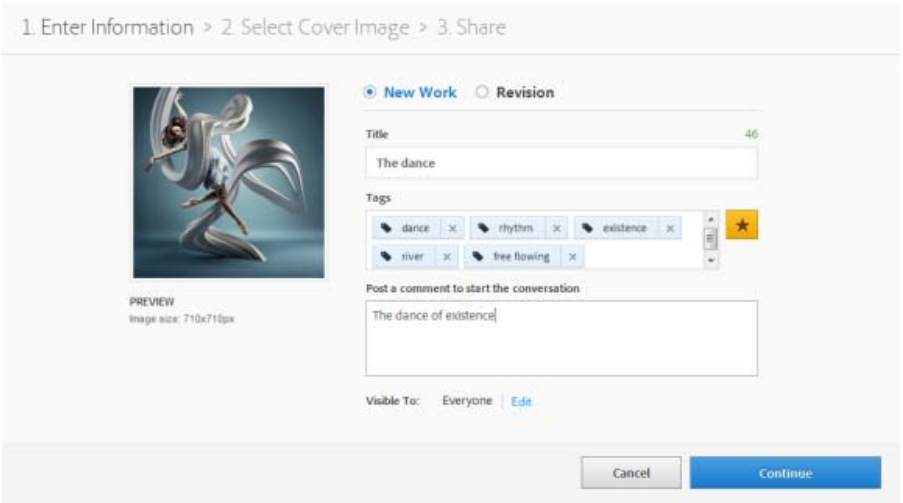
Opmerking: *U kunt afbeeldingen van 320 x 320 pixels of groter delen.*

U moet 13 jaar of ouder zijn om u te kunnen aanmelden bij Behance.

Naar boven

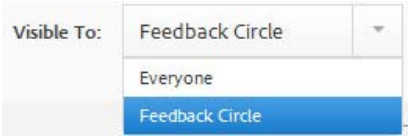
Een afbeelding delen op Behance

1. Open de afbeelding in Photoshop en selecteer Delen op Behance.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u geen Behance-account hebt, klikt u op Start Your Public Profile en maakt u een Behance-account.
   - Als u voor uw Behance-account en uw Creative Cloud-lidmaatschap hetzelfde e-mailadres gebruikt, koppelt u de twee accounts door uw Behance-wachtwoord in te voeren.
   - Als u voor uw Behance-account en uw Creative Cloud-lidmaatschap twee verschillende e-mailadressen gebruikt, vult u de gegevens in onder *I Have a Behance Portfolio*.
3. Geef op het scherm Enter Information een titel en enkele tags op voor de afbeelding die u deelt. U kunt ook een opmerking plaatsen om het gesprek over uw werk te starten.

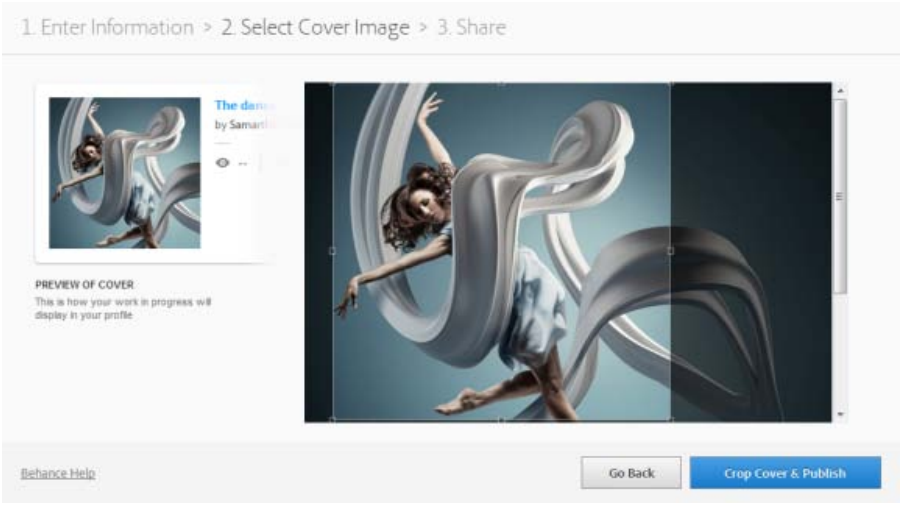


Geef een titel en enkele tags op voor de afbeelding

4. Als u een feedbackcirkel hebt op Behance, kunt u uw werk desgewenst alleen met de leden van die cirkel delen.

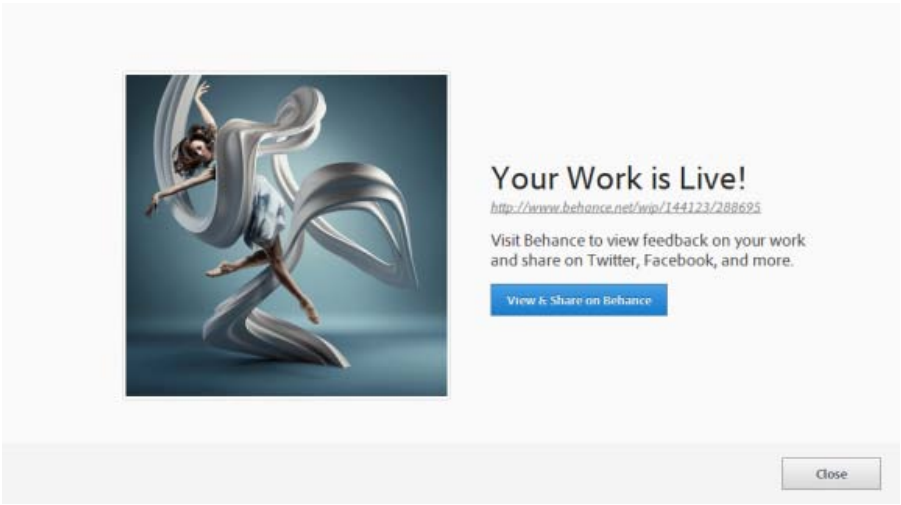


5. Snijd op het scherm Select Cover Image de afbeelding bij om een omslagafbeelding voor uw werk te maken.



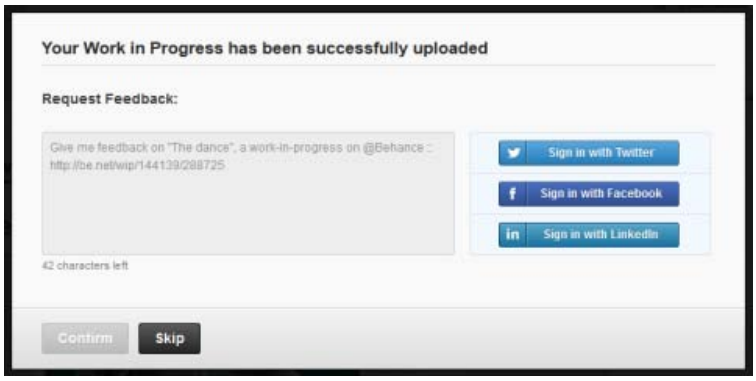
Uitsnijden om een omslagafbeelding te selecteren

6. Klik op Crop Cover & Publish. Uw afbeelding wordt in Behance als werk in uitvoering geüpload en ter beschikking gesteld voor feedback en opmerkingen.



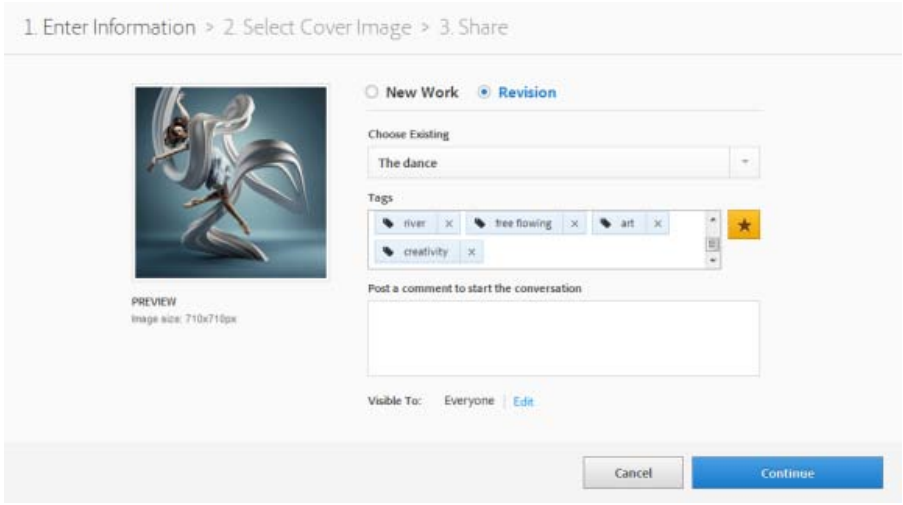
Werk in uitvoering dat is geüpload en live wordt weergegeven op Behance

7. Klik op View & Share On Behance om uw werk te synchroniseren met sociale netwerken, zoals Twitter, Facebook en Linkedin. De volgende keer dat u een afbeelding uploadt, kunt u deze rechtstreeks vanuit Photoshop delen op Twitter, Facebook en Linkedin.

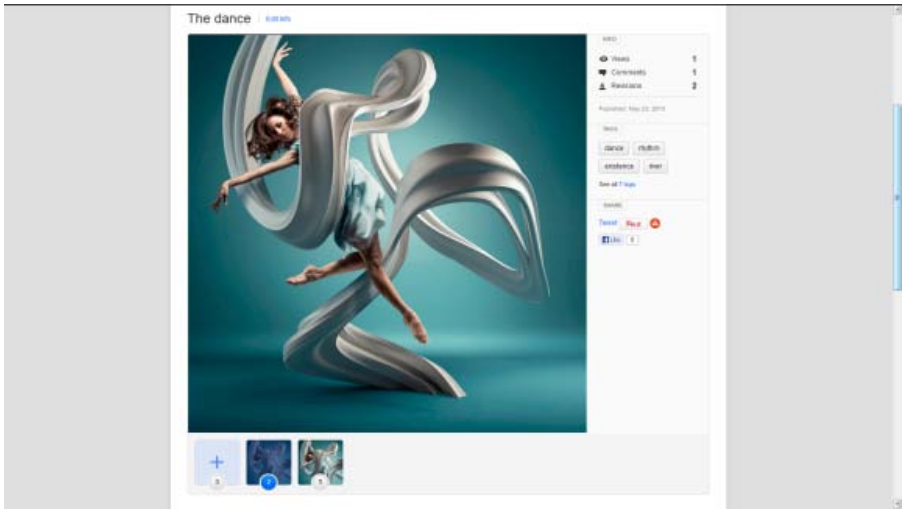


Vragen om feedback via sociale netwerken

8. Als u de afbeelding verder bewerkt, kunt u revisies uploaden naar Behance.



Revisies uploaden naar Behance



Uw werk in uitvoering, zoals het op Behance wordt weergegeven

Opmerking: *Panorama-afbeeldingen van 3200 x 320 of 320 x 3200 pixels worden ondersteund. Een maximale hoogte/breedte-verhouding van 10:1 wordt ondersteund voor panorama's.*

Naar boven

Zie ook

- Publiceren naar Behance vanuit Creative Cloud

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Slimme objecten maken | CC, CS6

Inzicht krijgen in slimme objecten
Ingesloten slimme objecten maken | CC, CS6
Gekoppelde slimme objecten maken | Photoshop CC
Een ingesloten slim object dupliceren
De inhoud van een slim object bewerken
De inhoud van een slim object vervangen
Een ingesloten of gekoppeld slim object omzetten in een laag
De inhoud van een ingesloten slim object exporteren

Naar boven

Inzicht krijgen in slimme objecten

Slimme objecten zijn lagen met afbeeldingsgegevens uit raster- of vectorafbeeldingen, zoals Photoshop- of Illustrator-bestanden. In slimme objecten blijven de broninhoud en alle oorspronkelijke kenmerken van een afbeelding behouden, zodat u niet-destructieve bewerkingen kunt uitvoeren op de laag.

In Photoshop CC en CS6 kunt u de inhoud van een afbeelding insluiten in een Photoshop-document. In Photoshop CC kunt u ook gekoppelde slimme objecten maken waarvan de inhoud verwijst naar externe afbeeldingsbestanden. De inhoud van een gekoppeld slim object wordt bijgewerkt wanneer het bronbestand wordt gewijzigd.

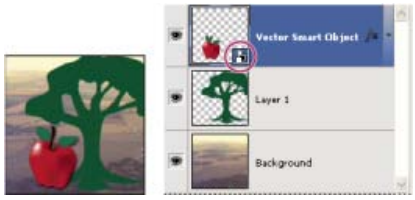
Gekoppelde slimme objecten zijn niet hetzelfde als gedupliceerde *instanties* van een slim object in een Photoshop-document. Met gekoppelde slimme objecten kunt u een gedeeld bronbestand gebruiken in meerdere Photoshop-documenten.

Met slimme objecten kunt u:

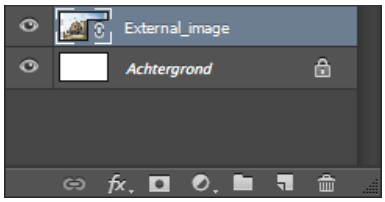
- Transformaties uitvoeren zonder de oorspronkelijke gegevens te wijzigen. U kunt een laag schalen, roteren, schuintrekken, vervormen, verdraaien of het perspectief van een laag transformeren zonder verlies van oorspronkelijke afbeeldingsgegevens of kwaliteit, want de transformaties hebben geen invloed op de oorspronkelijke gegevens.
- Werken met vectorgegevens, zoals vectorillustraties uit Illustrator, die anders in pixels zouden worden omgezet in Photoshop.
- Niet-destructieve filters toepassen. U kunt filters die op slimme objecten zijn toegepast op ieder gewenst moment bewerken.
- Eén slim object bewerken en alle gekoppelde varianten automatisch bijwerken.
- Een laagmasker toepassen dat is gekoppeld aan de laag met het slimme object of dat hiervan is ontkoppeld.
- Experimenteer met ontwerpen met plaatsaanduidingen in lage resolutie die u later vervangt door de definitieve versie.

U kunt geen bewerkingen rechtstreeks op een laag met een slim object uitvoeren waarbij pixelgegevens worden gewijzigd, zoals tekenen, tegenhouden, doordrukken of klonen. Dergelijke lagen dient u eerst om te zetten in een standaardlaag die in pixels wordt omgezet. Als u bewerkingen wilt uitvoeren waarbij pixelgegevens worden gewijzigd, kunt u de inhoud van een slim object bewerken, een nieuwe laag boven de laag met het slimme object klonen, duplicaten van het slimme object bewerken of een nieuwe laag maken.

Opmerking: *Wanneer u een slim object transformeert waarop een slim filter is toegepast, worden de filtereffecten uitgeschakeld terwijl de transformatie wordt uitgevoerd. De filtereffecten worden dan weer toegepast wanneer de transformatie is voltooid. Zie Informatie over slimme filters.*



Gewone lagen en slimme objecten in het deelvenster Lagen. Het pictogram rechtsonder in de miniatuur geeft aan dat het om een slim object gaat.



(Photoshop CC) Een gekoppeld slim object in het deelvenster Lagen

Naar boven

Ingesloten slimme objecten maken | CC, CS6

U kunt op verschillende manieren ingesloten slimme objecten maken: met de opdracht Openen als slim object, door een bestand te plaatsen (CS6), door een ingesloten bestand te plaatsen (CC, CS6), door gegevens te plakken uit Illustrator of door een of meer Photoshop-lagen om te zetten in slimme objecten.

- Ga als volgt te werk:
  - *(CC)* Kies Bestand > Ingesloten plaatsen om bestanden als slimme objecten te importeren in een geopend Photoshop-document.
  - Kies Bestand > Openen als slim object, selecteer een bestand en klik op Openen.
  - *(CS6)* Kies Bestand > Plaatsen om bestanden als slimme objecten te importeren in een geopend Photoshop-document.

U kunt JPEG-bestanden plaatsen, maar het is beter om PSD-, TIFF- of PSB-bestanden te plaatsen, omdat u dan lagen kunt toevoegen, pixels kunt wijzigen en het bestand weer kunt opslaan zonder gegevensverlies. (Wanneer u een gewijzigd JPEG-bestand wilt opslaan, moet u de nieuwe lagen samenvoegen tot één laag en de afbeelding opnieuw comprimeren, hetgeen tot kwaliteitsverlies leidt.)

  - Kies Laag > Slim object > Omzetten in slim object om een geselecteerde laag om te zetten in een slim object.
  - Kies in Bridge Bestand > Plaatsen > In Photoshop om een bestand als een slim object te importeren in een geopend Photoshop-document.

U kunt ook heel gemakkelijk werken met Camera Raw-bestanden door deze te openen als slimme objecten. U kunt op ieder gewenst moment dubbelklikken op de slimme-objectlaag die het Raw-bestand bevat om de Camera Raw-instellingen aan te passen.

  - Selecteer een of meerdere lagen en kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in slim object. De lagen worden gebundeld in één slim object.
  - Sleep de PDF- of Adobe Illustrator-lagen of -objecten naar een Photoshop-document.
  - Plak illustraties uit Illustrator in een Photoshop-document en kies Slim object in het dialoogvenster Plakken. Voor extra flexibiliteit schakelt u zowel de opties PDF als AICB (transparantie wordt niet ondersteund) in in het gedeelte Bestandsbeheer en Klembord van het dialoogvenster Voorkeuren in Adobe Illustrator.

Naar boven

Gekoppelde slimme objecten maken | Photoshop CC

U kunt in Photoshop CC gekoppelde slimme objecten maken. De inhoud van gekoppelde slimme objecten wordt bijgewerkt wanneer het bronbestand wordt gewijzigd. Gekoppelde slimme objecten zijn vooral handig als u in een team werkt of als elementen opnieuw worden gebruikt in verschillende ontwerpen.

Voer de volgende stappen uit om een gekoppeld slim object te maken:

1. Kies Bestand > Gekoppelde plaatsen.
2. Selecteer een geschikt bestand en klik op Plaatsen.

Het gekoppelde slimme object wordt gemaakt en in het deelvenster Lagen aangeduid met een koppelingspictogram ( ).

Gekoppelde slimme objecten bijwerken

Als een extern bronbestand wordt gewijzigd terwijl een Photoshop-document dat naar dit bestand verwijst, is geopend, wordt het desbetreffende gekoppelde slimme object automatisch bijgewerkt. Als u echter een Photoshop-document opent dat niet-gesynchroniseerde gekoppelde slimme objecten bevat, kunt u de slimme objecten bijwerken:

- Klik met de rechtermuisknop op een laag met een gekoppeld slim object en selecteer Gewijzigde inhoud bijwerken.
- Selecteer Laag > Slimme objecten > Gewijzigde inhoud bijwerken.

Gekoppelde slimme objecten waarvan de bronafbeelding is gewijzigd, worden gemarkeerd weergegeven in het deelvenster Lagen:



Niet-gesynchroniseerde gekoppelde slimme objecten worden gemarkeerd in het deelvenster Lagen



Gekoppelde slimme objecten met ontbrekende externe bronbestanden worden gemarkeerd in het deelvenster Lagen

U kunt alle gekoppelde slimme objecten in het actieve Photoshop-document bijwerken door Laag > Slimme objecten > Alle gewijzigde inhoud bijwerken te kiezen.

Gekoppelde slimme objecten insluiten

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik met de rechtermuisknop op een laag met een gekoppeld slim object in het deelvenster Lagen en selecteer Gekoppelde insluiten.
- Selecteer Laag > Slimme objecten > Gekoppelde insluiten.
- Klik in het deelvenster Eigenschappen op Insluiten.

Selecteer Laag > Slimme objecten > Alle gekoppelde insluiten om alle gekoppelde slimme objecten in te sluiten in het Photoshop-document.

Naar boven

Een ingesloten slim object dupliceren

- Selecteer een laag met een slim object in het deelvenster Lagen en voer een van de volgende handelingen uit:
  - Als u een duplicaat van een slim object wilt maken en dat wilt koppelen aan het origineel, kiest u Laag > Nieuw > Laag via kopiëren of sleept u de laag met het slimme object naar het pictogram Een nieuwe laag maken onder aan het deelvenster Lagen. Bewerkingen aan het origineel worden dan ook doorgevoerd in de kopie en andersom.
  - Als u een duplicaat van een slim object wilt maken en dat niet wilt koppelen aan het origineel, kiest u Laag > Slimme objecten > Nieuw slim object via kopiëren. Wijzigingen aan het origineel hebben dan geen effect op de kopie.

  Er verschijnt een nieuw slim object in het deelvenster Lagen met dezelfde naam als het origineel en "kopie" als suffix.

Naar boven

De inhoud van een slim object bewerken

Wanneer u een slim object bewerkt, wordt de broninhoud geopend in Photoshop (als de inhoud rastergegevens of een Camera Raw-bestand is) of in de toepassing die de geplaatste indeling standaard verwerkt, zoals Adobe Illustrator of Adobe Acrobat. Wanneer u de wijzigingen in de broninhoud opslaat, worden de bewerkingen weergegeven in alle gekoppelde exemplaren van het slimme object in het Photoshop-document.

1. Selecteer het slimme object in het deelvenster Lagen en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Laag > Slimme objecten > Inhoud bewerken.
   - Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de miniatuur van het slimme object.
   - Klik in het deelvenster Eigenschappen op Inhoud bewerken.
2. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.
3. Bewerk de inhoud van het bronbestand en kies Bestand > Opslaan.

   Photoshop werkt het slimme object bij om de aangebrachte wijzigingen te weerspiegelen. (Als u de wijzigingen niet ziet, activeert u het Photoshop-document met het slimme object).

Naar boven

De inhoud van een slim object vervangen

U kunt de afbeeldingsgegevens in één slim object of in meerdere gekoppelde instanties vervangen. Met deze functie kunt u snel een visueel ontwerp bijwerken of plaatsaanduidingen in lage resolutie vervangen door definitieve versies.

Opmerking: *Wanneer u een slim object vervangt, blijven de schalingen, verdraaiingen of effecten die u op het eerste object hebt uitgevoerd gewoon behouden.*

1. Selecteer het slimme object en kies Laag > Slimme objecten > Inhoud vervangen.
2. Ga naar het bestand dat u wilt gebruiken en klik op Plaatsen.
3. Klik op OK.

   De nieuwe inhoud wordt in het slimme object geplaatst.

Naar boven

Een ingesloten of gekoppeld slim object omzetten in een laag

Als u een slim object omzet in een normale laag, wordt de inhoud met de huidige afmetingen omgezet in pixels. Zet een slim object alleen om in een standaardlaag als u de slimme-objectgegevens niet meer wilt bewerken. U kunt transformaties, verdraaiingen en filters die u op een slim object het toegepast niet meer bewerken als u het slimme object hebt omgezet in pixels.

- Selecteer het slimme object en kies Laag > Slimme objecten > Lagen omzetten in pixels.

Als u het slimme object opnieuw wilt maken, selecteert u de oorspronkelijke lagen van het object opnieuw en begint u weer van voren af aan. De transformaties die op het originele slimme object zijn toegepast, blijven niet behouden in het nieuwe slimme object.

Naar boven

De inhoud van een ingesloten slim object exporteren

1. Selecteer het slimme object in het deelvenster Lagen en kies Laag > Slimme objecten > Inhoud exporteren.
2. Kies een locatie voor de inhoud van het slimme object en klik op Opslaan.

   Photoshop exporteert het slimme object in de indeling waarin het oorspronkelijk is geplaatst (.JPEG, .AI, .TIF, .PDF of een andere indeling). Als het slimme object op basis van lagen is gemaakt, wordt het geëxporteerd in de PSB-indeling.

Adobe raadt ook het volgende aan:

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Photoshop Aan de slag, zelfstudies

LevelUp voor Photoshop
artikel (23 oktober 2013)
LevelUp for Photoshop is a game met missies, punten en beloningen waarmee u tegelijkertijd de grondbeginselen van Photoshop CC onder de knie krijgt.

Adobe Tutorial Player installeren
problemen oplossen (1 nov. 2013)
Tutorial Player for Photoshop is een interactieve iPad-app. Deze app houdt uw vorderingen bij terwijl u stappen uitvoert in een zelfstudie en helpt u als u vast komt te zitten.

Videozelfstudies voor het leren werken met Photoshop CC
Adobe TV (17 mei 2013)
videozelfstudie

Video | Inleiding bij Photoshop
videozelfstudie (17 juni 2013)

Video | Voorinstellingen synchroniseren in Photoshop CC
videozelfstudie (17 juni 2013)

Video | Tekenen in 3D - Het volgende niveau
videozelfstudie (17 juni 2013)

Video | Het filter Schokreductie gebruiken
videozelfstudie (17 juni 2013)

Video | Adobe Camera Raw als een filter
videozelfstudie (17 juni 2013)

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

How to edit a photo in Photoshop

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don’t have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you’d like.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

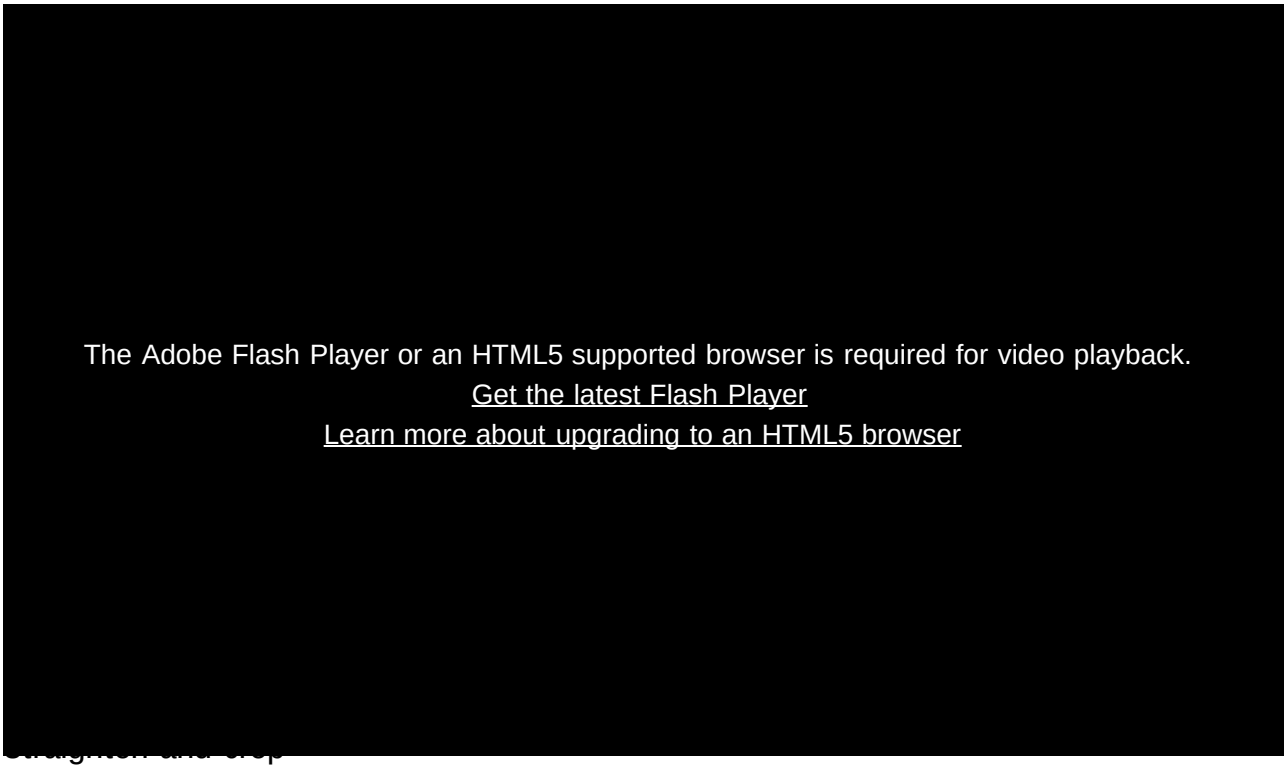
How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

Presenter: Howard Pinsky

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

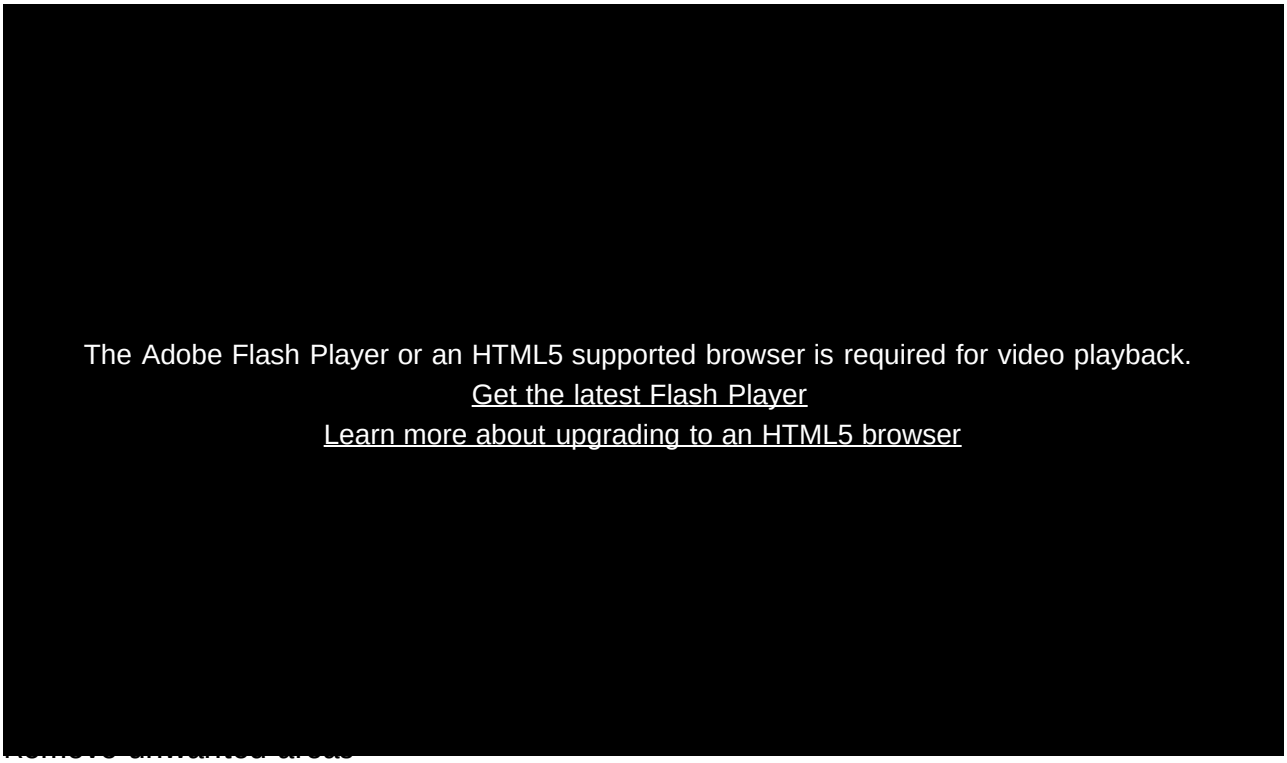
As a new Photoshop user, you’re probably itching to get your photos edited. It’s one of the first things most people want to do, and it’s one of the most fun. In this video, we’ll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You’ll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You’ll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. Have questions? Get help from us in the forums.



Straighten and crop

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

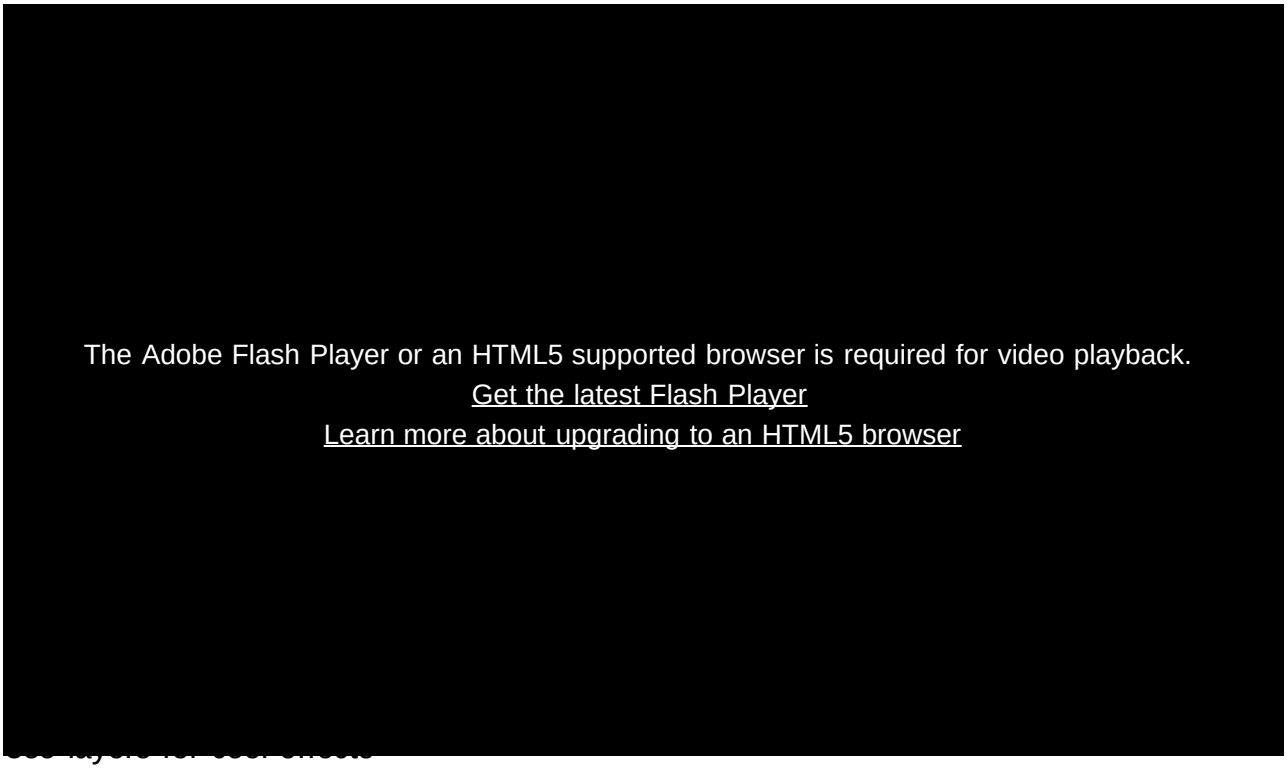


Remove unwanted areas

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

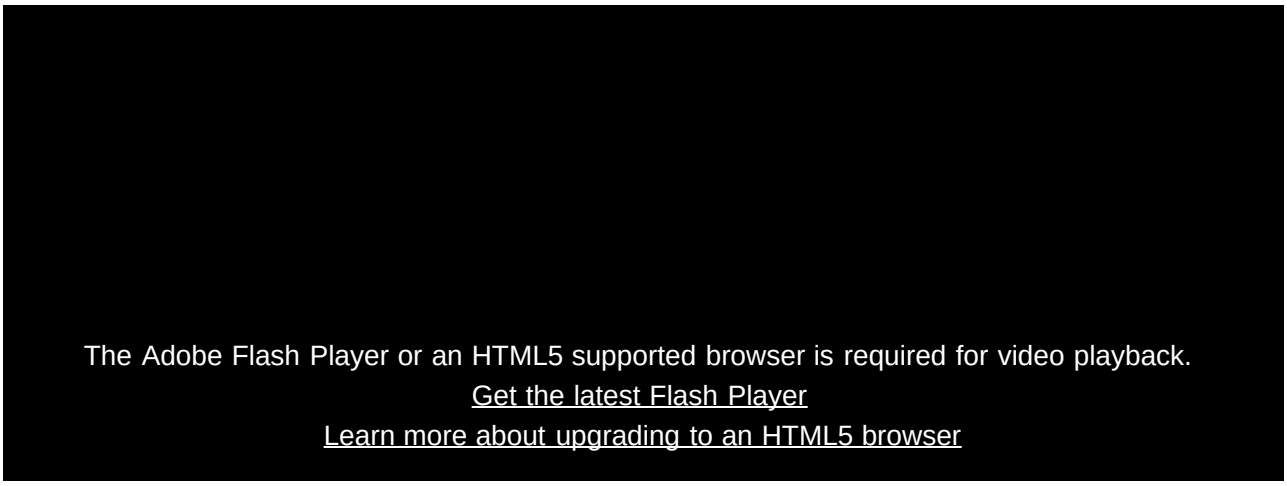
Create cool effects.

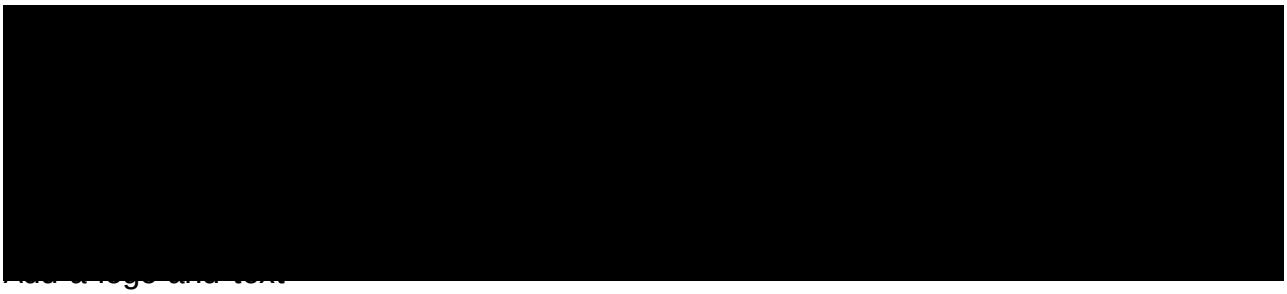


- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.





- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the Tutorial Player for Photoshop app for iPad. Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

How to make non-destructive edits using Camera Raw

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

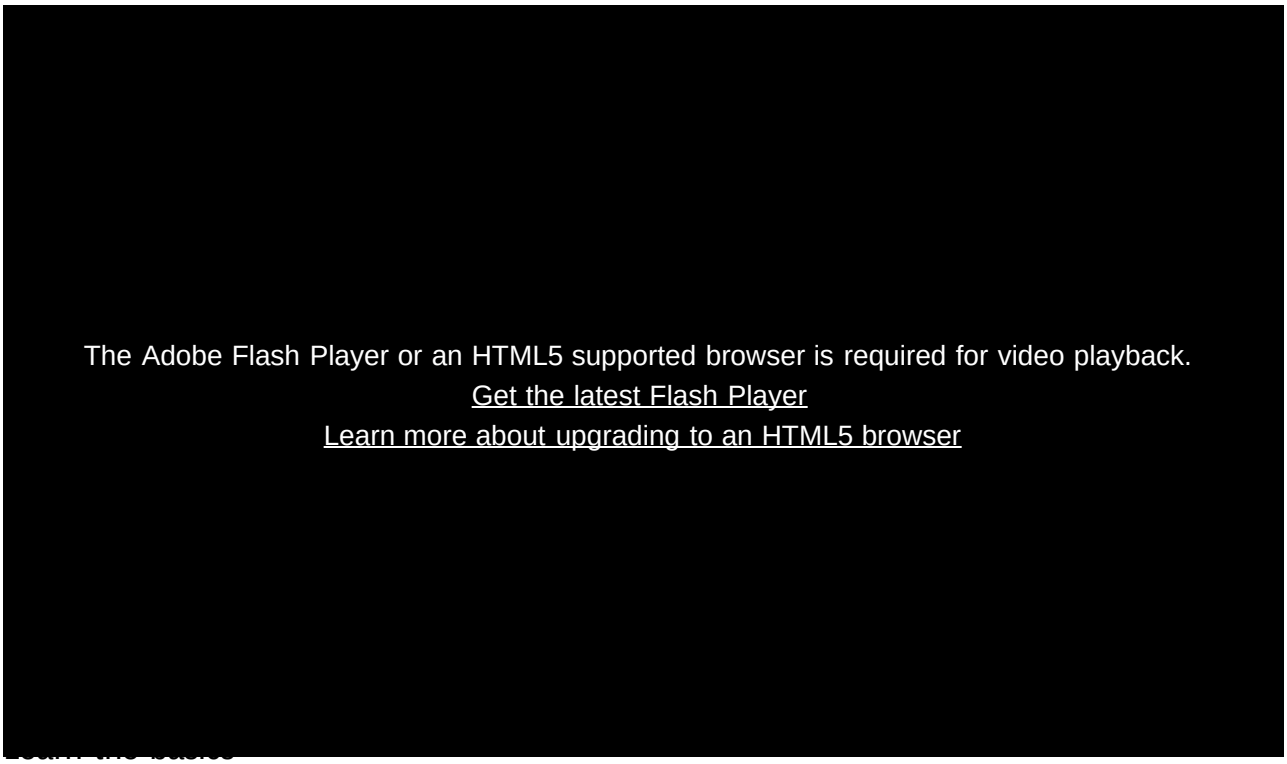
Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

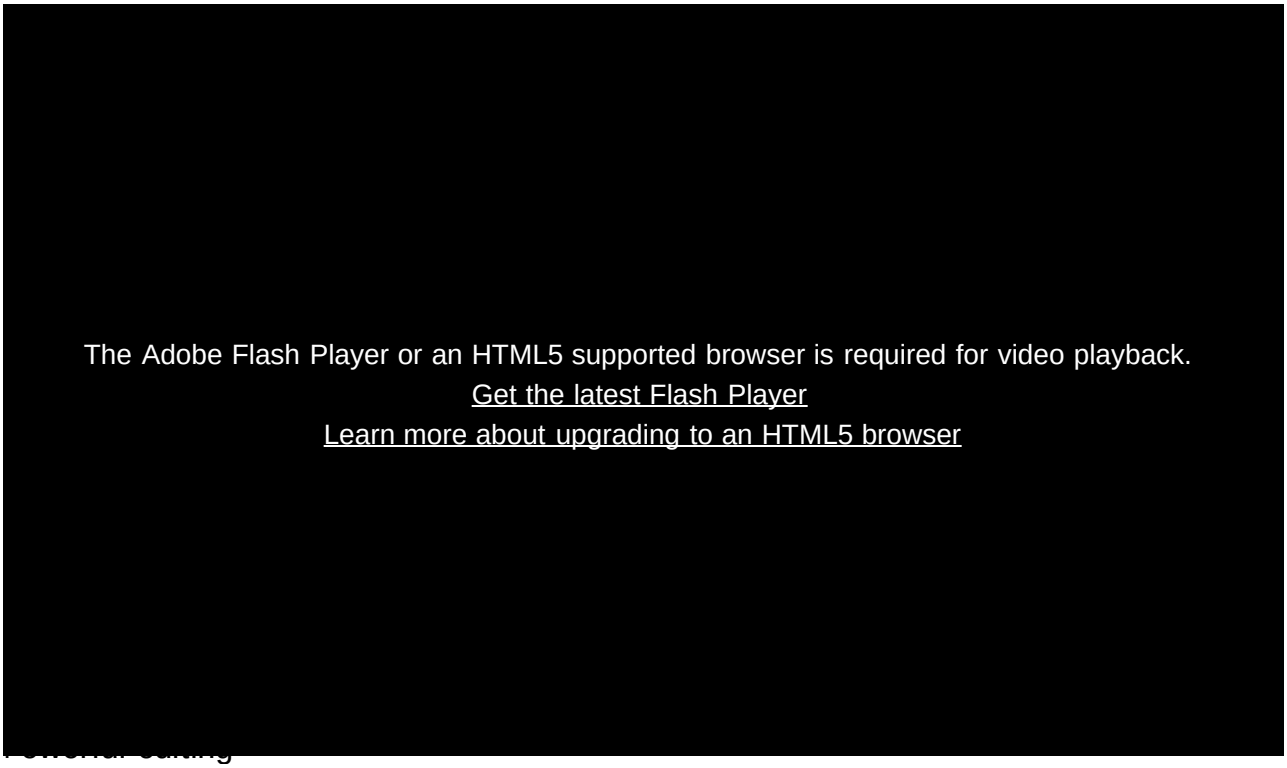
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use our tutorial forum to get the help and answers you need.



Learn the basics

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

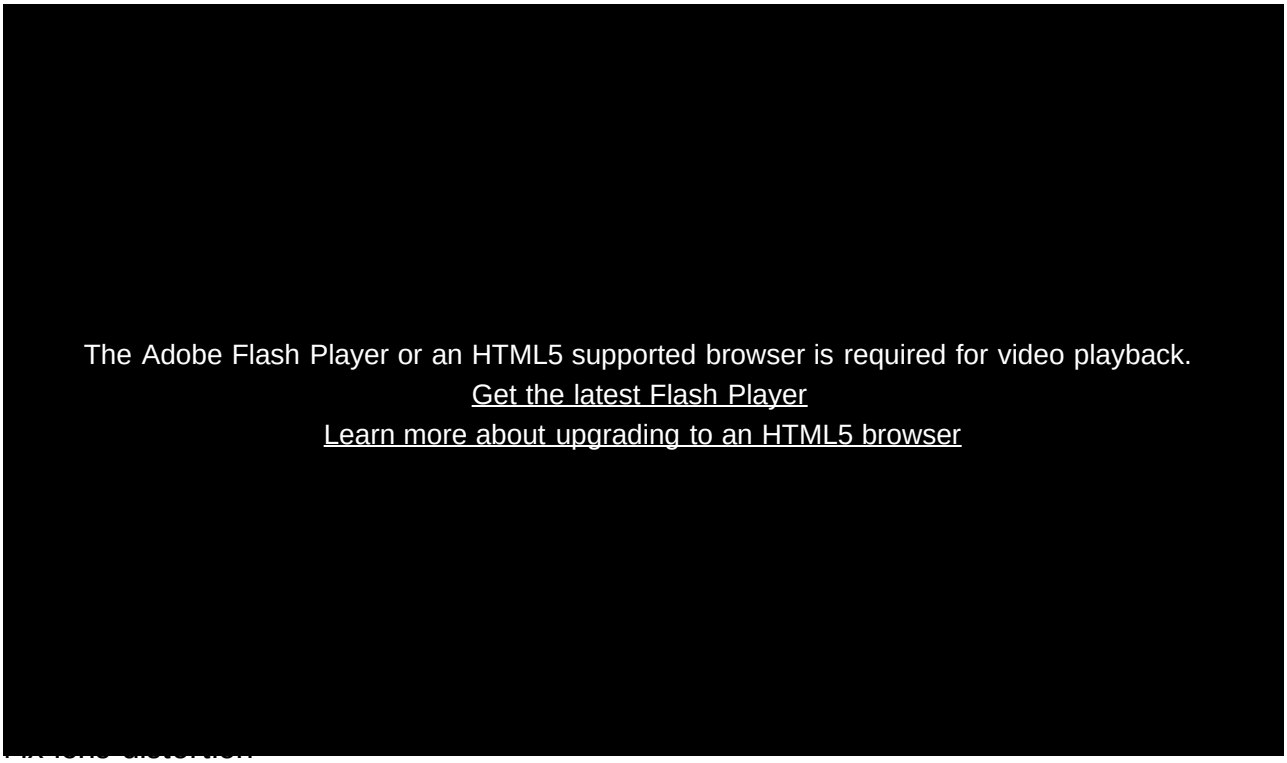


Powerful editing

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

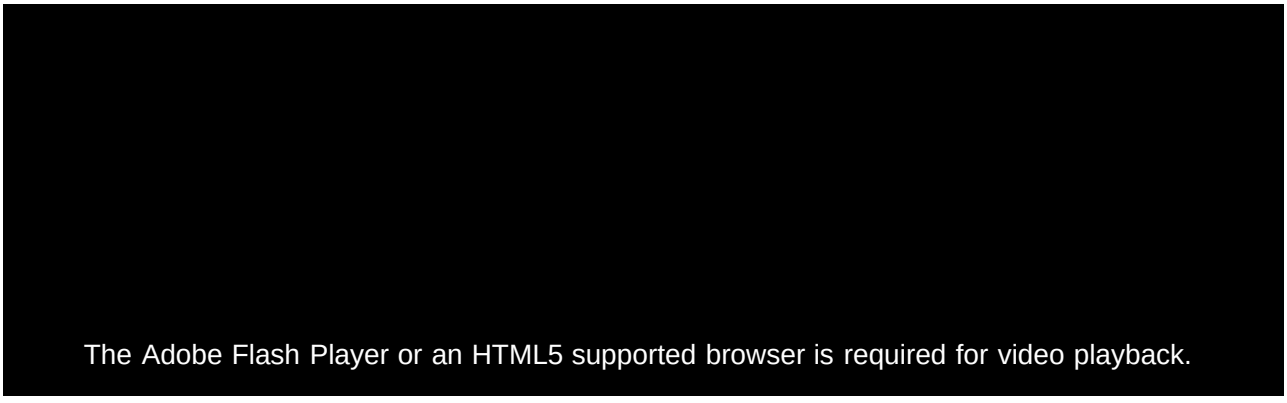


Fix lens distortion

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!





- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in our survey.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- Terms of Use
- Privacy Policy and Cookies

Werkruimte en workflow

Photoshop afstemmen voor optimale prestaties
Jeff Tranberry (17 juni 2013)
artikel

Opslaan op de achtergrond en automatisch herstellen
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
Belangrijke afbeeldingsgegevens beveiligen.

Migratie en delen van voorinstellingen
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
Gemeenschappelijke instellingen toepassen in werkgroepen.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Uw werk delen op Behance | Photoshop CC

U kunt uw creatieve afbeeldingen rechtstreeks vanuit Photoshop als werk in uitvoering uploaden naar Behance. Behance is het toonaangevende onlineplatform waar u uw creatieve werk kunt tentoonstellen of nieuw creatief werk kunt ontdekken. Op Behance kunt u een portfolio van uw werk maken en dit op een efficiënte manier onder de aandacht brengen van een groot publiek om feedback te krijgen.

Opmerking: *Op dit moment is het in Frankrijk en Japan niet mogelijk om Behance te integreren met Photoshop CC.*

U kunt uw werk vanuit Photoshop op een van de volgende manieren delen:

- Zorg dat u een document hebt geopend en selecteer Bestand > Delen op Behance.
- Zorg dat u een document hebt geopend en klik op het pictogram Delen op Behance ( ) in de linkerbenedenhoek van het documentvenster.

Ga naar het **Behance Help Center** voor meer informatie over het gebruik van Behance.

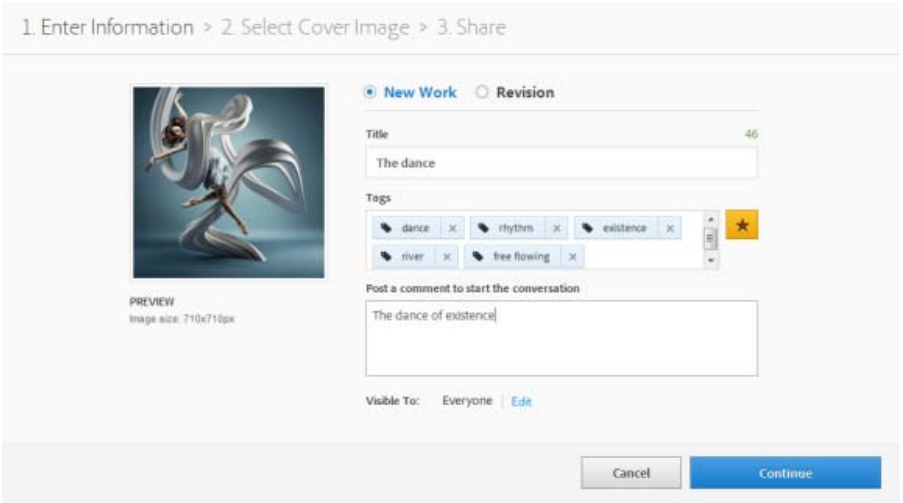
Opmerking: *U kunt afbeeldingen van 320 x 320 pixels of groter delen.*

U moet 13 jaar of ouder zijn om u te kunnen aanmelden bij Behance.

Naar boven

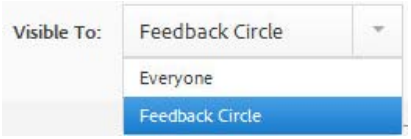
Een afbeelding delen op Behance

1. Open de afbeelding in Photoshop en selecteer Delen op Behance.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u geen Behance-account hebt, klikt u op Start Your Public Profile en maakt u een Behance-account.
   - Als u voor uw Behance-account en uw Creative Cloud-lidmaatschap hetzelfde e-mailadres gebruikt, koppelt u de twee accounts door uw Behance-wachtwoord in te voeren.
   - Als u voor uw Behance-account en uw Creative Cloud-lidmaatschap twee verschillende e-mailadressen gebruikt, vult u de gegevens in onder *I Have a Behance Portfolio*.
3. Geef op het scherm Enter Information een titel en enkele tags op voor de afbeelding die u deelt. U kunt ook een opmerking plaatsen om het gesprek over uw werk te starten.

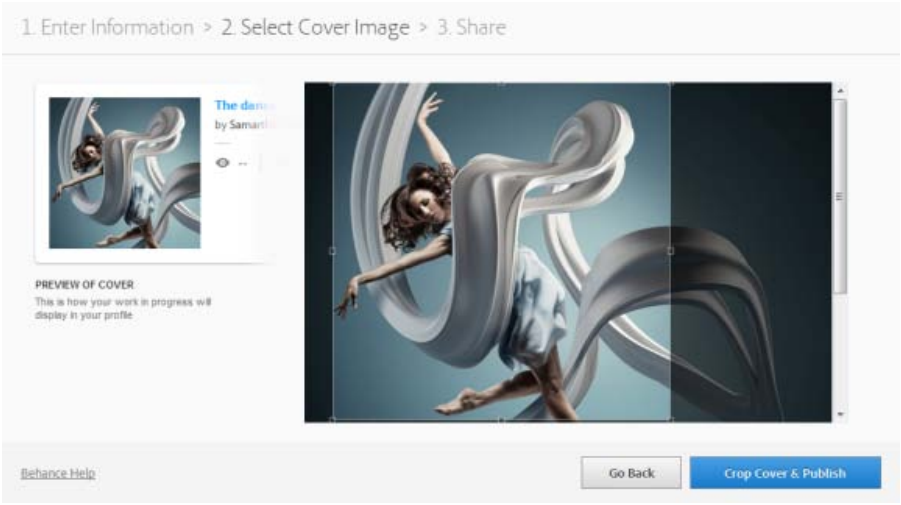


Geef een titel en enkele tags op voor de afbeelding

4. Als u een feedbackcirkel hebt op Behance, kunt u uw werk desgewenst alleen met de leden van die cirkel delen.

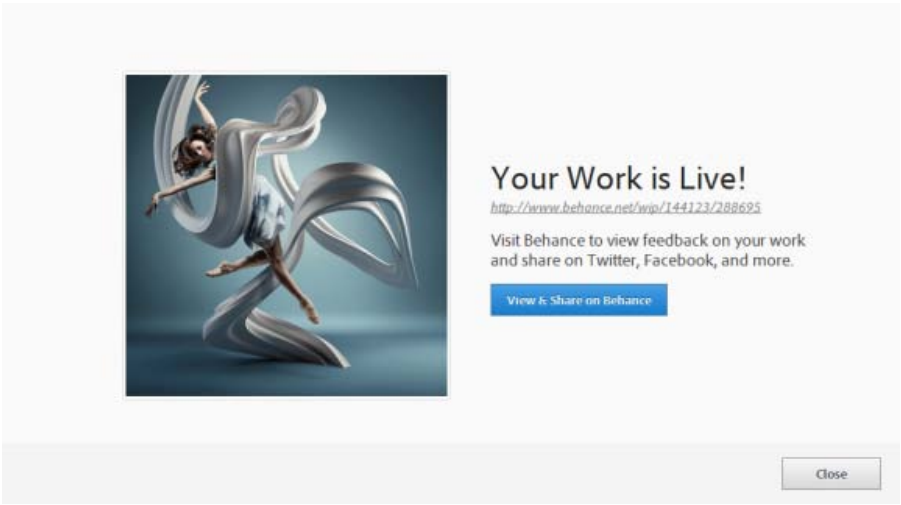


5. Snijd op het scherm Select Cover Image de afbeelding bij om een omslagafbeelding voor uw werk te maken.



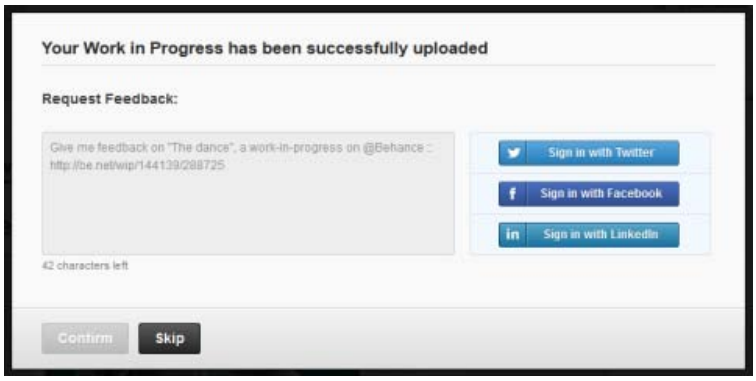
Uitsnijden om een omslagafbeelding te selecteren

6. Klik op Crop Cover & Publish. Uw afbeelding wordt in Behance als werk in uitvoering geüpload en ter beschikking gesteld voor feedback en opmerkingen.



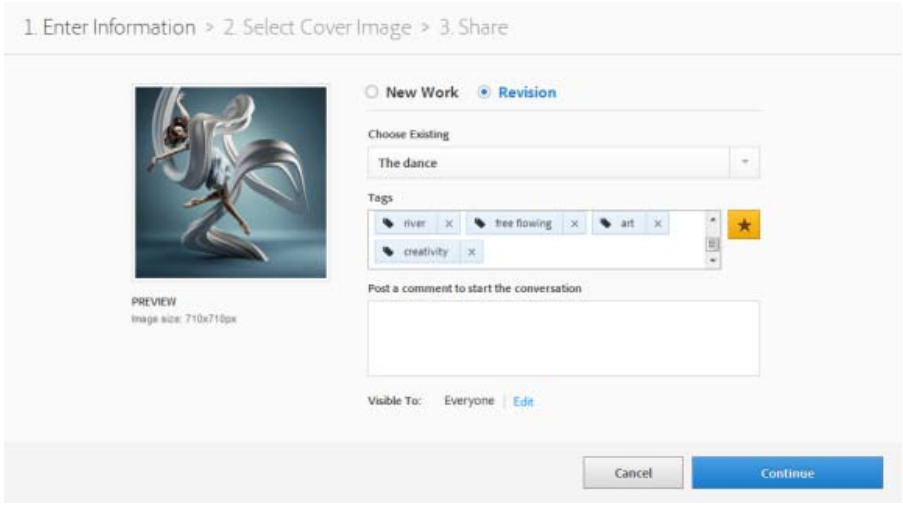
Werk in uitvoering dat is geüpload en live wordt weergegeven op Behance

7. Klik op View & Share On Behance om uw werk te synchroniseren met sociale netwerken, zoals Twitter, Facebook en Linkedin. De volgende keer dat u een afbeelding uploadt, kunt u deze rechtstreeks vanuit Photoshop delen op Twitter, Facebook en Linkedin.

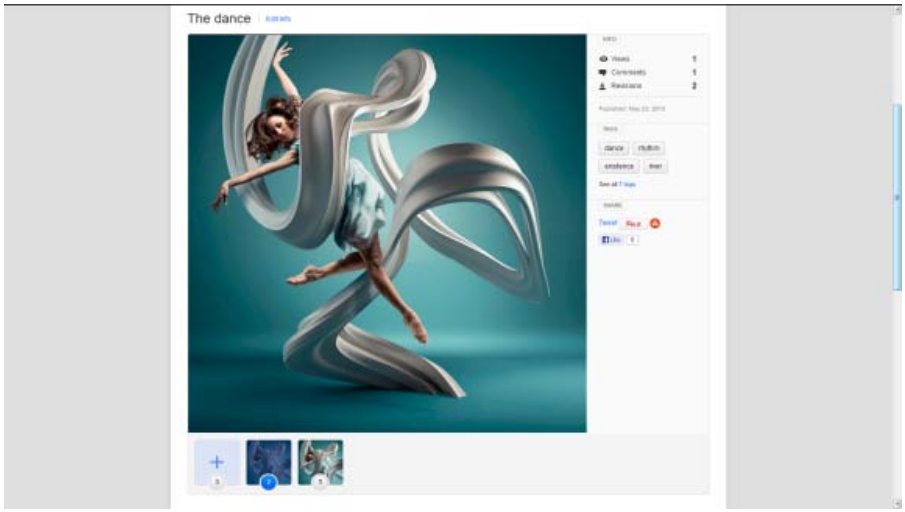


Vragen om feedback via sociale netwerken

8. Als u de afbeelding verder bewerkt, kunt u revisies uploaden naar Behance.



Revisies uploaden naar Behance



Uw werk in uitvoering, zoals het op Behance wordt weergegeven

Opmerking: *Panorama-afbeeldingen van 3200 x 320 of 320 x 3200 pixels worden ondersteund. Een maximale hoogte/breedte-verhouding van 10:1 wordt ondersteund voor panorama's.*

Naar boven

Zie ook

- Publiceren naar Behance vanuit Creative Cloud

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Instellingen synchroniseren met Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

Video | Voorinstellingen synchroniseren in Photoshop CC
Instellingen synchroniseren
Synchronisatie-instellingen beheren
Zie ook

Wanneer u op meerdere computers werkt, kan het beheren en synchroniseren van voorkeuren op de verschillende computers veel tijd in beslag nemen. Het is een ingewikkeld proces waarbij vaak fouten ontstaan.

Met de nieuwe functie Instellingen synchroniseren kunt u voorkeuren en instellingen synchroniseren via Creative Cloud. Als u twee computers gebruikt, kunt u er met de functie Instellingen synchroniseren eenvoudig voor zorgen dat de instellingen op beide computers gesynchroniseerd blijven.

De synchronisatie vindt plaats via uw Adobe Creative Cloud-account. De instellingen worden geüpload naar uw Creative Cloud-account en vervolgens naar de andere computer gedownload en daarop toegepast.

U kunt de synchronisatie handmatig starten. Dit gebeurt niet automatisch en kan niet worden gepland.

Naar boven

Instellingen synchroniseren

Voer een van de volgende handelingen uit om te beginnen met synchroniseren:

- *(Windows)* Bewerken > *[uw Adobe-id]* > Instellingen nu synchroniseren.
- *(Mac)* Photoshop > *[uw Adobe-id]* > Instellingen nu synchroniseren.

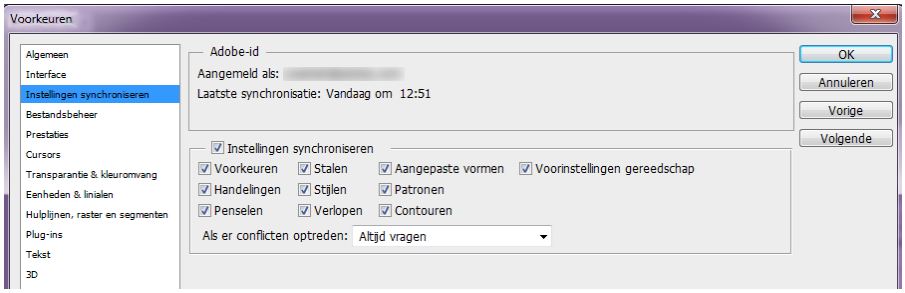
Naar boven

Synchronisatie-instellingen beheren

Voer een van de volgende handelingen uit om de te synchroniseren gegevens te selecteren:

- *(Windows)* Bewerken > *[uw Adobe-id]* > Synchronisatie-instellingen beheren.
- *(Mac)* Bewerken > *[uw Adobe-id]* > Synchronisatie-instellingen beheren.

U kunt ook op Instellingen synchroniseren klikken in het dialoogvenster Voorkeuren (Bewerken > Voorkeuren).



Synchronisatie-instellingen beheren

U kunt de synchronisatieopties wijzigen en ook kiezen wat te doen bij een conflict. Selecteer de opties voor het synchroniseren van voorkeuren en instellingen. Voorkeuren die gesynchroniseerd kunnen worden, zijn voorkeuren die niet afhankelijk zijn van computer- of hardware-instellingen.

- Selecteer de voorkeuren die u wilt synchroniseren.
  - Voorkeuren die gesynchroniseerd kunnen worden
  - Stalen
  - Aangepaste vormen
  - Voorinstellingen voor gereedschappen
  - Handelingen
  - Stijlen

- Patronen
- Penselen
- Verlopen
- Contouren

- Als er conflicten optreden: geef op welke handeling moet worden uitgevoerd wanneer er een conflict wordt gevonden:
  - Altijd vragen
  - Lokale instellingen behouden
  - Externe instellingen behouden

Opmerking: *Als u uw instellingen wilt synchroniseren, dient u de instellingen alleen vanuit de toepassing te wijzigen. Met de functie Instellingen synchroniseren worden geen bestanden gesynchroniseerd die handmatig in een map zijn geplaatst.*

Naar boven

Zie ook

- Help bij Creative Cloud | Instellingen synchroniseren met Creative Cloud

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Gereedschapsgalerieën

Wanneer u Photoshop start, wordt het deelvenster Gereedschappen links in het scherm weergegeven. Sommige gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen hebben opties die in de contextgevoelige optiebalk worden weergegeven.

U kunt bepaalde gereedschappen uitvouwen, zodat verborgen onderliggende gereedschappen zichtbaar worden. Een kleine driehoek rechts onder in het gereedschapspictogram geeft aan dat er verborgen gereedschappen zijn.

U kunt informatie over elk gereedschap bekijken door de aanwijzer erop te plaatsen. De naam van het gereedschap verschijnt als *knopinfo* onder de aanwijzer.



Opmerking: *Raadpleeg* ***Gereedschappen gebruiken***

voor algemene informatie over het gebruik van de gereedschappen in Photoshop.

Naar boven

Gereedschapsgalerieën

Galerie met selectiegereedschappen



Met de selectiekadergereedschappen *maakt u rechthoekige en ovale selecties, of selecties die*



Met het gereedschap Verplaatsen *verplaatst u selecties, lagen en hulplijnen.*



Met de lassogereedschappen *maakt u willekeurig gevormde, veelhoekige (met rechte zijden)*



Met het gereedschap Snelle selectie *kunt u snel een selectie 'tekenen' met gebruik van een aanpasbaar rond*

bestaan uit één rij of één kolom.

en magnetische selecties.

penseeluiteinde.



***Met de Toverstaf** selecteert u gebieden met dezelfde kleur.*

Galerie met uitsnijd- en segmentgereedschappen



***Met het gereedschap Uitsnijden** kunt u afbeeldingen bijsnijden.*



***Met het gereedschap Segment** maakt u segmenten.*



***Met het gereedschap Segmentselectie** selecteert u segmenten.*

Galerie met gereedschappen voor retoucheren



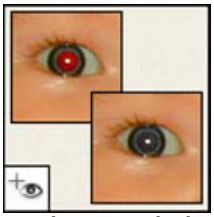
***Met het gereedschap Snel retoucheerpenseel** verwijdert u vlekjes en objecten.*



***Met het retoucheerpenseel** repareert u de onvolkomenheden in een afbeelding met gebruik van een kleurmonster of een patroon.*



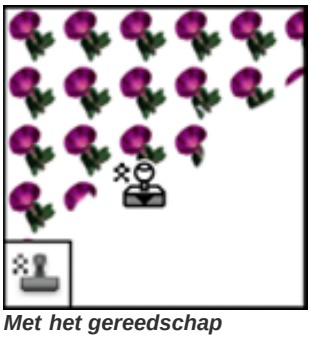
***Met het gereedschap Reparatie** repareert u de onvolkomenheden in een geselecteerd gebied van een afbeelding met een kleurmonster of patroon.*



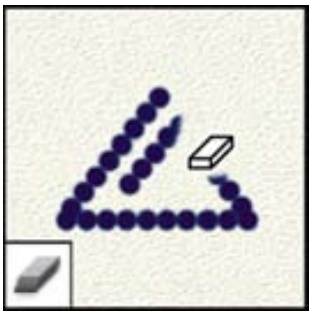
***Met het gereedschap Rode ogen verwijderen** verwijdert u de rode reflectie die door het gebruik van een flits wordt veroorzaakt.*



***Met het gereedschap Kloonstempel** tekent u met een kleurmonster dat afkomstig is uit een afbeelding.*



***Met het gereedschap Patroonstempel** tekent u met een patroon dat afkomstig is uit een afbeelding.*



***Met het gummetje** wist u pixels en herstelt u delen van een afbeelding tot een eerder opgeslagen staat.*



***Met het achtergrondgummetje** wist u gebieden en maakt u deze transparant door te slepen.*



Met het tovergummetje *wist u met één klik egaal gekleurde gebieden en maakt u deze transparant.*



Met het gereedschap Vervagen *vervaagt u de harde randen in een afbeelding.*



Met het gereedschap Verscherpen *maakt u de vage randen van een afbeelding scherper.*



Met het gereedschap Natte vinger *smeert u de kleuren in een afbeelding uit.*



Met het gereedschap Tegenhouden *maakt u gebieden in een afbeelding lichter.*



Met het gereedschap Doordrukken *maakt u gebieden in een afbeelding donkerder.*



Met het gereedschap Spons *brengt u wijzigingen aan in de kleurverzadiging van een gebied.*

Galerie met tekengereedschappen



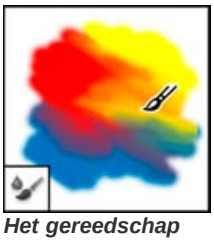
Met het penseel *tekent u penseelstreken.*



Met het potlood *tekent u lijnen met harde randen.*



Met het gereedschap Kleur vervangen *vervangt u een geselecteerde kleur door een nieuwe kleur.*



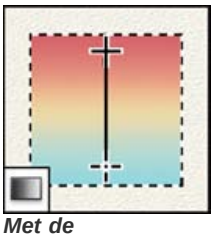
Het gereedschap Mixerpenseel *simuleert realistische schildertechnieken, zoals het mengen van canvaskleuren en het variëren van de natheid van de verf.*



Met het gereedschap Historiepenseel *tekent u een kopie van de geselecteerde staat of opname in het huidige afbeeldingsvenster.*



Met het gereedschap Tekeninghistorie *brengt u gestileerde penseelstreken aan waarmee u verschillende schilderstijlen kunt nabootsen aan de hand van een geselecteerde staat of opname.*

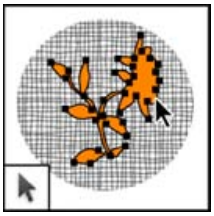


Met de verloopgereedschappen *maakt u tussen kleuren overvloeiingen die rechtlijnig, radiaal, onder een bepaalde hoek, gereflecteerd of ruitvormig verlopen.*



Met het emmertje *vult u gebieden die dezelfde kleur hebben met de voorgrondkleur.*

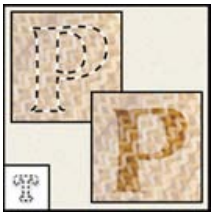
Teken- en tekstgereedschappengalerie



Met de gereedschappen voor Padselectie *kunt u vormen of segmenten selecteren waarbij ankerpunten, richtingslijnen en richtingspunten worden weergegeven.*



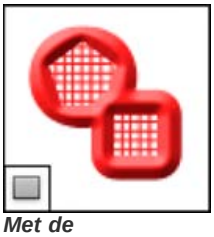
Met de tekstgereedschappen *kunt u een afbeelding van tekst voorzien.*



Met de gereedschappen voor Tekstmasker *maakt u tekstvormige selecties.*



Met de pengereedschappen *tekent u paden met vloeiende randen.*



Met de vormgereedschappen en het gereedschap Lijn *tekent u vormen en lijnen in een normale laag of een vormlaag.*



Met het gereedschap Aangepaste vorm *maakt u aangepaste vormen die u selecteert uit een lijst.*

Galerie voor navigatie-, notitie- en meetgereedschappen



Met het handje *verplaatst u een afbeelding binnen het eigen venster.*



Met het gereedschap Weergave roteren *kunt u het canvas op niet-destructieve wijze roteren.*



Met het gereedschap Zoomen *vergroot en verkleint u de weergave van een afbeelding.*



Met het gereedschap Notitie *kunt u notities maken die kunnen worden toegevoegd aan een afbeelding.*



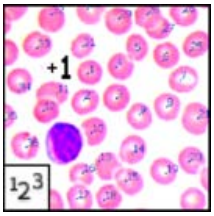
Met het pipet *kunt u monsters nemen van de kleuren in een afbeelding.*



Met het kleurenpipet *kunt u kleurwaarden voor maximaal vier gebieden weergeven.*



Met de liniaal *meet u afstanden, locaties en hoeken.*



Met het gereedschap Tellen *kunt u objecten tellen in een afbeelding. (Alleen Photoshop Extended)*

Galerie voor 3D-gereedschappen



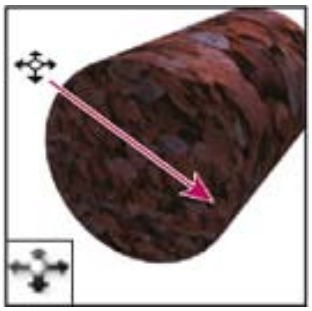
Met het gereedschap 3D-object roteren *draait u het object om de x-as.*



Met het gereedschap 3D-object om z-as draaien *roteert u het object om de z-as.*



Met het gereedschap 3D-object pannen *pant u het object in de x- of y-richting.*



Met het gereedschap 3D-object schuiven *wordt het object zijwaarts verplaatst wanneer u horizontaal sleept of naar voren en achteren wanneer u verticaal sleept.*



Met het gereedschap 3D-object schalen *kunt u het object groter of kleiner schalen.*



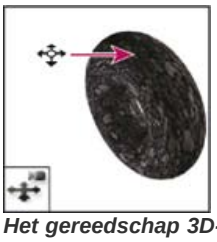
Met het gereedschap 3D-camera roteren *draait u de camera in de x- of y-richting.*



Met het gereedschap 3D-camera rollen *draait u de camera om de z-as.*



Met het gereedschap 3D-camera pannen *pant u de camera in de x- of y-richting.*



Het gereedschap 3D-camera laten lopen *verplaatst zijwaarts wanneer u horizontaal sleept of naar voren en achteren wanneer u verticaal sleept.*



Met het gereedschap 3D-camera zoomen *wordt het gezichtsveld dichter bij of verder weg gebracht.*

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Basisbegrippen voor werkruimten

Photoshop Werkruimte
Overzicht van de werkruimte
Vensters en deelvensters beheren
Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten
Knopinfo verbergen

Photoshop Werkruimte

Naar boven

De werkruimte van Photoshop is eenvoudig te gebruiken en bevat een aantal gebruiksfuncties:

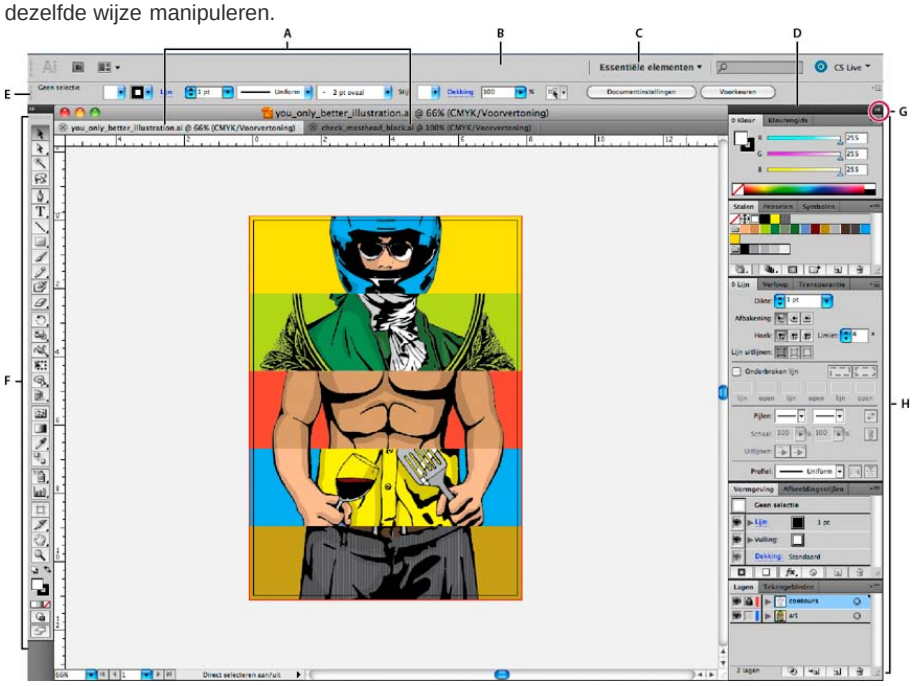
- Verschillende helderheidsniveaus: kies Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Photoshop > Voorkeuren (Mac OS) en selecteer een kleurenthemastaal in de sectie Interface.
  Opmerking: *Druk op Shift + 1 om de helderheid snel te verlagen en druk op Shift + 2 om de helderheid snel te verhogen. (In Mac OS dient u ook op de FN-toets te drukken.)*
- Weergave op afbeeldingen: tijdens het gebruik van uw favoriete gereedschappen wordt informatie weergegeven. De weergave op afbeeldingen toont de grootte van selecties, transformatiehoeken en meer. Als u de plaatsing van de weergave wilt wijzigen, kiest u een optie bij Transformatiewaarden tonen in de interfacevoorkeuren.
- Nieuwe Mini Bridge: via de nieuwe galerie Mini Bridge hebt u gemakkelijker toegang tot afbeeldingen en documenten. Kies Venster > Extensies > Mini Bridge.
- Maximale schermruimte: klik op de knop onder aan de werkbalk om te schakelen tussen de weergavemodi Standaard en Volledig scherm.

Overzicht van de werkruimte

Naar boven

U kunt documenten en bestanden maken en bewerken met verschillende elementen, zoals deelvensters, balken en vensters. Elke schikking van deze elementen wordt een werkruimte genoemd. De werkruimten van de verschillende toepassingen in Adobe® Creative Suite® 5 zien er allemaal hetzelfde uit, zodat u moeiteloos tussen de toepassingen kunt schakelen. Het is ook mogelijk de toepassingen aan te passen aan uw manier van werken door een vooraf ingestelde werkruimte te selecteren of een nieuwe werkruimte te maken.

Hoewel de standaardindeling van de werkruimte in de verschillende producten verschilt, kunt u de elementen van de werkruimten op min of meer dezelfde wijze manipuleren.



Standaard Illustrator-werkruimte

A. *Als tabbladen weergegeven documentvensters* ***B.*** *Toepassingsbalk* ***C.*** *Werkruimteschakelaar* ***D.*** *Titelbalk van deelvenster* ***E.*** *Regelpaneel/deelvenster Beheer* ***F.*** *Gereedschapsset/deelvenster Gereedschappen* ***G.*** *Knop voor samenvouwen tot pictogrammen* ***H.*** *Vier deelvenstergroepen in verticaal koppelingsgebied*

- De toepassingsbalk boven in het scherm bevat een schakeloptie Werkruimte, menu's (alleen Windows) en andere besturingselementen voor de toepassing. Op de Mac kunt u voor bepaalde producten via het menu Venster de toepassingsbalk tonen of verbergen.
- Het deelvenster Gereedschappen bevat gereedschappen om afbeeldingen, illustraties, pagina-elementen enzovoort te maken en te bewerken. Gerelateerde gereedschappen worden gegroepeerd.
- In het deelvenster Beheer (het regelpaneel) ziet u opties voor het momenteel geselecteerde gereedschap. In Illustrator worden de opties voor het momenteel geselecteerde object weergegeven in het deelvenster Besturing. (In Adobe Photoshop® wordt dit de optiebalk genoemd. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® en Adobe Fireworks® wordt dit de eigenschappencontrole genoemd, waarin de eigenschappen van het momenteel geselecteerd element zijn opgenomen.)
- In het documentvenster ziet u het bestand waaraan u werkt. U kunt documentvensters weergeven als tabbladen en in bepaalde gevallen kunt u documentvensters groeperen en koppelen.
- Deelvensters helpen u uw werk overzichtelijk te houden en te wijzigen. Voorbeelden hiervan zijn de tijdlijn in Flash, het deelvenster Penseel in Illustrator, het deelvenster Lagen in Adobe Photoshop® en het deelvenster CSS-stijlen in Dreamweaver. Deelvensters kunnen worden gegroepeerd, gestapeld of gekoppeld.
- In het toepassingsframe worden alle werkruimte-elementen gegroepeerd in één, geïntegreerd venster waarin u de toepassing als een eenheid kunt behandelen. Wanneer u het toepassingskader of een van de elementen in het kader verplaatst, vergroot of verkleint, passen de elementen zich aan elkaar aan, zodat ze elkaar niet overlappen. Deelvensters verdwijnen niet wanneer u overschakelt op een andere toepassing of wanneer u per ongeluk buiten de toepassing klikt. Als u met twee of meer toepassingen werkt, kunt u deze naast elkaar op het scherm of op meerdere beeldschermen plaatsen.

  Als u een Mac gebruikt en de voorkeur geeft aan de traditionele vrije gebruikersinterface, kunt u het toepassingsframe uitschakelen. In Adobe Illustrator® selecteert u bijvoorbeeld Venster > Toepassingsframe om het frame in of uit te schakelen. (In Flash is het toepassingsframe permanent ingeschakeld voor Mac en in Dreamweaver voor Mac wordt het toepassingsframe niet gebruikt.)

Alle deelvensters verbergen of weergeven

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, inclusief de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, behalve de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Shift+Tab.

  U kunt verborgen deelvensters tijdelijk weergeven als Verborgen deelvensters automatisch tonen is geselecteerd bij de Interface-voorkeuren. Deze functie is altijd ingeschakeld in Illustrator. Verplaats de aanwijzer naar de rand van het toepassingsvenster (Windows®) of naar de rand van het beeldscherm (Mac OS®) en houd deze boven de strook die dan wordt weergegeven.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, drukt u op F4.

Opties in het deelvenster weergeven

❖ Klik op het deelvenstermenupictogram rechtsboven in het deelvenster.

U kunt een deelvenstermenu ook openen als het deelvenster is verkleind tot pictogram.

In Photoshop kunt u de tekengrootte van de tekst in de deelvensters en de knopinfo wijzigen. Kies een grootte in het menu Tekengrootte gebruikersinterface bij de voorkeuren voor de interface.

(Ilustrator) Helderheid van het deelvenster aanpassen

❖ Verplaats de schuifregelaar Helderheid in de Voorkeuren voor de gebruikersinterface. Dit besturingselement heeft invloed op alle deelvensters, inclusief het regelpaneel.

Deelvenster Gereedschappen opnieuw configureren

U kunt de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen in één kolom of naast elkaar in twee kolommen weergeven. (Deze functie is niet beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen in Fireworks en Flash.)

In InDesign en InCopy kunt u ook schakelen tussen de weergave in één kolom en dubbele kolommen (of één rij) door een optie in de voorkeuren voor de interface in te stellen.

❖ Klik op de dubbele pijl boven aan het deelvenster Gereedschappen.

Naar boven

Vensters en deelvensters beheren

U kunt een aangepaste werkruimte maken door documentvensters en deelvensters te verplaatsen en te manipuleren. U kunt aangepaste werkruimten opslaan en schakelen tussen deze werkruimten. Als u in Fireworks de naam wijzigt van aangepaste werkruimten, kan dit leiden tot onverwacht gedrag.

Opmerking: *In de volgende voorbeelden wordt ter demonstratie Photoshop gebruikt. De werkruimte werkt in alle producten op dezelfde manier.*

Documentvensters opnieuw rangschikken, koppelen of laten zweven

Als u meerdere bestanden opent, worden de documentvensters als tabbladen weergegeven.

- Als u de rangschikking van dergelijke documentvensters wilt wijzigen, sleept u de tab van een venster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Als u een documentvenster wilt loskoppelen (zweven of verwijderen uit tabbladgroep) van een groep vensters, sleept u het tabblad van dat venster uit de groep.

  Opmerking: *In Photoshop kunt u ook Venster > Ordenen > Zweven in venster selecteren één documentvenster te laten zweven of Venster > Ordenen > Alles zweven in vensters om alle documentvensters tegelijkertijd te laten zweven. Zie TechNote kb405298 voor meer informatie.*
  Opmerking: *Dreamweaver biedt geen ondersteuning voor het koppelen en loskoppelen van documentvensters. Gebruik de knop Minimaliseren van het documentvenster om vensters te laten zweven (Windows) of kies Venster > Naast elkaar om documentvensters naast elkaar weer te geven. Zoek op "Naast elkaar" in Dreamweaver Help voor meer informatie over dit onderwerp. De werkwijze voor Macintosh-gebruikers wijkt enigszins af.*
- Als u een documentvenster wilt koppelen aan een afzonderlijke groep documentvensters, sleept u het venster naar de groep.
- Als u groepen gestapelde of naast elkaar geplaatste documenten wilt maken, sleept u het venster naar een van de neerzetzones boven, onder of aan een zijde van een ander venster. U kunt ook een lay-out voor de groep selecteren aan de hand van de knop Lay-out op de toepassingsbalk.

  Opmerking: *Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie. U kunt echter de opdrachten Trapsgewijs en Naast elkaar in het menu Venster gebruiken om de lay-out van uw documenten te bepalen.*
- Als u een selectie sleept en wilt overschakelen naar een ander document in een als tabblad weergegeven groep, houdt u de selectie een ogenblik boven het tabblad van een document.

  Opmerking: *Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie.*

Deelvensters koppelen en ontkoppelen

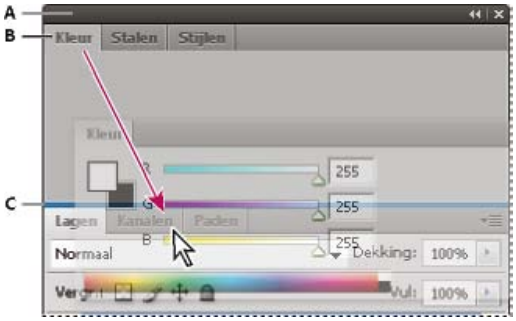
Een koppelingsgebied is een verzameling deelvensters of deelvenstergroepen die samen en meestal in een verticale positie worden weergegeven. U koppelt en ontkoppelt deelvensters door ze in en uit een koppelingsgebied te verplaatsen.

- Om een deelvenster te koppelen, sleept u het aan de tab naar het koppelingsgebied bovenaan, onderaan of tussen andere deelvensters.
- Om een deelvenstergroep te koppelen, sleept u het aan de titelbalk (de effen, lege balk boven de tabs) in het koppelingsgebied.
- Om een deelvenster of deelvenstergroep te verwijderen, sleept u deze aan de tab of de titelbalk uit het koppelingsgebied. U kunt ze naar een ander koppelingsgebied slepen of ze vrij laten zweven.

Deelvensters verplaatsen

Terwijl u een deelvenster verplaatst, ziet u blauw gemarkeerde neerzetzones. Dit zijn gebieden waarnaar u het deelvenster kunt verplaatsen. U kunt een deelvenster bijvoorbeeld omhoog of omlaag in een koppelingsgebied verplaatsen door het naar de smalle blauwe neerzetzone boven of onder een ander deelvenster te slepen. Als u het naar een gebied sleept dat geen neerzetzone is, zweeft het venster vrij in de werkruimte.
Opmerking: *De neerzetzone wordt geactiveerd door de positie van de muisaanwijzer (en niet door de positie van het deelvenster), dus als de neerzetzone niet wordt weergegeven, kunt u de muisaanwijzer naar de positie slepen waar de neerzetzone zich moet bevinden.*

- *U verplaatst een deelvenster door de tab van het deelvenster te slepen.*
- *Als u een deelvenstergroep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk.*



De smalle, blauwe neerzetzone geeft aan dat het deelvenster Kleur zal worden gekoppeld boven het deelvenster Lagen.
A. *Titelbalk* ***B.*** *Tab* ***C.*** *Neerzetzone*

Druk op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) terwijl u een deelvenster verplaatst om te voorkomen dat het wordt gekoppeld. Druk tijdens het verplaatsen van het deelvenster op Esc om de bewerking te annuleren.

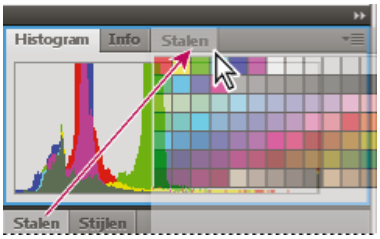
Deelvensters toevoegen en verwijderen

Als u alle deelvensters uit een koppelingsgebied verwijdert, verdwijnt het koppelingsgebied. U kunt een koppelingsgebied maken door deelvensters naar de rechterrand van het werkgebied te verplaatsen totdat u een neerzetzone ziet.

- Als u een deelvenster wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac) op het tabblad van het deelvenster en selecteert u Sluiten. U kunt de selectie van het deelvenster ook opheffen in het menu Venster.
- Als u een deelvenster wilt toevoegen, selecteert u het in het menu Venster en koppelt u het op de gewenste positie.

Deelvenstergroepen bewerken

- Om een deelvenster in een groep te verplaatsen, sleept u de tab van het deelvenster naar de gemarkeerde neerzetzone in de groep.

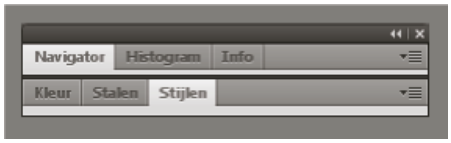


Een deelvenster toevoegen aan een deelvenstergroep

- Om deelvensters in een groep te herschikken, sleept u de tab van het deelvenster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Om een deelvenster uit de groep te verwijderen zodat het vrij zweeft, sleept u het deelvenster aan de tab buiten de groep.
- Als u een groep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk (het gebied boven de tabbladen).

Zwevende deelvensters stapelen

Als u een deelvenster uit het koppelingsgebied sleept, maar niet neerzet in een neerzetzone, wordt het een vrij zwevend venster. U kunt zwevende vensters overal in de werkruimte plaatsen. U kunt zwevende deelvensters of deelvenstergroepen stapelen, zodat ze zich verplaatsen als een eenheid wanneer u de bovenste titelbalk versleept.



Vrij zwevende gestapelde deelvensters

- Om zwevende deelvensters te stapelen, sleept u het deelvenster aan de tab naar de neerzetzone onder aan een ander deelvenster.
- Om de stapelvolgorde te wijzigen, sleept u een deelvenster omhoog of omlaag aan de tab.

  Opmerking: *Zorg ervoor dat u de tab boven de smalle neerzetzone tussen deelvensters loslaat en niet in de brede neerzetzone in een titelbalk.*
- Om een deelvenster of deelvenstergroep uit de stapel te verwijderen, zodat het uit zichzelf zweeft, sleept u het aan de tab of titelbalk uit de stapel.

De grootte van deelvensters wijzigen

- Dubbelklik op een tabblad van een deelvenster, deelvenstergroep of stapel deelvensters om deze op minimale of maximale grootte weer te geven. U kunt dubbelklik in het tabbladgebied (de lege ruimte naast de tabbladen).
- Als u het formaat van een deelvenster wilt wijzigen, sleept u een van de zijden van het deelvenster. Bepaalde deelvensters, zoals het deelvenster Kleur in Photoshop, kunnen niet worden vergroot of verkleind door te slepen.

Deelvensterpictogrammen samenvouwen en uitvouwen

U kunt deelvensters samenvouwen tot pictogrammen om de werkruimte overzichtelijk te houden. In bepaalde gevallen worden deelvensters samengevouwen tot pictogrammen in de standaardwerkruimte.



Deelvensters samengevouwen tot pictogrammen



Deelvensters die vanuit pictogrammen zijn uitgevouwen

- Klik op de dubbele pijl boven in het koppelingsgebied om alle deelvensterpictogrammen in een kolom samen of uit te vouwen.
- Als u het pictogram van één deelvenster wilt uitvouwen, klikt u erop.
- Als u het formaat van deelvensterpictogrammen zodanig wilt aanpassen dat u alleen de pictogrammen ziet (en niet de titels), versmalt u het koppelingsgebied totdat de tekst verdwijnt. Maak het koppelingsgebied breder als u de pictogramtekst weer wilt weergeven.
- Om een uitgevouwen deelvenster opnieuw samen te vouwen tot een pictogram, klikt u op de tab, het pictogram of de dubbele pijl in de titelbalk van het deelvenster.

  Als u in bepaalde producten Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen in de voorkeuren van de interface- of gebruikersinterface-opties selecteert, wordt een pictogram van een uitgevouwen deelvenster automatisch samengevouwen wanneer u elders klikt.
- Om een zwevend deelvenster of een zwevende deelvenstergroep aan een koppelingsgebied voor pictogrammen toe te voegen, sleept u het venster of de groep aan de tab of de titelbalk naar het koppelingsgebied. (Deelvensters worden automatisch samengevouwen tot pictogrammen als ze aan een pictogramkoppelingsgebied worden toegevoegd.)
- Als u een deelvensterpictogram (of groep met deelvensterpictogrammen) wilt verplaatsen, sleept u het pictogram. U kunt pictogrammen van deelvensters omhoog of omlaag slepen in het koppelingsgebied, naar andere koppelingsgebieden (waar ze worden weergegeven in de deelvensterstijl van dat koppelingsgebied) of buiten het koppelingsgebied (waar ze verschijnen als zwevende pictogrammen).

Naar boven

Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten

Door de huidige grootte en positie van deelvensters als een benoemde werkruimte op te slaan, kunt u die werkruimte ook herstellen wanneer u een deelvenster verplaatst of sluit. De namen van de opgeslagen werkruimten worden weergegeven via de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

Een aangepaste werkruimte opslaan

1. Als de werkruimte de configuratie heeft die u wilt opslaan, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
   - (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte opslaan.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Kies Venster > Werkruimte > Nieuwe werkruimte.
   - (Dreamweaver) Kies Venster > Lay-out werkruimte > Nieuwe werkruimte.
   - (Flash) Kies Nieuwe werkruimte in de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk.
   - (Fireworks) Kies Huidige opslaan in de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.
2. Typ een naam voor de werkruimte.
3. (Photoshop, InDesign) Onder Vastleggen selecteert u een of meer opties:

Locaties van deelvensters Hiermee slaat u de huidige deelvensterlocaties op (alleen InDesign).

Sneltoetsen Hiermee slaat u de huidige set sneltoetsen op (alleen Photoshop).

Menu's of Menu's aanpassen Hiermee slaat u de huidige set menu's op.

Werkruimten weergeven of schakelen tussen werkruimten

❖ Selecteer een werkruimte met de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

In Photoshop kunt u sneltoetsen aan elke werkruimte toewijzen om snel tussen werkruimten te kunnen navigeren.

Een aangepaste werkruimte verwijderen

- Selecteer Werkruimten beheren via de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk, selecteer de werkruimte en klik op Verwijderen. (Deze optie is niet beschikbaar in Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Werkruimte verwijderen via de schakeloptie voor werkruimte.
- (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten beheren, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op het pictogram Verwijderen.
- (Photoshop, InDesign) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte verwijderen, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op Verwijderen.

De standaardwerkruimte herstellen

1. Selecteer de werkruimte Standaard of Hoofdpunten via de schakeloptie voor werkruimten op de toepassingsbalk. Raadpleeg het artikel http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html voor Fireworks.

   Opmerking: *in Dreamweaver is Ontwerpen de standaardwerkruimte.*
2. Verwijder voor Fireworks (Windows) de volgende mappen:
   Windows Vista \\Gebruikers\<gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<gebruikersnaam>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Venster > Werkruimte > [Naam werkruimte] opnieuw instellen.

(Photoshop) Indeling van een opgeslagen werkruimte herstellen

In Photoshop wordt werkruimten automatisch weergegeven in de rangschikking die u het laatst hebt ingesteld, maar u kunt oorspronkelijke, opgeslagen rangschikking van de deelvensters herstellen.

- Als u een afzonderlijke werkruimte opnieuw wilt instellen, kiest u Venster > Werkruimte > Naam werkruimte opnieuw instellen.
- Als u alle werkruimten die met Photoshop zijn geïnstalleerd, opnieuw wilt instellen, klikt u op Standaardwerkruimten opnieuw instellen bij Interfacevoorkeuren.

Als u de volgorde van de werkruimten op de toepassingsbalk wilt wijzigen, moet u de werkruimten slepen.

Naar boven

Knopinfo verbergen

Wanneer u de aanwijzer boven gereedschappen en opties houdt, worden in de meeste gevallen standaard beschrijvingen in de vorm van knopinfo weergegeven. Als u de knopinfo visueel afleidend vindt, kunt u de knopinfo verbergen.

❖ Schakel in de voorkeuren voor de interface de optie Knopinfo tonen uit.
Opmerking: *Niet in alle dialoogvensters is knopinfo beschikbaar.*
Meer Help-onderwerpen
Adobe Bridge

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Deelvensters en menu's

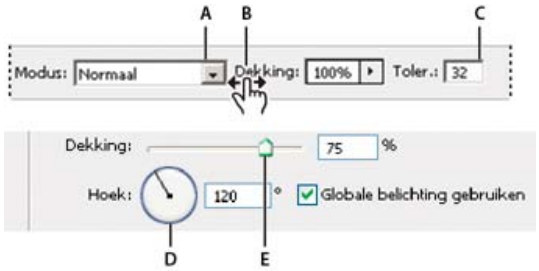
Waarden invullen in de deelvensters, dialoogvensters en op de optiebalk
Werken met schuifregelaars
Werken met pop-updeelvensters
Menu's weergeven en definiëren

Waarden invullen in de deelvensters, dialoogvensters en op de optiebalk

Naar boven

❖ Ga als volgt te werk:

- Typ een waarde in het tekstvak en druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS).
- Sleep de regelaar.
- Plaats de aanwijzer op de titel van een regelaar of pop-upregelaar. Als de aanwijzer verandert in een wijzend handje, sleept u de miniregelaar naar links of rechts. Deze functie is alleen beschikbaar voor de geselecteerde regelaars en pop-upregelaars.
- Sleep de schijf.
- Klik op de pijlknoppen in het deelvenster om de waarde te verhogen of te verlagen.
- (Windows) Klik in het tekstvak en gebruik vervolgens de toets Pijl-omhoog of Pijl-omlaag om de waarde te verhogen of te verlagen.
- Selecteer een waarde in het menu van het tekstvak.



Manieren om waarden in te voeren
***A.** Menupijl **B.** Miniregelaar **C.** Tekstvak **D.** Schijf **E.** Regelaar*

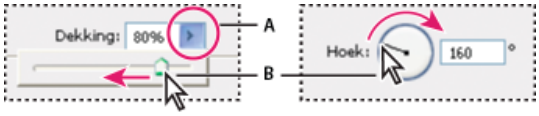
Werken met schuifregelaars

Naar boven

Informatie over pop-upregelaars

Bepaalde deelvensters, dialoogvensters en optiebalken stelt u in met pop-upregelaars (bijv. de optie Dekking in het deelvenster Lagen). Als er naast het tekstvak een driehoek staat, kunt u de pop-upregelaar activeren door op de driehoek te klikken. Plaats de aanwijzer op de driehoek naast de instelling, houd de muisknop ingedrukt en sleep de regelaar of hoekstraal tot de gewenste waarde is bereikt. Als u het vak met de regelaar wilt sluiten, klikt u buiten het vak of drukt u op Enter. Als u wijzigingen wilt annuleren, drukt u op de Escape-toets.

Als u in het geopende vak van de pop-upregelaar de waarden wilt verhogen of verlagen met veelvouden van 10%, houdt u Shift ingedrukt en drukt u op pijl-omhoog of pijl-omlaag.



Verschillende soorten pop-upregelaars gebruiken
***A.** Klik om het vak met de pop-upregelaar te openen **B.** Sleep de regelaar of hoekstraal.*

U kunt bepaalde pop-upregelaars ook minimaliseren. Als u bijvoorbeeld de aanwijzer boven Vullen of Dekking in het deelvenster Lagen houdt, verandert de aanwijzer in een handje. Vervolgens kunt u de aanwijzer naar links of naar rechts slepen om het vullings- of dekkingspercentage te wijzigen.

Informatie over miniregelaars

In bepaalde deelvensters, dialoogvensters en optiebalken kunt u waarden wijzigen door miniregelaars te slepen. Miniregelaars zijn verborgen

totdat u de aanwijzer plaatst op de titel van de regelaar of pop-upregelaar. Als de aanwijzer verandert in een wijzend handje, sleept u de regelaar naar links of rechts. Als u Shift ingedrukt houdt tijdens het slepen, zal de waarde met een factor 10 toenemen.



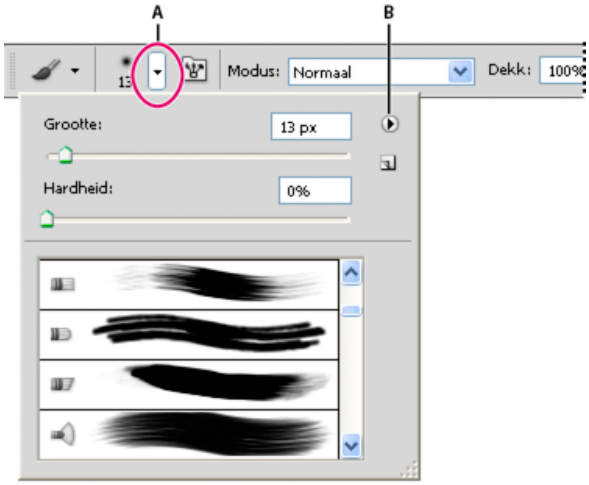
Als u de cursor boven een titel van een regelaar of pop-upregelaar houdt, wordt de miniregelaar weergegeven

Naar boven

Werken met pop-updeelvensters

Met pop-updeelvensters krijgt u snel toegang tot de beschikbare opties voor penselen, stalen, verlopen, stijlen, patronen, contouren en vormen. U kunt pop-updeelvensters aanpassen door items te hernoemen of te verwijderen en door bibliotheken te laden, op te slaan en te vervangen. U kunt de weergave van een pop-updeelvenster aanpassen, zodat van de items alleen de naam, alleen een miniatuur of zowel de naam als een miniatuur worden weergegeven.

Klik op een miniatuur van een gereedschap in de optiebalk om het bijbehorende pop-updeelvenster weer te geven. Klik op een item in het pop-updeelvenster om het te selecteren.



Het pop-updeelvenster Penseel in de optiebalk
***A.** Klik om het pop-updeelvenster weer te geven.* ***B.** Klik om het menu van het pop-updeelvenster weer te geven.*

Een item in een pop-updeelvenster hernoemen of verwijderen

✥ Selecteer een item, klik op de driehoek in de rechterbovenhoek van het pop-updeelvenster en kies één van de volgende opties:

Naam van voorinstellingen voor gereedschap wijzigen Hiermee kunt u een nieuwe naam aan het item geven.

Verwijderen Voorinstellingen voor gereedschap Hiermee verwijdert u een item uit het pop-updeelvenster.

***Opmerking:** U kunt een item ook uit een pop-updeelvenster verwijderen door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en op het item te klikken.*

De lijst met elementen in een pop-updeelvenster aanpassen

1. Klik op het driehoekje rechtsboven in het pop-updeelvenster om het deelvenstermenu weer te geven.
2. Als u de standaardbibliotheek wilt herstellen, kiest u de opdracht Voorinstellingen gereedschap herstellen. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.
3. Voer een van de volgende handelingen uit om een andere bibliotheek te laden:
   - Kies de opdracht Voorinstellingen gereedschap laden als u een bibliotheek wilt toevoegen aan de huidige lijst. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies de opdracht Voorinstellingen gereedschap vervangen als u de huidige lijst door een andere bibliotheek wilt vervangen. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies een bibliotheekbestand (onder aan het deelvenstermenu). Klik vervolgens op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
4. Als u de huidige lijst wilt opslaan als een bibliotheek voor toekomstig gebruik, kiest u de opdracht Voorinstellingen gereedschap opslaan. Vervolgens voert u een naam in voor het bibliotheekbestand en klikt u op Opslaan.
   (Mac OS) Voer ook de extensie van het bibliotheekbestand in, zodat u de bibliotheken gemakkelijk kunt delen tussen besturingssystemen. Selecteer Altijd bestandsextensie toevoegen in Voorkeuren bestandsbeheer om extensies achter bestandsnamen te zetten.

De weergave van elementen in een pop-updeelvenster aanpassen

1. Klik op het driehoekje rechtsboven in het pop-updeelvenster om het deelvenstermenu weer te geven.
2. Selecteer een weergaveoptie: Alleen tekst, Kleine lijst en Grote lijst.

Naar boven

Menu's weergeven en definiëren

Contextmenu's weergeven

In contextmenu's worden opdrachten weergegeven die betrekking hebben op het actieve gereedschap of deelvenster of op de actieve selectie. Ze verschillen van de menu's boven in de werkruimte.



Het contextmenu voor het pipet weergeven

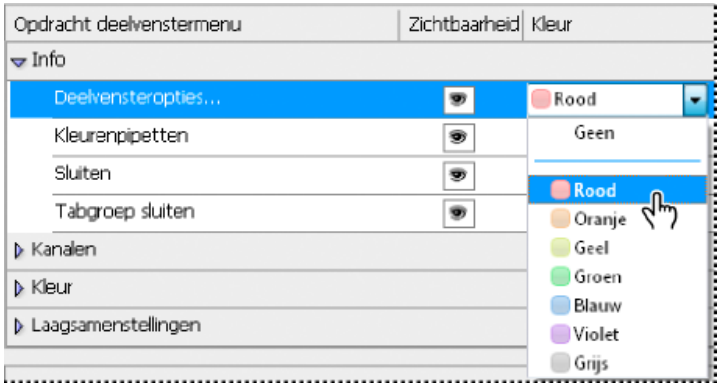
1. Plaats de aanwijzer op een afbeelding of element van een deelvenster.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS).

Een set menu's definiëren

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Menu's.
   - Kies Venster > Werkruimte > Sneltoetsen en menu's en klik op het tabblad Menu's.
2. Kies een set menu's in het keuzemenu Set in het dialoogvenster Sneltoetsen en menu's.
3. Kies een type bij menu Menu voor:
   Toepassingsmenu's Hiermee kunt u kleur tonen in, verbergen in of toevoegen aan opdrachten in toepassingsmenu's.

   Deelvenstermenu's Hiermee kunt u kleur tonen of verbergen in of toevoegen aan opdrachten in deelvenstermenu's.
4. Klik op het driehoekje naast een menu of deelvensternaam.
5. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Zichtbaarheid om een menuopdracht te verbergen.
   - Als u een menuopdracht wilt tonen, klikt u op de lege knop Zichtbaarheid.
   - Als u kleur wilt toevoegen aan een menuopdracht, klikt u op het kleurstaal (als er geen kleur is toegewezen, wordt Geen weergegeven) en kiest u een kleur.
6. Wanneer de menu's zijn gewijzigd, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Als u alle wijzigingen wilt opslaan in de huidige set menu's, klikt u op de knop voor het opslaan van de set. Wijzigingen in een aangepaste set worden dan opgeslagen. Wanneer u de wijzigingen opslaat naar de set Photoshop standaardinstellingen, wordt het dialoogvenster Opslaan geopend. Typ een naam voor de nieuwe set en klik op Opslaan.
   - Om een nieuwe set te maken die is gebaseerd op de huidige set menu's, klikt u op de knop Set opslaan als.

   Opmerking: *Als u de huidige wijzigingen niet hebt opgeslagen, kunt u op Annuleren klikken om geen wijzigingen door te voeren en het dialoogvenster te sluiten.*
7. In het dialoogvenster Opslaan voert u de naam in voor de set en klikt u op Opslaan.



Een kleur kiezen voor een menuopdracht met het dialoogvenster Sneltoetsen en menu's

Een set menu's verwijderen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Menu's.
   - Kies Venster > Werkruimte > Sneltoetsen en menu's en klik op het tabblad Menu's.
2. Kies een set menu's in het menu Set in het dialoogvenster Sneltoetsen en menu's.
3. Klik op het pictogram met de prullenbak .

Verborgen menuopdrachten tijdelijk tonen

Het is mogelijk om tijdelijk opdrachten te tonen die u hebt verborgen in een menu. Nadat u het menu sluit, wordt de opdracht weer verborgen.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- In een menu met verborgen opdrachten kiest u Alle menuopdrachten tonen.
- Houd Ctrl ingedrukt en klik (Windows) of houd Command ingedrukt en klik (Mac OS) op een menu met verborgen opdrachten.

Selecteer Venster > Werkruimte > Essentiële elementen om alle menuopdrachten permanent weer te geven.

Menukleuren in- of uitschakelen

❖ Schakel in de Interface-voorkeuren de optie Menukleuren tonen in of uit.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Voorkeuren

Informatie over voorkeuren

Er worden talloze programma-instellingen opgeslagen in het voorkeurenbestand van Adobe Photoshop , waaronder de algemene weergaveopties, opties voor het opslaan van bestanden, opties voor de prestaties, cursoropties, opties voor transparantie, opties voor tekst en opties voor plug-ins en werkschijven. Van deze opties worden de meeste ingesteld in het dialoogvenster Voorkeuren. Voorkeuren worden elke keer opgeslagen als u de toepassing afsluit.

Onverwachte gebeurtenissen kunnen duiden op een beschadigd voorkeurenbestand. Als u vermoedt dat het voorkeurenbestand is beschadigd, herstel dan de standaardinstellingen van de voorkeuren.

U vindt gedetailleerde informatie over specifieke voorkeurinstellingen in taakgerichte onderwerpen. Zoek bijvoorbeeld in de Help naar "Transparantievoorkeuren" voor informatie over deze instellingen in de context van verwante functies, zoals lagen.

Een dialoogvenster voor voorkeuren openen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren en kies in het submenu de gewenste set voorkeuren.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren en kies in het submenu de gewenste set voorkeuren.
2. Als u naar een andere set voorkeuren wilt schakelen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Kies de voorkeurenset in het menu links in het dialoogvenster.
   - Klik op Volgende om de volgende set voorkeuren in de lijst weer te geven. Klik op Vorige om de vorige set weer te geven.

Zoek in de Help voor informatie over een bepaalde voorkeurenoptie.

De standaardvoorkeuren handmatig herstellen:

- Zoek het voorkeurenbestand dat u wilt herstellen en verplaats het naar een andere locatie. Wanneer u Photoshop opnieuw opstart, wordt een nieuw voorkeurenbestand gemaakt op de oorspronkelijke locatie. Zie Namen en locaties voor voorkeurenbestanden.

Als u de voorkeuren snel wilt herstellen met een sneltoets:

- Houd Alt+Control+Shift (Windows) of Option+Command+Shift (Mac OS) ingedrukt als u Photoshop start. U wordt gevraagd of u de huidige instellingen wilt verwijderen. De volgende keer dat u Photoshop start, worden nieuwe voorkeurenbestanden gemaakt.

Opmerking: als u de sneltoets gebruikt, wordt ook de standaardversie hersteld van de voorkeurenbestanden voor aangepaste sneltoetsen, werkruimten en kleureninstellingen.

Waarschuwingen in- of uitschakelen

Soms worden waarschuwingsberichten of vragen weergegeven. U kunt de weergave van deze waarschuwingen opheffen door de optie Niet meer tonen te selecteren. U kunt ook in één keer alle berichten die zijn opgeheven opnieuw zichtbaar maken.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Algemeen.
2. Klik op Alle waarschuwingsmeldingen herstellen en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Standaardsneltoetsen

Downloaden | Photoshop CC-sneltoetsen (PDF)
Toetsen voor het selecteren van gereedschappen
Toetsen voor het weergeven van afbeeldingen
Toetsen voor Marionet verdraaien
Toetsen voor Rand verfijnen
Toetsen voor de Filtergalerie
Toetsen voor Uitvloeien
Toetsen voor Perspectiefpunt
Toetsen voor het dialoogvenster Camera Raw
Toetsen voor het dialoogvenster Zwart-wit
Toetsen voor Curven
Toetsen voor het selecteren en verplaatsen van objecten
Toetsen waarmee u selecties, selectieranden en paden kunt transformeren
Toetsen voor het bewerken van paden
Toetsen voor tekenen
Toetsen voor de overvloeimodi
Toetsen voor het selecteren en bewerken van tekst
Toetsen voor het opmaken van tekst
Toetsen voor segmenteren en optimaliseren
Toetsen voor het gebruik van deelvensters
Toetsen voor het deelvenster Handelingen
Toetsen voor aanpassingslagen
Toetsen voor de framemodus van het deelvenster Animatie
Toetsen voor de tijdlijnmodus van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended)
Toetsen voor het deelvenster Penseel
Toetsen voor het deelvenster Kanalen
Toetsen voor het deelvenster Bron klonen
Toetsen voor het deelvenster Kleur
Toetsen voor het deelvenster Historie
Toetsen voor het deelvenster Info
Toetsen voor het deelvenster Lagen
Toetsen voor het deelvenster Laagsamenstellingen
Toetsen voor het deelvenster Paden
Toetsen voor het deelvenster Stalen
Toetsen voor 3D-gereedschappen (Photoshop Extended)
Toetsen voor Meting (Photoshop Extended)
Toetsen voor DICOM-bestanden (Photoshop Extended)
Toetsen voor Extraheren en Patroonmaker (optionele plug-ins)
Functietoetsen

Naar boven

Downloaden | Photoshop CC-sneltoetsen (PDF)



Download deze handige naslaggids die Marijan Tompa van de Photoshop-gebruikersgemeenschap heeft samengesteld... Meer informatie

http://adobe.ly/181G9SM



door Marijan Tompa
http://tomaxxi.com/

Grafisch ontwerper uit Subotica (Servië). Adobe Creative Cloud-expert. Tevens Adobe IDUG-vertegenwoordiger; JS-, AS3- en Flex-ontwikkelaar, en ontwikkelaar van scripts/vensters in InDesign.

Lever een bijdrage aan Adobe Community Help

Naar boven

Toetsen voor het selecteren van gereedschappen

Als u een toets ingedrukt houdt, wordt een gereedschap tijdelijk geactiveerd. Als u de toets loslaat, wordt het vorige gereedschap weer geactiveerd. Informatie over het aanpassen van sneltoetsen vindt u in Nieuwe sneltoetsen definiëren. Sneltoetsen voor nieuwe functies in Photoshop CS6 vindt u in Sneltoetsen voor CS6-functies.

Opmerking: *In rijen met meerdere gereedschappen drukt u meerdere malen op dezelfde sneltoets om de groep te doorlopen.*

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschappen doorlopen met dezelfde sneltoets	Druk op Shift + sneltoets (als de optie Shift-toets voor wisselen van gereedschap is ingeschakeld)	Druk op Shift + sneltoets (als de optie Shift-toets voor wisselen van gereedschap is ingeschakeld)
Verborgen gereedschappen doorlopen	Alt ingedrukt houden en klikken op gereedschap (behalve de gereedschappen Ankerpunt toevoegen, Ankerpunt verwijderen en Ankerpunt omzetten)	Option ingedrukt houden en klikken op gereedschap (behalve de gereedschappen Ankerpunt toevoegen, Ankerpunt verwijderen en Ankerpunt omzetten)
Gereedschap Verplaatsen	V	V
Gereedschap Rechthoekig selectiekader† Gereedschap Ovaal selectiekader	M	M
Gereedschap Lasso Gereedschap Veelhoeklasso Gereedschap Magnetische lasso	L	L
Gereedschap Toverstaf Gereedschap Snelle selectie	W	W
Gereedschap Uitsnijden Gereedschap Segment Gereedschap Segmentselectie	C	C
Gereedschap Pipet† Gereedschap Kleurenpipet Gereedschap Liniaal Gereedschap Notitie Gereedschap Tellen*	I	I
Gereedschap Snel retoucheerpenseel Gereedschap Retoucheerpenseel Gereedschap Reparatie Gereedschap Rode ogen verwijderen	J	J
Gereedschap Penseel Gereedschap Potlood Gereedschap Kleur vervangen Gereedschap Mixerpenseel	B	B
Gereedschap Kloonstempel Gereedschap Patroonstempel	S	S
Gereedschap Historiepenseel Gereedschap Tekeninghistorie	Y	Y
Gereedschap Gummetje† Gereedschap Achtergrondgummetje Gereedschap Tovergummetje	E	E

Gereedschap Verloop Gereedschap Emmertje	G	G
Gereedschap Tegenhouden Gereedschap Doordrukken Gereedschap Spons	O	O
Gereedschap Pen Gereedschap Pen voor vrije vorm	P	P
Gereedschap Horizontale tekst Gereedschap Verticale tekst Gereedschap Masker voor horizontale tekst Gereedschap Masker voor verticale tekst	T	T
Gereedschap Padselectie Gereedschap Direct selecteren	A	A
Gereedschap Rechthoek Gereedschap Afgeronde rechthoek Gereedschap Ovaal Gereedschap Veelhoek Gereedschap Lijn Gereedschap Aangepaste vorm	U	U
Gereedschap 3D-object roteren* Gereedschap 3D-object om z-as draaien* Gereedschap 3D-object pannen* Gereedschap 3D-object schuiven* Gereedschap 3D-object schalen*	K	K
Gereedschap 3D-camera roteren* Gereedschap 3D-camera om z-as draaien* Gereedschap 3D-camera pannen* Gereedschap 3D-camera laten lopen* Gereedschap 3D-camera Zoomen*	N	N
Gereedschap Handje†	H	H
Gereedschap Weergave roteren	R	R
Gereedschap Zoomen†	Z	Z
†Gebruik dezelfde sneltoets voor Uitvloeien *Alleen Photoshop Extended		

Naar boven

Toetsen voor het weergeven van afbeeldingen

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Geopende documenten doorlopen	Control + Tab	Control + Tab
Overschakelen op vorige document	Shift + Control + Tab	Shift+Command + `

Een bestand sluiten in Photoshop en Bridge openen	Shift + Control +W	Shift + Command +W
Schakelen tussen de Standaardmodus en de Snelmaskermodus	Q	Q
Schakelen (in voorwaartse richting) tussen de modi Standaardscherm, Volledig scherm met menubalk en Volledig scherm	F	F
Schakelen (in achterwaartse richting) tussen de modi Standaardscherm, Volledig scherm met menubalk en Volledig scherm	Shift + F	Shift + F
Schakelen canvaskleur (in voorwaartse richting)	Spatiebalk + F (of met de rechtermuisknop op canvasachtergrond klikken en kleur selecteren)	Spatiebalk + F (of Control indrukken en op canvasachtergrond klikken en kleur selecteren)
Schakelen canvaskleur (in achterwaartse richting)	Spatiebalk + Shift + F	Spatiebalk + Shift + F
Afbeelding passend in venster	Dubbelklikken op gereedschap Handje	Dubbelklikken op gereedschap Handje
100% vergroten	Dubbelklikken op Zoomen of Ctrl + 1	Dubbelklikken op Zoomen of Command + 1
Schakelen naar gereedschap Handje (wanneer u niet in tekstbewerkingsmodus werkt)	Spatiebalk	Spatiebalk
Meerdere documenten tegelijkertijd pannen met gereedschap Handje	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Schakelen naar gereedschap Inzoomen	Control + spatiebalk	Command + spatiebalk
Schakelen naar gereedschap Uitzoomen	Alt + spatiebalk	Option + spatiebalk
Slepend met Zoomen selectiekader voor in- en uitzoomen verplaatsen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen
Zoompercentage toepassen en vak voor zoompercentage actief houden	Shift + Enter in zoompercentagevak van deelvenster Navigator	Shift + Return in zoompercentagevak van deelvenster Navigator
Inzoomen op een bepaald gebied van een afbeelding	Control ingedrukt houden en slepen over voorvertoning in deelvenster Navigator	Command ingedrukt houden en slepen over voorvertoning in deelvenster Navigator
Tijdelijk inzoomen op een afbeelding	H ingedrukt houden en vervolgens op de afbeelding klikken en de muisknop ingedrukt houden	H ingedrukt houden en vervolgens op de afbeelding klikken en de muisknop ingedrukt houden
Schuiven door afbeelding met gereedschap Handje	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen of weergavegebied slepen in het deelvenster Navigator	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen of weergavegebied slepen in het deelvenster Navigator
1 scherm omhoog of omlaag schuiven	Page Up of Page Down†	Page Up of Page Down†
10 eenheden omhoog of omlaag schuiven	Shift + Page Up of Page Down†	Shift + Page Up of Page Down†
Weergave verplaatsen naar hoek linksboven of hoek rechtsonder	Home of End	Home of End
Laagmasker in-/uitschakelen als rubiliet (laagmasker moet zijn geselecteerd)	\ (backslash)	\ (backslash)
†Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om naar links (Page Up) of naar rechts (Page Down) te schuiven		

Naar boven

Toetsen voor Marionet verdraaien

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Volledig annuleren	Esc	Esc
Laatste puntaanpassing ongedaan maken	Ctrl + Z	Command + Z
Alle punten selecteren	Ctrl + A	Command + A
Selectie van alle punten opheffen	Ctrl + D	Command + D
Meerdere punten selecteren	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Meerdere geselecteerde punten verplaatsen	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Punten tijdelijk verbergen	H	H

Naar boven

Toetsen voor Rand verfijnen

Resultaat	Windows	Mac OS
Het dialoogvenster Hoeken verfijnen openen	Control + Alt + R	Command + Option + R
Voorvertoningsmodi (in voorwaartse richting) doorlopen	F	F
Voorvertoningsmodi (in achterwaartse richting) doorlopen	Shift + F	Shift + F
Overschakelen tussen oorspronkelijke afbeelding en voorvertoning van selectie	X	X
Schakelen tussen de originele selectie en de verfijnde versie	P	P
Straalvoorvertoning in- en uitschakelen	J	J
Schakelen tussen de gereedschappen Straal verfijnen en Verfijningen wissen	Shift+E	Shift+E

Naar boven

Toetsen voor de Filtergalerie

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuw filter toepassen boven op geselecteerd filter	Alt ingedrukt houden en klikken op een filter	Option ingedrukt houden en klikken op een filter
Alle uitbreidingsdriehoeken openen/sluiten	Alt ingedrukt houden en klikken op een uitbreidingsdriehoek	Option ingedrukt houden en klikken op een uitbreidingsdriehoek
De knop Annuleren wijzigen in Standaard	Control	Command
De knop Annuleren wijzigen in Herstellen	Alt	Option
Ongedaan maken/Opnieuw	Control + Z	Command + Z

Stap vooruit	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Stap terug	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Naar boven

Toetsen voor Uitvloeien

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschap Vooruit verdraaien	W	W
Gereedschap Reconstrueren	R	R
Gereedschap Kronkel - met de klok mee	C	C
Gereedschap Plooien	S	S
Gereedschap Zwellen	B	B
Gereedschap Naar links duwen	O	O
Gereedschap Spiegel	M	M
Gereedschap Turbulentie	T	T
Gereedschap Masker bevriezen	F	F
Gereedschap Ontdooimasker	D	D
Richting omdraaien voor gereedschappen Zwellen, Plooien, Naar links duwen en Spiegel	Alt + gereedschap	Option + gereedschap
Continu monsters van vervorming nemen	Alt + slepen in voorvertoning met gereedschap Reconstrueren, terwijl de modus Verplaatsen, Ampliverdraaien of Gelijkaardig is geselecteerd	Option + slepen in voorvertoning met gereedschap Reconstrueren, terwijl de modus Verplaatsen, Ampliverdraaien of Gelijkaardig is geselecteerd
Penseelgrootte 2 verkleinen/vergroten of dichtheid, druk, snelheid of turbulente jitter 1 vergroten/verkleinen	Pijl-omhoog/pijl-omlaag in het tekstvak Penseelgrootte, Penseeldichtheid, Penseeldruk, Penseelsnelheid of Turbulente jitter†	Pijl-omhoog/pijl-omlaag in het tekstvak Penseelgrootte, Penseeldichtheid, Penseeldruk, Penseelsnelheid of Turbulente jitter†
Penseelgrootte 2 verkleinen/vergroten of dichtheid, druk, snelheid of turbulente jitter 1 vergroten/verkleinen	Pijl-links/pijl-rechts terwijl de schuifregelaar Penseelgrootte, Penseeldichtheid, Penseeldruk, Penseelsnelheid of Turbulente jitter zichtbaar is†	Pijl-links/pijl-rechts terwijl de schuifregelaar Penseelgrootte, Penseeldichtheid, Penseeldruk, Penseelsnelheid of Turbulente jitter zichtbaar is†
Instellingen aan de rechterkant doorlopen van bovenaf	Tab	Tab
Instellingen aan de rechterkant doorlopen van onderaf	Shift + Tab	Shift + Tab
Annuleren wijzigen in Herstellen	Alt	Option
†Houd Shift ingedrukt om de waarde met 10 te verhogen/verlagen		

Naar boven

Toetsen voor Perspectiefpunt

Resultaat	Windows	Mac OS
2x Zoomen (tijdelijk)	X	X

Inzoomen	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Uitzoomen	Control + - (afbreekstreepje)	Command + - (afbreekstreepje)
Passend in weergave	Control + 0 (nul), dubbelklikken op gereedschap Handje	Command + 0 (nul), dubbelklikken op gereedschap Handje
Zoomen om te centreren op 100%	Dubbelklikken op Zoomen	Dubbelklikken op Zoomen
Penseelgrootte verhogen (gereedschappen Penseel, Stempel)	]	]
Penseelgrootte verlagen (gereedschappen Penseel, Stempel)	[	[
Hardheid penseel verhogen (gereedschappen Penseel, Stempel)	Shift +]	Shift +]
Hardheid penseel verlagen (gereedschappen Penseel, Stempel)	Shift + [	Shift + [
Laatste handeling ongedaan maken	Control + Z	Command + Z
Laatste handeling opnieuw	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Alle selecties opheffen	Control + D	Command + D
Selectie en deelvensters verbergen	Control + H	Command + H
Selectie 1 pixel verplaatsen	Pijltoetsen	Pijltoetsen
Selectie 10 pixels verplaatsen	Shift + pijltoetsen	Shift + pijltoetsen
Kopiëren	Control + C	Command + C
Plakken	Control + V	Command + V
Laatste duplicatie en verplaatsing herhalen	Control + Shift + T	Command + Shift + T
Een zwevende selectie maken van de huidige selectie	Control + Alt + T	
Selectie vullen met afbeelding onder aanwijzer	Control ingedrukt houden en slepen	Command ingedrukt houden en slepen
Een duplicaat van de selectie maken als zwevende selectie	Control + Alt ingedrukt houden en slepen	Command + Option ingedrukt houden en slepen
Rotatie van selectie beperken tot 15°	Alt + Shift om te roteren	Option + Shift om te roteren
Een vlak selecteren onder een ander geselecteerd vlak	Control + op het vlak klikken	Command + op het vlak klikken
Vlak van 90° maken ten opzichte van hoofdvlak	Control ingedrukt houden en slepen	Command ingedrukt houden en slepen
Laatste knooppunt verwijderen tijdens maken van vlak	Backspace	Verwijderen
Een volledig canvasvlak maken, aangepast aan de camera	Dubbelklikken op gereedschap Vlak maken	Dubbelklikken op gereedschap Vlak maken
Metingen tonen/verbergen (alleen Photoshop Extended)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Exporteren naar een DFX-bestand (alleen Photoshop Extended)	Control + E	Command + E

Exporteren naar een 3DS-bestand (alleen Photoshop Extended)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

Naar boven

Toetsen voor het dialoogvenster Camera Raw

Opmerking: *Als u een toets ingedrukt houdt, wordt een gereedschap tijdelijk geactiveerd. Als u de toets loslaat, wordt het vorige gereedschap weer geactiveerd.*

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschap Zoomen	Z	Z
Gereedschap Handje	H	H
Gereedschap Witbalans	I	I
Gereedschap Kleurenpipet	S	S
Gereedschap Uitsnijden	C	C
Gereedschap Rechttrekken	A	A
Gereedschap Vlekken verwijderen	B	B
Gereedschap Rode ogen verwijderen	E	E
Standaardvenster	Ctrl+Alt+1	Command+Option+1
Deelvenster Kleurtooncurve	Ctrl+Alt+2	Command+Option+2
Deelvenster Details	Ctrl+Alt+3	Command+Option+3
Deelvenster HSL/Grijswaarden	Ctrl+Alt+4	Command+Option+4
Deelvenster Gesplitste tinten	Ctrl+Alt+5	Command+Option+5
Deelvenster Lenscorrectie	Ctrl+Alt+6	Command+Option+6
Deelvenster Camerakalibratie	Ctrl+Alt+7	Command+Option+7
Deelvenster Voorinstellingen	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8 (de universele zoomsneltoets voor Mac OS moet zijn uitgeschakeld in de Systeemvoorkeuren)
Deelvenster Opnamen openen	Ctrl+Alt+9	Command+Option+9
Gericht aanpassingsgereedschap Parametrische curve	Ctrl+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T
Gericht aanpassingsgereedschap Kleurtoon	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
Gericht aanpassingsgereedschap Verzadiging	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
Gericht aanpassingsgereedschap Luminantie	Ctrl+Alt+Shift+L	Command+Option+Shift+L
Gericht aanpassingsgereedschap Grijswaardenmix	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
Laatst gebruikte gericht aanpassingsgereedschap	T	T
Gereedschap Aanpassingspenseel	K	K
Gereedschap Trapsgewijs filter	G	G

Penseelgrootte vergroten/verkleinen	] / [	] / [
Doezelaar penseel vergroten/verkleinen	Shift +] / Shift + [	Shift +] / Shift + [
Stroom van aanpassingspenseel versnellen/vertragen in stappen van 10	= (is-gelijkteken) / - (afbreekstreepje)	= (is-gelijkteken) / - (afbreekstreepje)
Tijdelijk overschakelen van modus Toevoegen op modus Wissen voor aanpassingspenseel, of van modus Wissen naar modus Toevoegen	Alt	Option
Grootte aanpassingspenseel tijdelijk laten toe- of afnemen	Alt +] / Alt + [	Option +] / Option + [
Doezelaar aanpassingspenseel tijdelijk laten toe- of afnemen	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [	Option + Shift +] / Option + Shift + [
Stroom van aanpassingspenseel tijdelijk versnellen/vertragen in stappen van 10	Alt + = / Alt + -	Option = / Option + -
Overschakelen naar nieuwe modus van modus Toevoegen of Wissen van het aanpassingspenseel of het gegradueerde filter	N	N
Automatisch masker in-/uitschakelen voor aanpassingspenseel	M	M
Weergave van masker in-/uitschakelen voor aanpassingspenseel	Y	Y
Vergrendelpunten in-/uitschakelen voor aanpassingspenseel	V	V
Bedekking voor Gegradueerd filter, Vlekken verwijderen of Rode ogen verwijderen in-/uitschakelen.	V	V
Afbeelding linksom roteren	L of Ctrl +]	L of Command +]
Afbeelding rechtsom roteren	R of Ctrl + [	R of Command + [
Inzoomen	Ctrl + + (plus)	Command + + (plus)
Uitzoomen	Ctrl + - (afbreekstreepje)	Command + - (afbreekstreepje)
Tijdelijk overschakelen op gereedschap Inzoomen (Dit werkt niet wanneer het gereedschap Rechttrekken is geselecteerd. Als het gereedschap Uitsnijden actief is, wordt tijdelijk overgeschakeld op het gereedschap Rechttrekken.)	Ctrl	Command
Tijdelijk overschakelen op gereedschap Uitzoomen en de knop Afbeelding openen wijzigen in Kopie openen en de knop Annuleren in Opnieuw instellen.	Alt	Option
Voorvertoning in-/uitschakelen	P	P
Modus Volledig scherm	F	F
Gereedschap Witbalans tijdelijk activeren en de knop Afbeelding openen wijzigen in Object openen. (Werkt niet als gereedschap Uitsnijden geactiveerd is.)	Shift	Shift

Meerdere punten selecteren in deelvenster Curven	Klikken voor het eerste punt, Shift + klikken voor meerdere punten	Klikken voor het eerste punt, Shift + klikken voor meerdere punten
Punt toevoegen aan curve in deelvenster Curven	Control + klikken in voorvertoning	Command + klikken in voorvertoning
Geselecteerd punt verplaatsen in deelvenster Curven (1 eenheid)	Pijltoetsen	Pijltoetsen
Geselecteerd punt verplaatsen in deelvenster Curven (10 eenheden)	Shift + pijltoets	Shift + pijltoets
Geselecteerde afbeeldingen vanuit Bridge openen in dialoogvenster Camera Raw	Ctrl + R	Command + R
Geselecteerde afbeeldingen openen vanuit Bridge zonder dialoogvenster Camera Raw te openen	Shift + dubbelklikken in afbeelding	Shift + dubbelklikken in afbeelding
Hooglichten weergeven die worden bijgeknipt in Voorvertoning	Alt + regelaars Belichting, Herstel of Zwart	Option + regelaars Belichting, Herstel of Zwart
Waarschuwing m.b.t. verlies in hooglichtgebieden	O	O
Waarschuwing m.b.t. verlies in schaduwgebieden	U	U
(Filmstripmodus) Sterrenclassificatie 1 tot 5 toevoegen	Ctrl+1 - 5	Command+1 - 5
(Filmstripmodus) hogere/lagere classificatie	Ctrl+. (punt) / Ctrl+, (komma)	Command+. (punt) / Command+, (komma)
(Filmstripmodus) Rood label toevoegen	Ctrl+6	Command+6
(Filmstripmodus) Geel label toevoegen	Ctrl+7	Command+7
(Filmstripmodus) Groen label toevoegen	Ctrl+8	Command+8
(Filmstripmodus) Blauw label toevoegen	Ctrl+9	Command+9
(Filmstripmodus) Paars label toevoegen	Ctrl+Shift+0	Command+Shift+0
Camera Raw-voorkeuren	Control + K	Command + K
Verwijdert Adobe Camera Raw-voorkeuren	Control + Alt (bij openen)	Option + Shift (bij openen)

Naar boven

Toetsen voor het dialoogvenster Zwart-wit

Resultaat	Windows	Mac OS
Het dialoogvenster Zwart-wit openen	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
Geselecteerde waarde met 1% verhogen/verlagen	Pijl-omhoog/Pijl-omlaag	Pijl-omhoog/Pijl-omlaag
Geselecteerde waarde met 10% verhogen/verlagen	Shift + Pijl-omhoog/Pijl-omlaag	Shift + Pijl-omhoog/Pijl-omlaag
De waarden van de dichtstbijzijnde schuifregelaar voor kleur wijzigen	In afbeelding klikken en slepen	In afbeelding klikken en slepen

Toetsen voor Curven

Naar boven

Resultaat	Windows	Mac OS
Het dialoogvenster Curven openen	Control + M	Command + M
Volgende punt op curve selecteren	+ (plus)	+ (plus)
Vorige punt op curve selecteren	- (min)	- (min)
Meerdere punten op curve selecteren	Shift + klikken op de punten	Shift + klikken op de punten
Selectie van punt opheffen	Control + D	Command + D
Punt op curve verwijderen	Punt selecteren en op Delete drukken	Punt selecteren en op Delete drukken.
Geselecteerde punt met 1 eenheid verplaatsen	Pijltoetsen	Pijltoetsen
Geselecteerde punt met 10 eenheden verplaatsen	Shift + pijltoetsen	Shift + pijltoetsen
Hooglichten en schaduwen die worden bijgeknipt, weergeven	Alt + schuifregelaars voor zwart-/witpunt slepen	Option + schuifregelaars voor zwart-/witpunt slepen
Punt instellen op de samengestelde curve	Control en klikken op afbeelding	Command en klikken op afbeelding
Punt instellen op de kanaalcurven	Shift + Control en klikken op afbeelding	Shift + Command en klikken op afbeelding
Rastergrootte in-/uitschakelen	Alt en klikken op veld	Option en klikken op veld

Toetsen voor het selecteren en verplaatsen van objecten

Naar boven

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Selectiekader verplaatsen tijdens selecteren ‡	Een selectiekadergereedschap (behalve één kolom en één rij) + spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Een selectiekadergereedschap (behalve één kolom en één rij) + spatiebalk ingedrukt houden en slepen
Toevoegen aan selectie	Willekeurig selectiegereedschap + Shift ingedrukt houden en slepen	Willekeurig selectiegereedschap + Shift ingedrukt houden en slepen
Verwijderen uit selectie	Willekeurig selectiegereedschap + Alt ingedrukt houden en slepen	Willekeurig selectiegereedschap + Option ingedrukt houden en slepen
Doorsnede maken met selectie	Willekeurig selectiegereedschap (behalve gereedschap Snelle selectie) + Shift en Alt ingedrukt houden en slepen	Willekeurig selectiegereedschap (behalve gereedschap Snelle selectie) + Shift en Option ingedrukt houden en slepen
Selectiekader beperken tot vierkant of cirkel (als geen andere selecties actief zijn)‡	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Selectiekader tekenen vanuit middelpunt (als geen andere selecties actief zijn)‡	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Vorm beperken en selectiekader tekenen vanuit middelpunt‡	Shift + Alt ingedrukt houden en slepen	Shift + Option ingedrukt houden en slepen
Schakelen naar gereedschap Verplaatsen	Control (behalve wanneer het gereedschap Handje, Segment, Pad of Vorm of een pengereedschap is geselecteerd)	Command (behalve wanneer het gereedschap Handje, Segment, Pad of Vorm of een pengereedschap is geselecteerd)

Schakelen van gereedschap Magnetische lasso naar Lasso	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Schakelen van gereedschap Magnetische lasso naar Veelhoeklasso	Alt ingedrukt houden en klikken	Option ingedrukt houden en klikken
Een bewerking met de Magnetische lasso toepassen of annuleren	Enter/Esc of Control + . (punt)	Return/Esc of Command + . (punt)
Kopie van selectie verplaatsen	Gereedschap Verplaatsen + Alt ingedrukt houden en selectie slepen‡	Gereedschap Verplaatsen + Option ingedrukt houden en selectie slepen‡
Selectiegebied 1 pixel verplaatsen	Een willekeurige selectie + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag‡	Een willekeurige selectie + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag‡
Selectie 1 pixel verplaatsen	Gereedschap Verplaatsen + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag†‡	Gereedschap Verplaatsen + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag†‡
Laag 1 pixel verplaatsen wanneer er niets op de laag is geselecteerd	Control + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag†	Command + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag†
Detectiebreedte vergroten/verkleinen	Gereedschap Magnetische lasso + [of]	Gereedschap Magnetische lasso + [of]
Uitsnijden accepteren of afsluiten	Gereedschap Uitsnijden + Enter of Esc	Gereedschap Uitsnijden + Return of Esc
Uitsnijdschild uit- en inschakelen	/ (schuine streep)	/ (schuine streep)
Hoekmeting maken	Gereedschap Liniaal + Alt ingedrukt houden en eindpunt slepen	Gereedschap Liniaal + Option ingedrukt houden en eindpunt slepen
Hulplijn magnetisch op liniaalstreepjes (behalve als Weergave > Magnetisch niet is ingeschakeld)	Shift ingedrukt houden en hulplijn slepen	Shift ingedrukt houden en hulplijn slepen
Schakelen tussen horizontale en verticale hulplijn	Alt ingedrukt houden en hulplijn slepen	Option ingedrukt houden en hulplijn slepen
†Houd Shift ingedrukt als u 10 pixels wilt verplaatsen ‡Van toepassing op vormgereedschappen		

Naar boven

Toetsen waarmee u selecties, selectieranden en paden kunt transformeren

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Transformeren vanuit middelpunt of reflecteren	Alt	Option
Beperken	Shift	Shift
Vervormen	Control	Command
Toepassen	Enter	Return
Annuleren	Control + . (punt) of Esc	Command + . (punt) of Esc
Vrij transformeren met dubbele gegevens	Control + Alt + T	Command + Option + T
Nogmaals transformeren met dubbele gegevens	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Naar boven

Toetsen voor het bewerken van paden

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Meerdere ankerpunten selecteren	Gereedschap Direct selecteren + Shift ingedrukt houden en klikken	Gereedschap Direct selecteren + Shift ingedrukt houden en klikken
Heel pad selecteren	Gereedschap Direct selecteren + Alt ingedrukt houden en klikken	Gereedschap Direct selecteren + Option ingedrukt houden en klikken
Een pad dupliceren	Pengereedschap, Padselectie of Direct selecteren + Control + Alt ingedrukt houden en slepen	Pengereedschap, Padselectie of Direct selecteren + Command + Option ingedrukt houden en slepen
Schakelen van gereedschap Padselectie, Pen, Ankerpunt toevoegen, Ankerpunt verwijderen of Ankerpunt omzetten naar gereedschap Direct selecteren	Control	Command
Schakelen van gereedschap Pen of Pen voor vrije vorm naar gereedschap Ankerpunt omzetten wanneer de aanwijzer op een ankerpunt of richtingpunt staat	Alt	Option
Pad sluiten	Gereedschap Magnetische pen en dubbelklikken	Gereedschap Magnetische pen en dubbelklikken
Pad sluiten met rechte-lijnsegment	Gereedschap Magnetische pen + Alt ingedrukt houden en dubbelklikken	Gereedschap Magnetische pen + Option ingedrukt houden en dubbelklikken

Naar boven

Toetsen voor tekenen

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Voorgrondkleur selecteren in kleurkiezer	Een tekengereedschap + Shift + Alt + klikken met rechtermuisknop en slepen	Een tekengereedschap + Control + Option + Command en slepen
Voorgrondkleur uit afbeelding selecteren met pipet	Een tekengereedschap + Alt of een vormgereedschap + Alt (behalve als de optie Paden is geselecteerd)	Een tekengereedschap + Option of een vormgereedschap + Option (behalve als de optie Paden is geselecteerd)
Achtergrondkleur selecteren	Gereedschap Pipet + Alt ingedrukt houden en klikken	Gereedschap Pipet + Option ingedrukt houden en klikken
Gereedschap Kleurenpipet	Gereedschap Pipet + Shift	Gereedschap Pipet + Shift
Kleurenpipet verwijderen	Gereedschap Kleurenpipet + Alt ingedrukt houden en klikken	Gereedschap Kleurenpipet + Option ingedrukt houden en klikken
Dekking, tolerantie, sterkte of belichting voor tekenmodus instellen	Een teken- of bewerkgereedschap + cijfertoetsen (bijv. 0 = 100%, 1 = 10%, 4 en 5 snel achter elkaar = 45%) (Wanneer de optie Airbrush is ingeschakeld, gebruikt u Shift + cijfertoetsen)	Een teken- of bewerkgereedschap + cijfertoetsen (bijv. 0 = 100%, 1 = 10%, 4 en 5 snel achter elkaar = 45%) (Wanneer de optie Airbrush is ingeschakeld, gebruikt u Shift + cijfertoetsen)
Stroom voor tekenmodus instellen	Een teken- of bewerkgereedschap + Shift + cijfertoetsen (bijv. 0 = 100%, 1 = 10%, 4 en 5 snel achter elkaar = 45%) (Wanneer de optie Airbrush is ingeschakeld, laat u Shift weg)	Een teken- of bewerkgereedschap + Shift + cijfertoetsen (bijv. 0 = 100%, 1 = 10%, 4 en 5 snel achter elkaar = 45%) (Wanneer de optie Airbrush is ingeschakeld, laat u Shift weg)
Met mixerpenseel wijzigt u de instelling Mix	Alt + Shift + nummer	Option + Shift + nummer

Met mixerpenseel wijzigt u de instelling Nat	Nummertoetsen	Nummertoets
Met mixerpenseel wijzigt u Nat en Mix in nul	00	00
Overvloeimodi doorlopen	Shift + + (plus) of – (min)	Shift + + (plus) of – (min)
Dialoogvenster Vullen openen op achtergrond- of standaardlaag	Backspace of Shift + Backspace	Delete of Shift + Delete
Vullen met voor- of achtergrondkleur	Alt + Backspace of Control + Backspace†	Option + Delete of Command + Delete†
Vullen uit historie	Control + Alt + Backspace†	Command + Option + Delete†
Dialoogvenster Vullen weergeven	Shift + Backspace	Shift + Delete
Transparante pixels vergrendelen/ontgrendelen	/ (schuine streep)	/ (schuine streep)
Punten verbinden met rechte lijn	Willekeurig tekengereedschap + Shift ingedrukt houden en klikken	Willekeurig tekengereedschap + Shift ingedrukt houden en klikken
†Houd Shift ingedrukt om de transparantie te behouden		

Naar boven

Toetsen voor de overvloeimodi

Resultaat	Windows	Mac OS
Overvloeimodi doorlopen	Shift + + (plus) of – (min)	Shift + + (plus) of – (min)
Normaal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Verspreiden	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Achter (alleen gereedschap Penseel)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Wissen (alleen gereedschap Penseel)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Donkerder	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Vermenigvuldigen	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Kleur doordrukken	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Lineair doordrukken	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Lichter	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Bleken	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Kleur tegenhouden	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Lineair tegenhouden	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Bedekken	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Zwak licht	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Fel licht	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Levendig licht	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Lineair licht	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Puntlicht	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z

Harde mix	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Verschil	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Uitsluiting	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Kleurtoon	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Verzadiging	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Kleur	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Lichtsterkte	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Minder verzadiging	Gereedschap Spons + Shift + Alt + D	Gereedschap Spons + Shift + Option + D
Verzadiging	Gereedschap Spons + Shift + Alt + S	Gereedschap Spons + Shift + Option + S
Schaduwen tegenhouden/doordrukken	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Alt + S	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Option + S
Middentonen tegenhouden/doordrukken	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Alt + M	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Option + M
Hooglichten tegenhouden/doordrukken	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Alt + H	Gereedschap Tegenhouden/Doordrukken + Shift + Option + H
Overvloeimodus instellen op Drempel voor bitmapafbeeldingen, op Normaal voor alle andere afbeeldingen	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Naar boven

Toetsen voor het selecteren en bewerken van tekst

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Tekst verplaatsen in afbeelding	Control ingedrukt houden en tekst slepen als tekstlaag is geselecteerd	Command ingedrukt houden en tekst slepen als tekstlaag is geselecteerd
1 teken links/rechts of 1 regel omlaag/omhoog of 1 woord links/rechts selecteren	Shift + Pijl-links/Pijl-rechts of Pijl-omlaag/Pijl-omhoog, of Control + Shift + Pijl-links/Pijl-rechts	Shift + Pijl-links/Pijl-rechts of Pijl-omlaag/Pijl-omhoog, of Command + Shift + Pijl-links/Pijl-rechts
Tekens selecteren vanaf het invoegpunt tot waar u met de muis klikt	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
1 teken naar links/rechts, 1 regel omlaag/omhoog of 1 woord naar links/rechts verplaatsen	Pijl-links/Pijl-rechts of Pijl-omlaag/Pijl-omhoog of Control + Pijl-links/Pijl-rechts	Pijl-links/Pijl-rechts of Pijl-omlaag/Pijl-omhoog of Command + Pijl-links/Pijl-rechts
Een nieuwe tekstlaag maken wanneer er een tekstlaag is geselecteerd in het deelvenster Lagen	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Een woord, regel, alinea of hele tekst selecteren	Twee keer, drie keer, vier keer of vijf keer klikken	Twee keer, drie keer, vier keer of vijf keer klikken
Selectie van geselecteerde tekst tonen/verbergen	Control + H	Command + H
Selectiekader voor teksttransformatie weergeven als u tekst bewerkt of gereedschap Verplaatsen activeren als de cursor zich binnen het selectiekader bevindt	Control	Command

Tekst in een selectiekader schalen als u de grootte van het selectiekader wijzigt	Control ingedrukt houden en een greep van het selectiekader slepen	Command ingedrukt houden en een greep van het selectiekader slepen
Tekstvak verplaatsen tijdens het maken van het tekstvak	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen

Naar boven

Toetsen voor het opmaken van tekst

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Links uitlijnen, centreren of rechts uitlijnen	Gereedschap Horizontale tekst + Control + Shift + L, C of R	Gereedschap Horizontale tekst + Command + Shift + L, C of R
Boven, midden of onder uitlijnen	Gereedschap Verticale tekst + Control + Shift + L, C of R	Gereedschap Verticale tekst + Command + Shift + L, C of R
100% horizontale schaal kiezen	Control + Shift + X	Command + Shift + X
100% verticale schaal kiezen	Control + Shift + Alt + X	Control + Shift + Option + X
Automatische regelafstand kiezen	Control + Shift + Alt + A	Control + Shift + Option + A
0 voor spatiëring kiezen	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Alinea uitvullen, laatste regel links uitlijnen	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Alinea uitvullen, vult alle alinea's uit	Control + Shift + F	Command + Shift + F
Woordafbreking van alinea in-/uitschakelen	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
Schakelen tussen Single-line/Every-line Composer	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Grootte van geselecteerde tekst vergroten of verkleinen met 2 punten of pixels	Control + Shift + < of >†	Command + Shift + < of >†
Regelafstand vergroten of verkleinen met 2 punten of pixels	Alt + Pijl-omlaag of Pijl-omhoog††	Option + Pijl-omlaag of Pijl-omhoog††
Basislijnverschuiving vergroten of verkleinen met 2 punten of pixels	Shift + Alt + Pijl-omlaag of Pijl-omhoog††	Shift + Option + Pijl-omlaag of Pijl-omhoog††
Tekenspatiëring/letterspatiëring 20/1000 ems verkleinen/vergroten	Alt + Pijl-links of Pijl-rechts††	Option + Pijl-links of Pijl-rechts††

†Houd Alt (Win) of Option (Mac OS) ingedrukt om te verkleinen/vergroten in stappen van 10

††Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om te verkleinen/vergroten in stappen van 10

Naar boven

Toetsen voor segmenteren en optimaliseren

Resultaat	Windows	Mac OS
Schakelen tussen de gereedschappen Segment en Segmentselectie	Control	Command
Vierkant segment tekenen	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Vanuit middelpunt naar buiten tekenen	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen

Vierkant segment tekenen vanuit middelpunt naar buiten	Shift + Alt ingedrukt houden en slepen	Shift + Option ingedrukt houden en slepen
Segment opnieuw plaatsen tijdens het maken	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen	Spatiebalk ingedrukt houden en slepen
Contextgevoelig menu openen	Klikken met rechtermuisknop op segment	Control ingedrukt houden en klikken op segment

Naar boven

Toetsen voor het gebruik van deelvensters

Deze niet-volledige lijst bevat sneltoetsen die niet worden weergegeven in menuopdrachten of knopinfo.

Resultaat	Windows	Mac OS
Opties instellen voor nieuwe items (behalve voor de deelvensters Handelingen, Animatie, Stijlen, Penseel, Voorinstellingen gereedschap en Laagsamenstellingen)	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw
Verwijderen zonder bevestiging (behalve voor deelvenster Penseel)	Alt-klikken op knop Verwijderen	Option-klikken op knop Verwijderen
Waarde toepassen en tekstvak actief laten	Shift + Enter	Shift + Return
Alle deelvensters tonen/verbergen	Tab	Tab
Alle deelvensters tonen/verbergen behalve de gereedschapset en de optiebalk	Shift + Tab	Shift + Tab
Optiebalk markeren	Gereedschap selecteren en op Enter drukken	Gereedschap selecteren en op Return drukken
Geselecteerde waarden met 10 verhogen/verlagen	Shift + Pijl-omhoog/Pijl-omlaag	Shift + Pijl-omhoog/Pijl-omlaag

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Handelingen

Resultaat	Windows	Mac OS
Opdracht inschakelen en alle andere uitschakelen of alle opdrachten inschakelen	Alt ingedrukt houden en klikken op het vinkje naast een opdracht.	Option ingedrukt houden en klikken op het vinkje naast een opdracht.
Huidige modale besturingselement inschakelen en alle andere modale besturingselementen in-/uitschakelen	Alt ingedrukt houden en klikken	Option ingedrukt houden en klikken
Handeling en handelingensetopties wijzigen	Alt + dubbelklikken op handeling of handelingenset	Option + dubbelklikken op handeling of handelingenset
Het dialoogvenster Opties voor de opgenomen opdracht weergeven	Dubbelklikken op de opgenomen opdracht	Dubbelklikken op de opgenomen opdracht
Hele handeling afspelen	Control + dubbelklikken op handeling	Command + dubbelklikken op handeling
Alle componenten van een handeling samenvouwen/uitvouwen	Alt ingedrukt houden en klikken op driehoekje	Option ingedrukt houden en klikken op driehoekje
Opdracht afspelen	Control ingedrukt houden en klikken op knop Afspelen	Command ingedrukt houden en klikken op knop Afspelen

Nieuwe handeling maken en beginnen met opnemen zonder bevestiging	Alt ingedrukt houden en klikken op de knop Nieuwe handeling	Option ingedrukt houden en klikken op de knop Nieuwe handeling
Opeenvolgende items van dezelfde soort selecteren	Shift ingedrukt houden en klikken op de handeling/opdracht	Shift ingedrukt houden en klikken op de handeling/opdracht
Niet-opeenvolgende items van dezelfde soort selecteren	Control ingedrukt houden en klikken op de handeling/opdracht	Command ingedrukt houden en klikken op de handeling/opdracht

Naar boven

Toetsen voor aanpassingslagen

Als u liever wilt dat sneltoetsen voor kanalen beginnen met Alt/Option + 1 voor rood, kiest u achtereenvolgens Bewerken > Sneltoetsen en Verouderde sneltoetsen voor kanalen gebruiken. Start Photoshop vervolgens opnieuw op.

Resultaat	Windows	Mac OS
Specifiek kanaal kiezen voor aanpassing	Alt + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)	Option + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)
Samengesteld kanaal kiezen voor aanpassing	Alt + 2	Option + 2
Aanpassingslaag verwijderen	Delete of Backspace	Verwijderen
Automatische opties definiëren voor Niveaus of Curven	Alt ingedrukt houden en klikken op Automatisch	Option ingedrukt houden en klikken op Automatisch

Naar boven

Toetsen voor de framemodus van het deelvenster Animatie

Resultaat	Windows	Mac OS
Meerdere opeenvolgende frames selecteren/deselecteren	Shift ingedrukt houden en klikken op tweede frame	Shift ingedrukt houden en klikken op tweede frame
Meerdere niet-opeenvolgende frames selecteren/deselecteren	Control ingedrukt houden en klikken op meerdere frames	Command ingedrukt houden en klikken op meerdere frames
Plakken met de vorige instellingen zonder dialoogvenster weer te geven	Alt + opdracht Frames plakken uit pop-upmenu van deelvenster	Option + opdracht Frames plakken uit pop-upmenu van deelvenster

Naar boven

Toetsen voor de tijdlijnmodus van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended)

Opmerking: *Kies Sneltoetsen tijdlijn inschakelen in het menu van het deelvenster Animatie (Tijdlijn) om alle sneltoetsen in te schakelen.*

Resultaat	Windows	Mac OS
Beginnen met afspelen van tijdlijn of deelvenster Animatie	Spatiebalk	Spatiebalk
Schakelen tussen tijdcode en framenummers (huidige-tijdweergave)	Alt en klikken op de huidige-tijdweergave in de linkerbovenhoek van de tijdlijn.	Option en klikken op de huidige-tijdweergave in de linkerbovenhoek van de tijdlijn
Lijst met lagen uitvouwen en samenvouwen	Alt en klikken	Option en klikken op driehoekjes voor lijsten
Naar volgende/vorige volledige seconde in tijdlijn springen	Shift ingedrukt houden en klikken op de knoppen voor het volgende of vorige frame (aan weerszijden van de knop Afspelen).	Shift ingedrukt houden en klikken op de knoppen voor het volgende of vorige frame (aan weerszijden van de knop Afspelen)

Afspeelsnelheid verhogen	Shift ingedrukt houden en de huidige tijd slepen.	Shift ingedrukt houden en de huidige tijd slepen.
Afspeelsnelheid verlagen	Control ingedrukt houden en de huidige tijd slepen.	Command ingedrukt houden en de huidige tijd slepen.
Een object (keyframe, de huidige tijd, laag op punt, enz.) uitlijnen naar het dichtstbijliggende object in de tijdlijn	Shift ingedrukt houden en slepen	Shift ingedrukt houden en slepen
Een geselecteerde groep met meerdere keyframes schalen (gelijkwaardig verdeeld over een grotere of kleinere lengte)	Alt en slepen (eerste of laatste keyframe in de selectie)	Option en slepen (eerste of laatste keyframe in de groep)
Eén frame terug	Pijl-links of Page Up	Pijl-links of Page Up
Eén frame vooruit	Pijl-rechts of Page Down	Pijl-rechts of Page Down
Tien frames terug	Shift + Pijl-links of Shift + Page Up	Shift + Pijl-links of Shift + Page Up
Tien frames vooruit	Shift + Pijl-rechts of Shift + Page Down	Shift + Pijl-rechts of Shift + Page Down
Naar begin van de tijdlijn verplaatsen	Home	Home
Naar het einde van de tijdlijn verplaatsen	End	End
Naar het begin van het werkgebied verplaatsen	Shift +Home	Shift +Home
Naar het einde van het werkgebied verplaatsen	Shift + End	Shift + End
Naar in-punt van de huidige laag verplaatsen	Pijl-omhoog	Pijl-omhoog
Naar uit-punt van de huidige laag verplaatsen	Pijl-omlaag	Pijl-omlaag
1 seconde terug	Shift + pijl-omhoog	Shift + pijl-omhoog
1 seconde vooruit	Shift + Pijl-omlaag	Shift + Pijl-omlaag
Een geroteerd document terugdraaien naar oorspronkelijke stand	Esc	Esc

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Penseel

Resultaat	Windows	Mac OS
Penseel verwijderen	Alt ingedrukt houden en klikken op penseel	Option ingedrukt houden en klikken op penseel
Naam penseel wijzigen	Dubbelklikken op penseel	Dubbelklikken op penseel
Penseelgrootte wijzigen	Alt + rechtsklikken + slepen naar links of rechts	Ctrl + Option + slepen naar links of rechts
Zachtheid/hardheid van penseel verkleinen/vergroten	Alt + klikken met de rechtermuisknop + omhoog of omlaag slepen	Ctrl + Option + omhoog of omlaag slepen
Vorige/volgende penseelgrootte selecteren	, (komma) of . (punt)	, (komma) of . (punt)
Eerste/laatste penseel selecteren	Shift + , (komma) of . (punt)	Shift + , (komma) of . (punt)
Nauwkeurig dradenkruis weergeven voor penselen	Caps Lock of Shift + Caps Lock	Caps Lock

Optie Airbrush in-/uitschakelen	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Kanalen

Als u liever wilt dat sneltoetsen voor kanalen beginnen met Ctrl/Command + 1 voor rood, kiest u achtereenvolgens Bewerken > Sneltoetsen en Verouderde sneltoetsen voor kanalen gebruiken.

Resultaat	Windows	Mac OS
Afzonderlijke kanalen selecteren	Control + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)	Command + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)
Samengesteld kanaal selecteren	Control + 2	Command + 2
Kanaal als selectie laden	Control ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur, of Alt + Ctrl + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)	Command ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur, of Option + Command + 3 (rood), 4 (groen), 5 (blauw)
Toevoegen aan huidige selectie	Control + Shift ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur	Command + Shift ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur
Verwijderen uit huidige selectie	Control + Alt ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur	Command + Option ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur
Doorsnede maken met huidige selectie	Control + Shift + Alt ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur	Command + Shift + Option ingedrukt houden en klikken op kanaalminiatuur
Opties instellen voor knop Selectie opslaan als kanaal	Alt ingedrukt houden en klikken op de knop Selectie opslaan als kanaal	Option ingedrukt houden en klikken op de knop Selectie opslaan als kanaal
Nieuw steunkleurkanaal maken	Control ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw kanaal	Command ingedrukt houden en klikken op knop Nieuw kanaal
Selecteren/deselecteren in selectie van meerdere kleurkanalen	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurkanaal	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurkanaal
Alfakanaal selecteren/deselecteren en tonen/verbergen als rubilietbedekking	Shift ingedrukt houden en klikken op alfakanaal	Shift ingedrukt houden en klikken op alfakanaal
Kanaalopties weergeven	Dubbelklikken op miniatuur van alfa- of steunkleurkanaal	Dubbelklikken op miniatuur van alfa- of steunkleurkanaal
Samengesteld masker en grijswaardenmasker in-/uitschakelen in de Snelmaskermodus	Shift + ~ (tilde)	Shift + ~ (tilde)

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Bron klonen

Resultaat	Windows	Mac OS
Kloonbron tonen (afbeelding wordt bedekt)	Alt + Shift	Option + Shift
Kloonbron één pixel verschuiven	Alt + Shift + pijltoetsen	Option + Shift + pijltoetsen
Kloonbron roteren	Alt + Shift + < of >	Option + Shift + < of >
Kloonbron schalen (grootte verhogen of verlagen)	Alt + Shift + [of]	Option + Shift + [of]

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Kleur

Resultaat	Windows	Mac OS
Achtergrondkleur selecteren	Alt ingedrukt houden en klikken op kleur op kleurenbalk	Option ingedrukt houden en klikken op kleur op kleurenbalk
Menu van kleurenbalk weergeven	Klikken met rechtermuisknop op kleurenbalk	Control ingedrukt houden en klikken op kleurenbalk
Kleurkeuzen doorlopen	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenbalk	Shift ingedrukt houden en klikken op kleurenbalk

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Historie

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuwe opname maken	Alt + Nieuwe opname	Option + Nieuwe opname
Naam opname wijzigen	Dubbelklikken op naam van opname	Dubbelklikken op naam van opname
Voorwaarts door afbeeldingsstaten lopen	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Achterwaarts door afbeeldingsstaten lopen	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
Een afbeeldingsstaat dupliceren, behalve de huidige staat	Alt ingedrukt houden en klikken op afbeeldingsstaat	Option ingedrukt houden en klikken op afbeeldingsstaat
Historie voorgoed verwijderen (kan niet ongedaan worden gemaakt)	Alt + Historie wissen (in pop-upmenu van deelvenster Historie)	Option + Historie wissen (in pop-upmenu van deelvenster Historie)

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Info

Resultaat	Windows	Mac OS
Kleurinfomodus wijzigen	Klikken op pipetpictogram	Klikken op pipetpictogram
Maateenheid wijzigen	Klikken op dradenkruispictogram	Klikken op dradenkruispictogram

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Lagen

Resultaat	Windows	Mac OS
Laagtransparantie laden als selectie	Control ingedrukt houden en klikken op miniatuur van laag	Command ingedrukt houden en klikken op miniatuur van laag
Toevoegen aan huidige selectie	Control + Shift ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur	Command + Shift ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur
Verwijderen uit huidige selectie	Control + Alt ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur	Command + Option ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur
Doorsnede maken met huidige selectie	Control + Shift + Alt ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur	Command + Shift + Option ingedrukt houden en klikken op laagminiatuur
Filtermaskers laden als een selectie	Control en klikken op miniatuur van filtermasker	Command en klikken op miniatuur van filtermasker
Lagen groeperen	Control + G	Command + G
Lagen degroeperen	Control + Shift + G	Command + Shift + G

Uitknipmasker maken/opheffen	Control + Alt + G	Command + Option + G
Alle lagen selecteren	Control + Alt + A	Control + Option + A
Zichtbare lagen verenigen	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Nieuwe lege laag maken met dialoogvenster	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken
Nieuwe laag maken onder doellaag	Control ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken	Command ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laag maken
Bovenste laag selecteren	Alt + . (punt)	Option + . (punt)
Onderste laag selecteren	Alt + , (komma)	Option + , (komma)
Toevoegen aan laagselectie in deelvenster Lagen	Shift + Alt + [of]	Shift + Option + [of]
Eerstvolgende laag onder/boven selecteren	Alt + [of]	Option + [of]
Doellaag omlaag/omhoog verplaatsen	Control + / of *	Command + [of]
Kopieën van alle zichtbare lagen verenigen met doellaag	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Lagen samenvoegen	Lagen markeren die u wilt samenvoegen, en vervolgens Control + E	Lagen markeren die u wilt samenvoegen, en vervolgens Command + E
Laag boven of onder aan plaatsen	Control + Shift + / of *	Command + Shift + [of]
Huidige laag kopiëren naar onderliggende laag	Alt + opdracht Verenigen; omlaag laag uit pop-upmenu van deelvenster	Option + opdracht Verenigen; omlaag laag uit pop-upmenu van deelvenster
Alle zichtbare lagen samenvoegen tot een nieuwe laag boven de momenteel geselecteerde laag	Alt + opdracht Verenigen; zichtbaar uit pop-upmenu van deelvenster	Option + opdracht Verenigen; zichtbaar uit pop-upmenu van deelvenster
Alleen deze laag/laaggroep of alle lagen/laaggroepen tonen/verbergen	Klikken met rechtermuisknop op oogpictogram	Control ingedrukt houden en klikken op oogpictogram
Alle andere momenteel zichtbare lagen tonen/verbergen	Alt ingedrukt houden en klikken op oogpictogram	Option ingedrukt houden en klikken op oogpictogram
Transparantievergrendeling in-/uitschakelen voor doellaag of laatst toegepaste vergrendeling	/ (schuine streep)	/ (schuine streep)
Opties voor bewerken van laageffect/-stijl	Dubbelklikken op een laageffect/-stijl	Dubbelklikken op een laageffect/-stijl
Laageffect/-stijl verbergen	Alt ingedrukt houden en dubbelklikken op laageffect/-stijl	Option ingedrukt houden en dubbelklikken op laageffect/-stijl
Laagstijl bewerken	Dubbelklikken op laag	Dubbelklikken op laag
Vectormasker uit-/inschakelen	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van vectormasker	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van vectormasker
Dialoogvenster Opties voor weergave van laagmasker openen	Dubbelklikken op miniatuur van laagmasker	Dubbelklikken op miniatuur van laagmasker
Laagmasker in-/uitschakelen	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van laagmasker	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van laagmasker
Filtermasker in-/uitschakelen	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van filtermasker	Shift ingedrukt houden en klikken op miniatuur van filtermasker
Schakelen tussen	Alt ingedrukt houden en klikken op	Option ingedrukt houden en klikken op

laagmasker/samengestelde afbeelding	miniatuur van laagmasker	miniatuur van laagmasker
Schakelen tussen filtermasker/samengestelde afbeelding	Alt ingedrukt houden en klikken op miniatuur van filtermasker	Option ingedrukt houden en klikken op miniatuur van filtermasker
Rubilietmodus voor laagmasker in-/uitschakelen	\ (backslash) of Shift + Alt ingedrukt houden en klikken	\ (backslash) of Shift + Option ingedrukt houden en klikken
Alle tekst selecteren, gereedschap Tekst tijdelijk selecteren	Dubbelklikken op miniatuur van tekstlaag	Dubbelklikken op miniatuur van tekstlaag
Uitknipmasker maken	Alt ingedrukt houden en klikken op de scheidingslijn tussen twee lagen	Option ingedrukt houden en klikken op de scheidingslijn tussen twee lagen
Naam van laag wijzigen	Dubbelklikken op naam van laag	Dubbelklikken op naam van laag
Filterinstelling bewerken	Dubbelklikken op filtereffect	Dubbelklikken op filtereffect
Overvloeiopties voor filters bewerken	Dubbelklikken op pictogram voor overvloeien filter	Dubbelklikken op pictogram voor overvloeien filter
Nieuwe laaggroep maken onder de huidige laag/laagset	Control ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe groep	Command ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe groep
Nieuwe laaggroep maken met dialoogvenster	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe groep	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe groep
Laagmasker maken dat alles/selectie verbergt	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen	Option ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen
Vectormasker maken dat alles/padgebied toont	Control ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen	Command ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen
Vectormasker maken dat alles verbergt of padgebied toont	Control + Alt ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen	Command + Option ingedrukt houden en klikken op knop Laagmasker toevoegen
Eigenschappen laaggroep weergeven	Met rechtermuisknop klikken op laaggroep en Groepeigenschappen kiezen of dubbelklikken op groep	Control ingedrukt houden en klikken op de laaggroep en Groepeigenschappen kiezen of dubbelklikken op groep
Meerdere opeenvolgende lagen selecteren/deselecteren	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Meerdere niet-opeenvolgende lagen selecteren/deselecteren	Control ingedrukt houden en klikken	Command ingedrukt houden en klikken

Opmerking: *Als Kototeri uw invoermethode voor de Japanse taal is, wordt met de sneltoets “Rubilietmodus voor laagmasker in-/uitschakelen” een actie in Kototeri gestart. Schakel over naar een andere modus (bijvoorbeeld “V.S.”) om deze sneltoets in te schakelen.*

Naar boven

Toetsen voor het deelvenster Laagsamenstellingen

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuwe laagsamenstelling maken zonder het venster Nieuwe laagsamenstelling	Alt ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laagsamenstelling maken	Option ingedrukt houden en klikken op knop Nieuwe laagsamenstelling maken
Dialoogvenster Opties laagsamenstellingen openen	Dubbelklikken op laagsamenstelling	Dubbelklikken op laagsamenstelling
Inline naam wijzigen	Dubbelklikken op naam van laagsamenstelling	Dubbelklikken op naam van laagsamenstelling
Meerdere opeenvolgende laagsamenstellingen selecteren/deselecteren	Shift ingedrukt houden en klikken	Shift ingedrukt houden en klikken
Meerdere niet-opeenvolgende	Control ingedrukt houden en klikken	Command ingedrukt houden en klikken

laagsamenstellingen selecteren/deselecteren		

Toetsen voor het deelvenster Paden

Naar boven

Resultaat	Windows	Mac OS
Pad laden als selectie	Control ingedrukt houden en klikken op padnaam	Command ingedrukt houden en klikken op padnaam
Pad toevoegen aan selectie	Control + Shift en klikken op padnaam	Command + Shift en klikken op padnaam
Pad verwijderen uit selectie	Control + Alt en klikken op padnaam	Command + Option en klikken op padnaam
Doorsnede van pad behouden als selectie	Control + Shift + Alt en klikken op padnaam	Command + Shift + Option en klikken op padnaam
Pad verbergen	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Opties instellen voor knop Pad vullen met voorgrondkleur, Pad omlijnen met penseel, Pad laden als selectie, Tijdelijk pad maken van selectie en Nieuw pad maken	Alt ingedrukt houden en klikken op knop	Option ingedrukt houden en klikken op knop

Toetsen voor het deelvenster Stalen

Naar boven

Resultaat	Windows	Mac OS
Nieuw staal maken van voorgrondkleur	Klikken in leeg gebied van deelvenster	Klikken in leeg gebied van deelvenster
Staalkleur als achtergrondkleur instellen	Control ingedrukt houden en klikken op staal	Command ingedrukt houden en klikken op staal
Staal verwijderen	Alt ingedrukt houden en klikken op staal	Option ingedrukt houden en klikken op staal

Toetsen voor 3D-gereedschappen (Photoshop Extended)

Naar boven

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschappen voor 3D-objecten inschakelen	K	K
Gereedschappen voor 3D-camera inschakelen	N	N
Dichtstbijliggend oppervlak verbergen	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
Alle oppervlakken tonen	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

Gereedschap 3D-object	Klikken met rechtermuisknop (Windows) / klikken met Control ingedrukt (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Roteren	Wijzigt in gereedschap Slepen	Wijzigt in gereedschap Rollen

Draaien om de z-as	Wijzigt in gereedschap Schuiven	Wijzigt in gereedschap Roteren
Slepen	Wijzigt in gereedschap Draaien	Wijzigt in gereedschap Schuiven
Schuiven	Wijzigt in gereedschap Rollen	Wijzigt in gereedschap Slepen
Schalen	Schaalt het Z-vlak	Schaalt het Z-vlak

Houd Shift ingedrukt om het Y-vlak te schalen.

Gereedschap Camera	Klikken met rechtermuisknop (Windows) / klikken met Control ingedrukt (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Draaien	Wijzigt in gereedschap Slepen	Wijzigt in gereedschap Rollen
Draaien om de z-as	Wijzigt in gereedschap Schuiven	Wijzigt in gereedschap Roteren
Pannen	Wijzigt in gereedschap Draaien	Wijzigt in gereedschap Schuiven
Lopen	Wijzigt in gereedschap Rollen	Wijzigt in gereedschap Slepen

Naar boven

Toetsen voor Meting (Photoshop Extended)

Resultaat	Windows	Mac OS
Een meting vastleggen	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Selectie van alle metingen opheffen	Control + D	Command + D
Alle metingen selecteren	Control + A	Command + A
Alle metingen verbergen/weergeven	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Een meting verwijderen	Backspace	Verwijderen
Een meting verschuiven	Pijltoetsen	Pijltoetsen
De meting verschuiven in stappen	Shift + pijltoetsen	Shift + pijltoetsen
Geselecteerde meting verlengen/verkorten	Ctrl + pijl-links/pijl-rechts	Command + pijl-links/pijl-rechts
Geselecteerde meting in stappen verlengen/verkorten	Shift + Ctrl + pijl-links/pijl-rechts	Shift + Command + pijl-links/pijl-rechts
Geselecteerde meting roteren	Ctrl + pijl-omhoog/pijl-omlaag	Command + pijl-omhoog/pijl-omlaag
Geselecteerde meting in stappen roteren	Shift + Ctrl + pijl-omhoog/pijl-omlaag	Shift + Command + pijl-omhoog/pijl-omlaag

Naar boven

Toetsen voor DICOM-bestanden (Photoshop Extended)

Resultaat	Windows	Mac OS
Gereedschap Zoomen	Z	Z
Gereedschap Handje	H	H
Gereedschap Vensterniveau	W	W

Alle frames selecteren	Control + A	Command + A
Selectie alle frames opheffen uitgezonderd het huidige frame	Control + D	Command + D
Navigeren door frames	Pijltoetsen	Pijltoetsen

Naar boven

Toetsen voor Extraheren en Patroonmaker (optionele plug-ins)

Resultaat (Extraheren en Patroonmaker)	**Windows**	**Mac OS**
Passend in venster	Control + 0	Command + 0
Inzoomen	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Uitzoomen	Control + - (afbreekstreepje)	Command + - (afbreekstreepje)
Instellingen aan de rechterkant doorlopen van bovenaf	Tab	Tab
Instellingen aan de rechterkant doorlopen van onderaf	Shift + Tab	Shift + Tab
Gereedschap Handje tijdelijk activeren	Spatiebalk	Spatiebalk
Annuleren wijzigen in Herstellen	Alt	Option
Resultaat (alleen Extraheren)	**Windows**	**Mac OS**
Gereedschap Randmarkering	B	B
Gereedschap Vullen	G	G
Gereedschap Pipet	I	I
Gereedschap Overbodig verwijderen	C	C
Gereedschap Randen corrigeren	T	T
Schakelen tussen gereedschap Randmarkering en Gummetje	Alt + gereedschap Randmarkering/Gummetje	Option + gereedschap Randmarkering/Gummetje
Slim markeren in-/uitschakelen	Control terwijl gereedschap Randmarkering is geselecteerd	Command terwijl gereedschap Randmarkering is geselecteerd
Huidige markering verwijderen	Alt + Delete	Option + Delete
Hele afbeelding markeren	Control + Delete	Command + Delete
Voorgrond vullen en voorvertoning van extractie	Shift ingedrukt houden en klikken terwijl gereedschap Vullen is geselecteerd	Shift ingedrukt houden en klikken terwijl gereedschap Vullen is geselecteerd
Masker verplaatsen wanneer gereedschap Randen corrigeren is geselecteerd	Control ingedrukt houden en slepen	Command ingedrukt houden en slepen
Dekking toevoegen wanneer gereedschap Overbodig verwijderen is geselecteerd	Alt ingedrukt houden en slepen	Option ingedrukt houden en slepen
Schakelen tussen opties Origineel en Geëxtraheerd in menu Tonen in voorvertoning	X	X
Gereedschappen Overbodig verwijderen en Randen corrigeren inschakelen voor voorvertoning	Shift + X	Shift + X

In voorvertoning van boven naar beneden de opties in het menu Weergave doorlopen	F	F
In voorvertoning van beneden naar boven de opties in het menu Weergave doorlopen	Shift + F	Shift + F
Penseelgrootte 1 verkleinen/vergroten	Pijl-omhoog/pijl-omlaag in tekstvak Penseelgrootte†	Pijl-omhoog of pijl-omlaag in tekstvak Penseelgrootte†
Penseelgrootte 1 verkleinen/vergroten	Pijl-links/pijl-rechts terwijl de schuifregelaar Penseelgrootte zichtbaar is†	Pijl-links/pijl-rechts terwijl de schuifregelaar Penseelgrootte zichtbaar is†
Sterkte instellen van gereedschap Overbodig verwijderen of Randen corrigeren	0–9	0–9
†Houd Shift ingedrukt om de waarde met 10 te verhogen/verlagen		

Resultaat (alleen Patroonmaker)	**Windows**	**Mac OS**
Huidige selectie verwijderen	Control + D	Command + D
Verplaatsen van selectie ongedaan maken	Control + Z	Command + Z
Genereren of opnieuw genereren	Control + G	Command + G
Doorsnede maken met huidige selectie	Shift + Alt + selecteren	Shift + Option + selecteren
De weergave schakelen tussen oorspronkelijk/gegenereerd patroon	X	X
Naar eerste tegel in Tegelhistorie gaan	Home	Home
Naar laatste tegel in Tegelhistorie gaan	End	End
Naar vorige tegel in Tegelhistorie gaan	Pijl-links, Page Up	Pijl-links, Page Up
Naar volgende tegel in Tegelhistorie gaan	Pijl-rechts, Page Down	Pijl-rechts, Page Down
Huidige tegel verwijderen uit Tegelhistorie	Verwijderen	Verwijderen
Selectie verschuiven bij weergeven van origineel	Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag
Selectie meer verschuiven bij weergeven van origineel	Shift + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag	Shift + Pijl-rechts, Pijl-links, Pijl-omhoog of Pijl-omlaag

Functietoetsen

Naar boven

Resultaat	**Windows**	**Mac OS**
Help starten	F1	Help-toets
Ongedaan maken/Opnieuw		F1
Knippen	F2	F2
Kopiëren	F3	F3
Plakken	F4	F4
Deelvenster Penseel tonen/verbergen	F5	F5

Deelvenster Kleur tonen/verbergen	F6	F6
Deelvenster Lagen tonen/verbergen	F7	F7
Deelvenster Info tonen/verbergen	F8	F8
Deelvenster Handelingen tonen/verbergen	F9	Option + F9
Vorige versie	F12	F12
Vullen	Shift + F5	Shift + F5
Selectie doezelen	Shift + F6	Shift + F6
Selectie omkeren	Shift + F7	Shift + F7

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Gereedschappen gebruiken

Gereedschappen selecteren en weergeven
De optiebalk gebruiken
Voorinstellingen voor gereedschappen

Wanneer u Photoshop start, wordt het deelvenster Gereedschappen links in het scherm weergegeven. Sommige gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen hebben opties die in de contextgevoelige optiebalk worden weergegeven.

U kunt bepaalde gereedschappen uitvouwen, zodat verborgen onderliggende gereedschappen zichtbaar worden. Een kleine driehoek rechts onder in het gereedschapspictogram geeft aan dat er verborgen gereedschappen zijn.

U kunt informatie over elk gereedschap bekijken door de aanwijzer erop te plaatsen. De naam van het gereedschap verschijnt als knopinfo onder de aanwijzer.

U vindt een visueel overzicht van de verschillende gereedschappen in Photoshop in ***Gereedschapsgalerieën.***

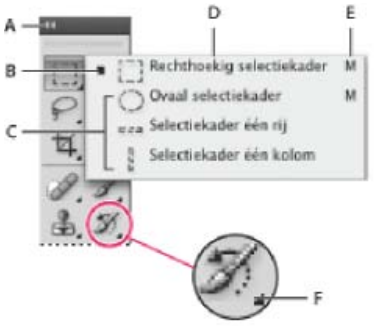
Gereedschappen selecteren en weergeven

Naar boven

Een gereedschap selecteren

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Klik op een gereedschap in het deelvenster Gereedschappen. Als rechts onder in het pictogram een driehoekje wordt weergegeven, houdt u de muisknop ingedrukt om verborgen gereedschappen weer te geven. Klik vervolgens op het gewenste gereedschap.
  - Druk op de sneltoets voor het gereedschap. De sneltoets wordt weergegeven in de knopinfo. U kunt bijvoorbeeld het gereedschap Verplaatsen selecteren door op de letter 'V' te drukken.

Als u een sneltoets ingedrukt houdt, kunt u tijdelijk overschakelen op een gereedschap. Als u de sneltoets weer loslaat, wordt het gereedschap dat u voor de tijdelijke overstap gebruikte weer geactiveerd.



Toegang tot gereedschappen
***A.** Deelvenster Gereedschappen **B.** Het actieve gereedschap **C.** De verborgen gereedschappen **D.** De naam van het gereedschap **E.** De sneltoets van een gereedschap **F.** Driehoekje voor verborgen gereedschappen*

Verborgen gereedschappen doorlopen

Standaard kunt u de verborgen gereedschappen doorlopen door Shift ingedrukt te houden en meerdere malen op een sneltoets voor een gereedschap te drukken. Als u de gereedschappen liever doorloopt zonder Shift ingedrukt te houden, kunt u deze voorkeur uitschakelen.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).
2. Schakel Shift-toets voor wisselen van gereedschap uit.

Aanwijzers van gereedschappen wijzigen

Elke standaardaanwijzer heeft zijn eigen *hotspot*, de plaats waar een effect of handeling in de afbeelding begint. Bij de meeste gereedschappen kunt u overschakelen op precisiecursors waarvan het dradenkruis de hotspot is.

In de meeste gevallen is de aanwijzer van een gereedschap identiek aan het pictogram van dat gereedschap, u ziet die aanwijzer als u het gereedschap selecteert. Het dradenkruis is de standaardaanwijzer voor de selectiekadergereedschappen.+Voor het tekstgereedschap is de standaardaanwijzer I-vormig.𝙸En de tekengereedschappen hebben het penseelgroottepictogram als standaardaanwijzer.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Cursors (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Cursors (Mac OS).
2. Kies de gewenste aanwijzerinstellingen voor Tekencursors of Andere cursors:

   Standaard Geeft aanwijzers weer als gereedschapspictogrammen.

   Exact Geeft aanwijzers weer als een dradenkruis.

   Standaardpenseeluiteinde De rand van de aanwijzer correspondeert met ongeveer 50% van het gebied waar het gereedschap invloed op heeft. Deze optie toont de pixels die zichtbaar worden beïnvloed.

   Penseeluiteinde van volledige grootte De rand van de aanwijzer correspondeert met ongeveer 100% van het gebied dat het gereedschap beïnvloedt, of bijna alle pixels die worden beïnvloed.

   Dradenkruis tonen in penseeluiteinde Geeft dradenkruis weer in het midden van het penseel.

   Alleen dradenkruis tonen tijdens tekenen Hiermee krijgt u betere resultaten als u grote penselen gebruikt.
3. Klik op OK.

De opties bij Tekencursors bepalen de aanwijzers voor de volgende gereedschappen:

Gummetje, Potlood, Penseel, Retoucheerpenseel, Stempel, Patroonstempel, Snelle selectie, Natte vinger, Vervagen, Verscherpen, Tegenhouden, Doordrukken en Spons.

De opties bij Andere cursors bepalen de aanwijzers voor de volgende gereedschappen:

Selectiekader, Lasso, Veelhoeklasso, Toverstaf, Uitsnijden, Segment, Reparatie, Pipet, Pen, Verloop, Lijn, Emmertje, Magnetische lasso, Magnetische pen, Pen voor vrije vorm, Meetlat en Kleurenpipet.

U kunt wisselen tussen standaardcursors en precisiecursors als aanwijzer voor bepaalde gereedschappen door op Caps Lock te drukken.

Visueel het formaat of de hardheid van de tekencursors wijzigen

U kunt het formaat of de hardheid van een tekencursor wijzigen door in de afbeelding te slepen. Tijdens het slepen geeft de tekencursor een voorvertoning van uw wijzigingen weer. (Voor voorvertoningen is OpenGL vereist. Zie Ondersteuning GPU, OpenGL).

- Klik met de rechtermuisknop en houd Alt ingedrukt (Windows) of houd Control en Option ingedrukt (Mac OS) en sleep naar links of rechts om het formaat van een cursor te wijzigen. Sleep omhoog of omlaag om de hardheid te wijzigen.

Naar boven

De optiebalk gebruiken

De optiebalk verschijnt onder de menubalk boven in de werkruimte. De optiebalk is contextgevoelig, deze verandert namelijk als u verschillende gereedschappen selecteert. Bepaalde instellingen in de optiebalk (zoals tekenmodi en dekking) worden gebruikt voor verschillende gereedschappen, terwijl andere instellingen specifiek zijn bedoeld voor één gereedschap.

Met behulp van de greep kunt u de optiebalk in de werkruimte verplaatsen en aan de onder- of bovenkant van het scherm koppelen. Wanneer u de aanwijzer op een gereedschap plaatst, wordt er knopinfo voor het gereedschap weergegeven. Kies Venster > Opties om de optiebalk te tonen of te verbergen.



De optiebalk van het gereedschap Lasso
***A.** Greep **B.** Knopinfo*

Om de standaardinstellingen van gereedschappen te herstellen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac OS) op het gereedschapspictogram op de optiebalk en kiest u Gereedschap herstellen of Alle gereedschappen herstellen in het contextmenu.

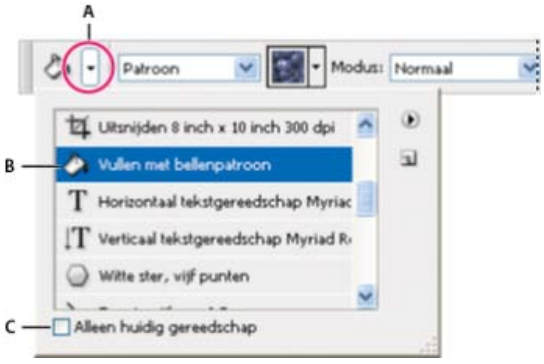
Voor meer informatie over instellingsopties voor een bepaald gereedschap kunt u de naam van het gereedschap opzoeken in de Help bij Photoshop.

Naar boven

Voorinstellingen voor gereedschappen

Met voorinstellingen voor gereedschappen kunt u gereedschapsinstellingen opslaan en hergebruiken. U kunt bibliotheken met voorinstellingen voor gereedschappen maken, laden en bewerken met de voorinstellingenkiezer op de optiebalk, met het deelvenster Voorinstellingen gereedschap en met Beheer voorinstellingen.

Als u een voorinstelling voor een gereedschap wilt kiezen, klikt u op de voorinstellingenkiezer in de optiebalk en selecteert u een voorinstelling in het pop-updeelvenster. U kunt ook Venster > Voorinstellingen gereedschap kiezen en vervolgens een voorinstelling selecteren in het deelvenster Voorinstellingen gereedschap.



De voorinstellingenkiezer voor gereedschappen weergeven
***A.** Klik op de voorinstellingenkiezer voor gereedschappen op de optiebalk om het pop-updeelvenster Voorinstellingen gereedschap weer te geven. **B.** Selecteer een voorinstelling om de opties voor het gereedschap te wijzigen in de voorinstellingen. Elke keer dat u het gereedschap selecteert, worden deze instellingen gebruikt, totdat u Gereedschap herstellen in het deelvenstermenu kiest. **C.** Schakel dit selectievakje uit om alle voorinstellingen voor gereedschappen weer te geven. Schakel het selectievakje in om alleen voorinstellingen weer te geven voor het gereedschap dat is geselecteerd in de gereedschapset.*

Voorinstellingen voor een gereedschap maken

1. Kies een gereedschap en selecteer de opties die u als voorinstelling wilt opslaan in de optiebalk.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Voorinstellingen gereedschap naast het gereedschap, links op de optiebalk.
   - Kies Venster > Voorinstellingen gereedschap om het deelvenster Voorinstellingen gereedschap weer te geven.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Nieuwe voorinstelling voor gereedschap maken .
   - Kies Nieuwe voorinstelling gereedschap in het deelvenstermenu.
4. Geef een naam op voor de voorinstelling en klik op OK.

De lijst met voorinstellingen voor gereedschappen wijzigen

- Klik op het driehoekje om het pop-upmenu van het deelvenster Voorinstellingen gereedschap te openen en kies een van de volgende opties:

  Alle voorinstellingen gereedschap tonen Toont alle geladen voorinstellingen.

  Sorteren op gereedschap Voorinstellingen worden per gereedschap gesorteerd.

  Voorinstellingen huidig gereedschap tonen Toont alleen de geladen voorinstellingen voor het actieve gereedschap. U kunt ook de optie Alleen huidig gereedschap selecteren in het pop-updeelvenster Voorinstellingen gereedschap.

  Alleen tekst, Kleine lijst of Grote lijst Bepaalt hoe voorinstellingen worden weergegeven in het pop-updeelvenster.

  ***Opmerking:** Zie Werken met Beheer voorinstellingen voor informatie over het maken, laden en beheren van bibliotheken met voorinstellingen voor gereedschappen.*

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Bijbehorende apps

Photoshop-companion-apps verbinden met Photoshop
Adobe Nav gebruiken
Adobe Color Lava gebruiken
Adobe Eazel gebruiken

Belangrijk: *Ga naar het Adobe-gebruikersforum voor companion-apps als u problemen met companion-apps wilt oplossen. Er wordt geen telefonische ondersteuning verschaft. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen en problemen melden.*

Naar boven

Photoshop-companion-apps verbinden met Photoshop

Adobe® Photoshop® communiceert via van een draadloos netwerk met Adobe Nav voor Photoshop, Adobe Color Lava voor Photoshop en Adobe Eazel voor Photoshop. Photoshop en de apps dienen zich op hetzelfde netwerk te bevinden om verbinding te kunnen maken. Ga als volgt te werk om uw draadloze netwerk te controleren:

- Klik in Mac OS op het pictogram Wi-Fi in de menubalk van het besturingssysteem om een draadloos netwerk te kiezen.
- Kies in Windows XP Start > Configuratiescherm > Netwerk- en Internet-verbindingen > Netwerkverbindingen > Draadloze netwerkverbinding.
- Kies in Windows Vista of Windows 7 Start > Configuratiescherm > Netwerk- en Internet-verbindingen > Netwerkcentrum.
- Tik op uw iPad eerst op Instellingen en vervolgens op Wi-Fi.

Opmerking: *Meer informatie over het verbinden van Photoshop en de bijbehorende companion-apps vindt u in het ondersteuningsdocument Verbindingsproblemen met companion-apps oplossen | Photoshop. U kunt ook Aan de slag met Photoshop touch voor Photoshop CS5 op Adobe TV bekijken. Algemene informatie over het instellen van en het problemen oplossen met draadloze netwerken vindt u in Apple Support of op Microsoft Windows Help & Procedures.*

Photoshop-verbindingsinstellingen

Belangrijk: *Photoshop 12.0.4 is vereist om Photoshop te kunnen gebruiken met Adobe Nav, Adobe Color Lava en Adobe Eazel. Kies, indien noodzakelijk, Help > Updates om de meest recente versie van Photoshop te installeren.*

Stel Photoshop in als een externe verbinding naar de apps.

1. Kies in Photoshop Bewerken > Externe verbindingen.



Een externe verbinding tot stand brengen in Photoshop.

2. Typ een beschrijvende naam in het veld Servicenaam van het dialoogvenster Externe verbindingen.
3. Typ een uit zes tekens bestaand wachtwoord in het veld Wachtwoord.
4. Selecteer Externe verbindingen inschakelen en klik op OK.

Instellingen voor het draadloos verbinden met companion-apps

1. Tik in Adobe Nav, Adobe Color Lava of Adobe Eazel op het PS-pictogram rechtsonder in de app.
2. Tik in het venster Verbindingen op uw Photoshop-service.
3. Voer het uit zes tekens bestaande wachtwoord in en tik op Verbinding maken.

Het PS-pictogram wordt blauw wanneer een verbinding tot stand is gebracht.

IP-verbindingen met companion-apps

Als er geen draadloos netwerk beschikbaar is, kunt u een directe IP-verbinding tot stand brengen tussen Photoshop en Adobe Nav, Adobe Color Lava of Adobe Eazel.

1. Tik in Adobe Nav, Adobe Color Lava of Adobe Eazel op het PS-pictogram rechtsonder in de app.
2. Tik in het venster Verbindingen op Nieuw.
3. Voer het IP-adres en het wachtwoord uit het Photoshop-dialoogvenster Externe verbindingen in.
4. Klik op Verbinding maken.

Het PS-pictogram wordt blauw wanneer een verbinding tot stand is gebracht.

Opmerking: *Raadpleeg het ondersteuningsdocument Verbindingsproblemen met companion-apps oplossen \| Photoshop voor hulp bij het oplossen van problemen met IP-verbindingen.*

Adobe Nav gebruiken

Naar boven

Met Adobe Nav voor Photoshop kunt u Photoshop-gereedschappen selecteren en beheren vanaf de iPad. Met Adobe Nav kunt u ook door geopende Photoshop-documenten bladeren met de iPad terwijl u in Photoshop op uw computer werkt. Wanneer u Adobe Nav gebruikt om gereedschappen en documenten te openen, hebt u meer ruimte en flexibiliteit voor het werken met afbeeldingen in Photoshop.

Belangrijk: *Adobe Nav is verkrijgbaar in het Engels, Frans, Duits en Japans. Andere taalversies van Photoshop kunnen dus alleen verbinding maken met een van de zojuist genoemde taalversies van Adobe Nav. Voor Adobe Nav is Photoshop 12.0.4 of later vereist. Kies Help > Updates om de meest recente versie van Photoshop te downloaden.*

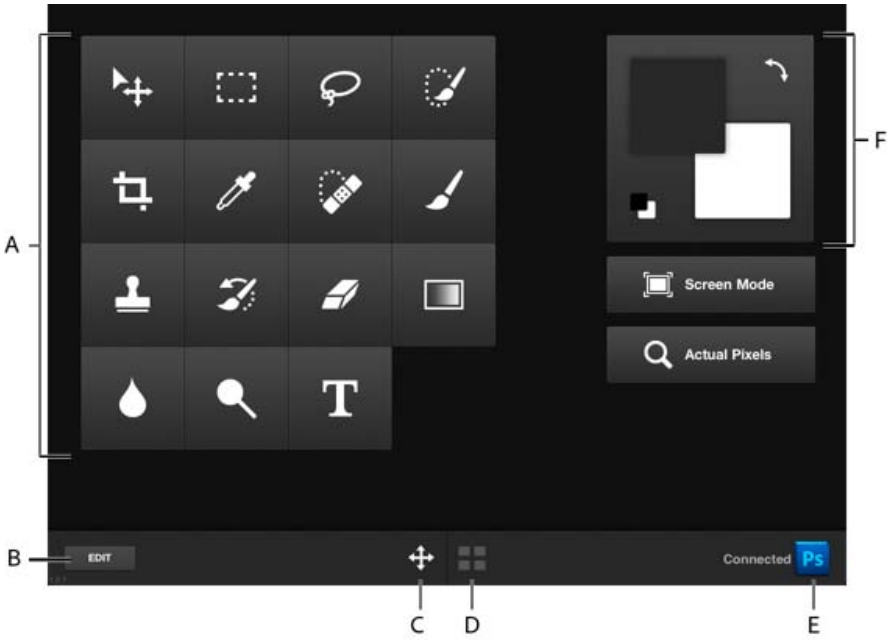
Ga naar de pagina met Adobe CS5.5-updates van de NAPP-website voor een videolesbestand over het gebruik van Adobe Nav. Of bekijk de video Photoshop apps-update van Russell Brown voor informatie over nieuwe functies van Adobe Nav voor de iPad 2.

Verbinding maken met Photoshop

Adobe Nav moet zijn verbonden met Photoshop. Zie Photoshop-companion-apps verbinden met Photoshop voor instructies voor het tot stand brengen van een verbinding tussen Adobe Nav en Photoshop.

De modus Tools van Adobe Nav

In de modus Tools van Adobe Nav kunt u Photoshop-gereedschappen selecteren en gebruiken. Adobe Nav kan maar liefst zestien gereedschappen tegelijk weergeven. U kunt de modus Tools aan uw wensen aanpassen en de gereedschappen opnemen die u het meest gebruikt of die u nodig hebt voor een bepaalde taak, zoals tekenen.



De modus Tools van Adobe Nav.
A. *De Tool-knoppen* ***B.*** *Bewerkingsopties* ***C.*** *Overschakelen naar de modus Tools* ***D.*** *Overschakelen naar de modus Document* ***E.*** *Verbinding maken met Photoshop* ***F.*** *Gereedschapset*

- Tik op onder aan de app om de modus Tools te activeren.
- Tik op een gereedschap als u dat wilt gebruiken in Photoshop. Het geselecteerde gereedschap heeft een witte achtergrond.

Opmerking: *Gebruik de optiebalk in Photoshop om opties voor het gereedschap op te geven.*

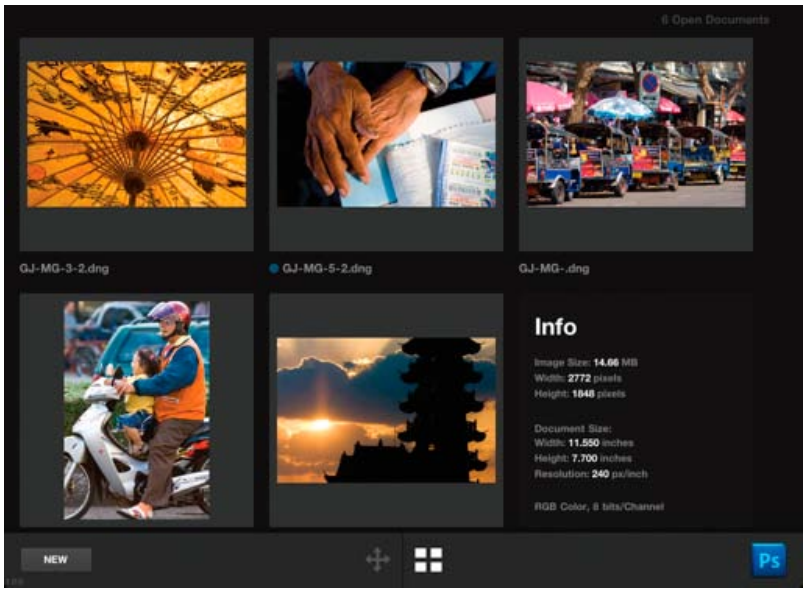
- Tik op de knop Werkelijke pixels om de actieve afbeelding bij een weergave van 100% weer te geven.
- Tik op de knop Schermmodus om de schermmodi te doorlopen. Zie De modus voor schermweergave wijzigen voor meer informatie.
- Tik op het pictogram Voorgrond- en achtergrondkleuren verwisselen om de voor- en achtergrondkleur om te wisselen. Tik op het pictogram Standaard voor- en achtergrondkleuren om de standaardinstellingen te herstellen.

  Opmerking: *In de gereedschapset in Adobe Nav worden de geselecteerde voor- en achtergrondkleuren weergegeven. Gebruik de gereedschapset in Photoshop om de voor- en achtergrondkleuren te selecteren. Zie Een kleur kiezen in de gereedschapset.*
- Tik op Edit om gereedschappen toe te voegen, te verwijderen of te verplaatsen. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:
  - Sleep een gereedschap om het te verplaatsen.
  - Tik op de X linksboven in de gereedschapsknop om een gereedschap te verwijderen.
  - Als u een gereedschap wilt toevoegen, sleept u het uit het menu rechts in het beeld naar het raster.

    Gereedschappen die in het raster staan, worden blauw weergegeven in het menu.
  - Tik op Done om terug te keren naar de modus Tools.

De modus Document van Adobe Nav

In de modus Document kunt u nieuwe Photoshop-documenten selecteren, weergeven en openen vanuit Adobe Nav.



In de modus Document van Adobe Nav worden de momenteel in Photoshop geopende afbeeldingsbestanden weergegeven.

- Tik op onder aan de app om de modus Document te activeren.

  De blauwe stip links van de bestandsnaam verwijst naar het actieve document.
- Als u een ander document actief wilt maken in Photoshop, tikt u op de miniatuur van het desbetreffende document.
- Tik twee keer op de miniatuur om informatie over een document weer te geven, zoals bestandsgrootte en resolutie. Tik nogmaals twee keer om terug te keren naar de miniatuurweergave.
- Tik op New of tik op de plaatsaanduidingsminiatuur voor nieuwe documenten om een nieuw, naamloos document te maken in Photoshop.

  Nieuwe documenten zijn 1024 x 768 pixels, 72 dpi en sRGB.
- U dupliceert een document door de miniatuur van het document naar de plaatsaanduiding voor nieuwe documenten te slepen.
- Als u wilt inzoomen op een miniatuur, maakt u maximaal vier knijpbewegingen om het document te openen. Maak een knijpbeweging om het document te sluiten en de miniatuurweergave te herstellen.
- Sleep een miniatuur naar een nieuwe locatie om de volgorde van de documenten te wijzigen.

Naar boven

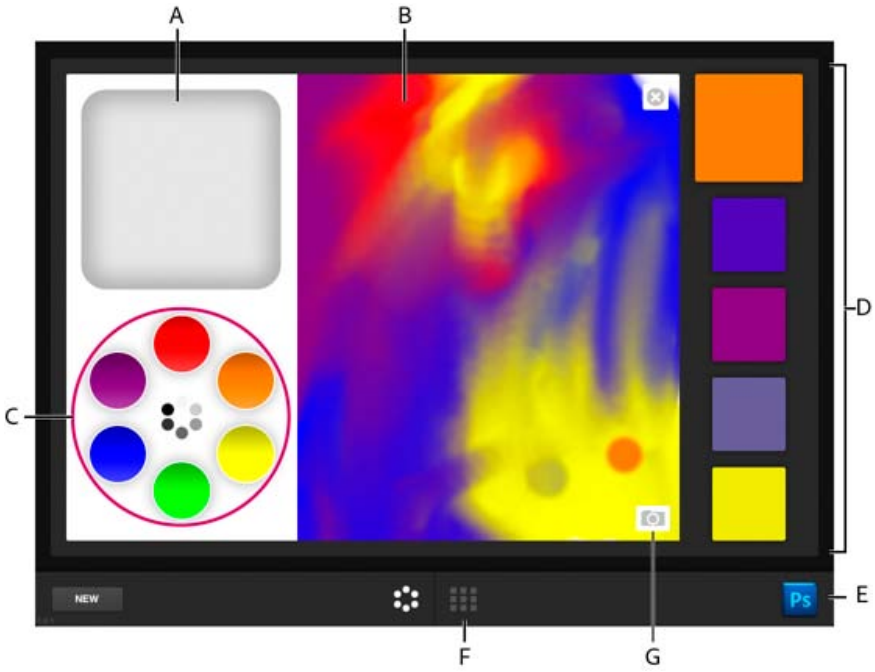
Adobe Color Lava gebruiken

Met Adobe Color Lava voor Photoshop kunt u op thema's gebaseerde kleurstalen voor de iPad maken. Als Adobe Color Lava is verbonden met Photoshop, kunt u Adobe Color Lava-stalen instellen als de voorgrondkleur. U kunt terwijl u werkt ook Adobe Color Lava-kleuren toevoegen aan het Photoshop-deelvenster Stalen. Het is ook mogelijk de Adobe Color Lava-thema's als stalenbibliotheek per e-mail te verzenden, zodat uw

collega's ze op hun eigen computer kunnen gebruiken.

Belangrijk: *Adobe Color Lava is verkrijgbaar in het Engels, Frans, Duits en Japans. Andere taalversies van Photoshop kunnen dus alleen verbinding maken met een van de zojuist genoemde taalversies van Adobe Color Lava. Voor Adobe Color Lava is Photoshop 12.0.4 of later vereist. Kies Help > Updates om de meest recente versie van Photoshop te downloaden.*

Ga naar de pagina met Adobe CS5.5-updates van de NAPP-website voor een videolesbestand over het gebruik van Adobe Color Lava. Of bekijk de video Photoshop apps-update van Russell Brown voor informatie over de nieuwe functies van Adobe Color Lava voor de iPad 2.



De Mixer-modus van Adobe Color Lava.
A. *Leeg vingervak* ***B.*** *Canvas* ***C.*** *Kleurvakken* ***D.*** *Stalen* ***E.*** *Verbinding maken met Photoshop* ***F.*** *Overschakelen naar modus voor themabibliotheek* ***G.*** *Een foto laden*

Kleuren mixen in Adobe Color Lava

Als u kleuren wilt mixen in Adobe Color Lava, selecteert u kleuren in de voorbeeldvakken en 'verft' u met uw vinger op het canvas.

- Tik op een kleurvak om de desbetreffende kleur te laden. De geselecteerde kleur krijgt een dikkere, witte rand.
- Tik op de binnenring van de kleurvakken om te schakelen tussen RGB en grijswaarden.
- Tik twee keer op een kleurvak om de waarden voor kleurtoon, verzadiging en helderheid te bewerken. Tik op om de HSB-instellingen te accepteren.
- Tik een of twee keer op het lege vingervak om de kleur van het puntje van uw vinger te verwijderen.
- Tik op om de standaardinstellingen van de kleurvakken te herstellen.
- Tik op om het canvas te wissen.
- Tik op de knop New om een nieuw thema te maken.
- Tik op het camerapictogram om een foto op het canvas te laden. Kies vervolgens een afbeelding uit een iPad-fotoalbum.

Werken met stalen in Adobe Color Lava

Stalensets worden rechts van de Adobe Color Lava-app weergegeven. Het actieve of geselecteerde staal is groter dan de andere vier stalen.

- Tik op een staal om dit te selecteren. Wanneer u kleuren mixt, vervangt Adobe Color Lava de kleur in het geselecteerde staal door de kleur waarmee u tekent.
- Tik op een staal om dit in te stellen als de voorgrondkleur in Photoshop.
- Tik op de knop voor de themabibliotheekmodus om stalensets te bewerken.

Thema's beheren in Adobe Color Lava

In de themabibliotheekmodus kunt u met maar liefst 300 stalensets, ofwel thema's, werken.



De themabibliotheekmodus van Adobe Color Lava.
***A.** Kleurthema's **B.** Thema's bewerken **C.** Overschakelen naar de kleurmixermodus **D.** Verbinding maken met Photoshop*

- Tik op een thema om dit te selecteren.
- Tik op de knop voor de kleurmixermodus om het geselecteerde thema te bewerken.
- Tik op een staal in een thema om dit in te stellen als de voorgrondkleur in Photoshop.
- Tik twee keer op een thema om de RGB-, HSL- en hexadecimale waarden voor elk staal in het thema weer te geven.



Informatie over Adobe Color Lava-thema's.

- Als u de naam van een thema wilt wijzigen of een thema wilt verwijderen, tikt u op de knop Edit of houdt u uw vinger iets langer op een thema. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:
  - Tik op de X in de linkerbovenhoek van een thema om het te verwijderen.
  - Tik op de naam van een thema om deze te wijzigen.

Adobe Color Lava-thema's delen met andere gebruikers

Zie Photoshop-companion-apps verbinden met Photoshop voor instructies voor het tot stand brengen van een verbinding tussen Photoshop en Adobe Color Lava.

1. Als er een verbinding met Photoshop tot stand is gebracht, tikt u op om de themabibliotheekmodus te activeren.
2. Tik twee keer op een thema om de themagegevens te openen. Tik vervolgens op een van de volgende twee knoppen:

   Send To Photoshop De themakleuren worden weergegeven in het deelvenster met stalen.

   E-mail Er wordt een e-mailbericht geopend, zodat u het thema naar iemand anders kunt sturen. De e-mail bevat een .png-voorvertoning van het thema, een .png-voorvertoning van het canvas en een .ase-stalenbibliotheekbestand. Instructies over het laden van een stalenbibliotheek in Photoshop vindt u in Stalenbibliotheken beheren.

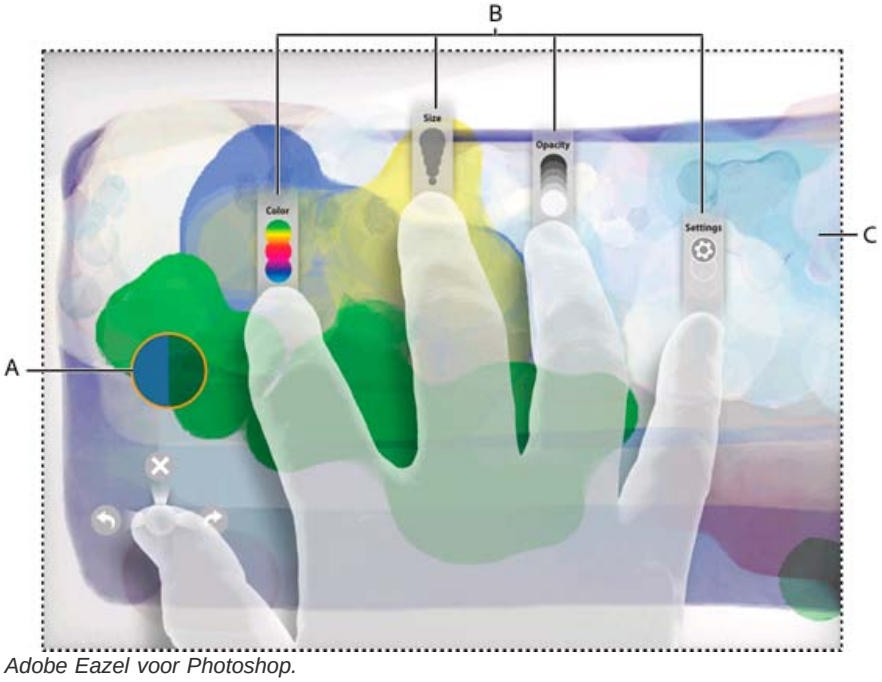
Naar boven

Adobe Eazel gebruiken

Met Adobe Eazel voor Photoshop kunt u waterverfschilderijen maken op een canvas. Met elke streek verft u 'natte verf' die na een paar seconden 'opdroogt'. De verf vloeit over op basis van de door u gekozen opties en van de vraag hoe nat de vorige streek is. U kunt Eazel-illustraties opslaan in de iPad-fotogalerie en deze overbrengen naar Photoshop voor verdere bewerking of compositie.

Belangrijk: *Adobe Eazel is verkrijgbaar in het Engels, Frans, Duits en Japans. Andere taalversies van Photoshop kunnen dus alleen verbinding maken met een van de zojuist genoemde taalversies van Adobe Eazel. Voor Adobe Eazel is Photoshop 12.0.4 of later vereist. Kies Help > Updates om de meest recente versie van Photoshop te downloaden.*

Ga naar de pagina met Adobe CS5.5-updates van de NAPP-website voor een videolesbestand over het gebruik van Adobe Eazel.



Adobe Eazel voor Photoshop.
A. *Brush sample* ***B.*** *Vingerbesturingselementen* ***C.*** *Canvas*

Opmerking: *Adobe Eazel detecteert automatisch uw linker- en rechterhand.*

Brush sample Hier ziet u de kleur, grootte en dekking van het actieve penseel.

Thumb control Hiermee kunt u alles ongedaan maken, opnieuw uitvoeren en wissen.

Index finger control Hiermee kiest u een kleur.

Third finger control Hiermee past u de penseelgrootte aan.

Fourth finger control Hiermee wijzigt u de dekking van de verf.

Fifth finger control Hiermee slaat u illustraties op en stuurt u deze naar Photoshop.

De werkmodi van Adobe Eazel

Adobe Eazel beschikt over twee werkmodi: Persistent en Ephemeral. In de modus Persistent zijn alle vijf vingerbesturingselementen zichtbaar op het scherm terwijl u opties opgeeft. U kunt als volgt in de modus Persistent werken:

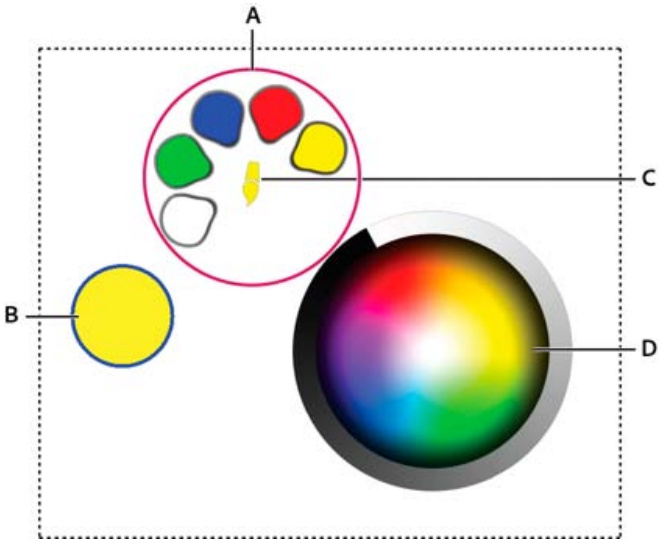
1. Raak met alle vijf vingers tegelijk het canvas even snel aan.
2. Tik op een instelling of sleep deze om de instelling aan te passen.
3. Raak het canvas aan om de wijziging te accepteren.
4. Raak het canvas nogmaals aan om een andere optie in te stellen. Of tik een tweede keer om te beginnen met tekenen.

In de modus Ephemeral is slechts één besturingselement per keer zichtbaar. Het besturingselement is alleen zichtbaar zolang uw vinger ermee werkt. U kunt als volgt in de modus Ephemeral werken:

1. Plaats alle vijf vingers op het canvas en til vervolgens alle vingers weer op, behalve de vinger waarmee u opties wilt aanpassen.
2. Sleep de vinger om de instelling aan te passen of tik met de vijfde vinger om een optie te selecteren.
3. Raak het canvas nogmaals aan om een andere optie in te stellen of te beginnen met tekenen.

Kleuren kiezen in Adobe Eazel

In Adobe Eazel zijn vijf kleurstalen beschikbaar, in een palet onder uw wijsvinger. Het geselecteerde staal heeft een knipperende rand.



Een kleur kiezen in Eazel.
***A.** Stalen **B.** Brush sample **C.** Huidige kleur **D.** Kleurenschijf*

- U kiest een staal door uw wijsvinger ernaar toe te slepen en vervolgens op te tillen.
- U wijzigt een staal door uw wijsvinger naar een nieuw staal te slepen om het te selecteren. Blijf slepen naar de kleurenschijf of naar een kleur in de illustratie op het canvas.

Streekgrootte en dekking opgeven in Adobe Eazel

- U maakt een penseel groter door met uw middelvinger omhoog te slepen. U maakt een penseel kleiner door met uw middelvinger omlaag te slepen. Het penseelvoorbeeld wordt tijdens het slepen bijgewerkt.
- Sleep uw ringvinger omhoog om de verf meer dekkend te maken. Sleep uw ringvinger omlaag om de verf meer transparant te maken. Het penseelvoorbeeld wordt tijdens het slepen bijgewerkt.

Ongedaan maken, opnieuw uitvoeren en wissen in Adobe Eazel

- U maakt de laatste streek ongedaan door met uw duim te kiezen of door van rechts naar links te vegen.
- U voert de laatste streek opnieuw uit door met uw duim te kiezen of door van links naar rechts te vegen.
- U wist het canvas door met uw duim te kiezen of door omhoog te vegen.

Adobe Eazel-illustraties opslaan en verzenden naar Photoshop

U kunt Adobe Eazel-illustraties als .jpeg-foto's opslaan naar de iPad-galerie. Daarna kunt u de illustraties met de Photos-app e-mailen, gebruiken als achtergrond of afdrukken. U kunt Adobe Eazel-illustraties ook naar Photoshop sturen waar u ze kunt openen voor verdere bewerking of compositie.

***Belangrijk:** Zie Photoshop-companion-apps verbinden met Photoshop voor aanwijzingen over het tot stand brengen van een verbinding tussen Photoshop en Adobe Eazel.*

- Als u illustraties wilt opslaan op de iPad, kiest u Settings met uw pink en tikt u op de knop Save To Photos.
- Als u illustraties naar Photoshop wilt verzenden, kiest u Settings met uw pink en tikt u op de knop Transmit to Photoshop.

  Adobe Eazel stuurt afbeeldingsgegevens naar Photoshop waarin de illustraties worden geopend bij een resolutie van 4096 x 3092. In Photoshop kunt u Adobe Eazel-illustraties in elke gewenste ondersteunde bestandsindeling opslaan.

  ***Opmerking:** Het is mogelijk dat Adobe Eazel-illustraties er in Photoshop iets anders uitzien. Vanwege de rendering kunnen kleine geometrische verschillen ontstaan.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Metagegevens en notities

Metagegevens
Opmerkingen

Metagegevens

Naar boven

Metagegevens zijn een aantal gestandaardiseerde gegevens over een bestand, zoals de auteursnaam, resolutie, kleurruimte, auteursrecht en toegepaste sleutelwoorden. De meeste digitale camera's bevestigen bijvoorbeeld enige basisgegevens aan een afbeeldingsbestand, zoals hoogte, breedte, bestandsindeling en de tijd waarop de afbeelding is genomen. Met behulp van metagegevens kunt u uw workflow stroomlijnen en uw bestanden ordenen.

Over de XMP-standaard

Metagegevensinformatie wordt opgeslagen met de Extensible Metadata Platform-standaard (XMP), waarop Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign en Adobe Photoshop zijn gebouwd. Aanpassingen die met Photoshop® Camera Raw in afbeeldingen worden aangebracht, worden opgeslagen als XMP-metagegevens. XMP is samengesteld op basis van XML en in de meeste gevallen worden de metagegevens in het bestand opgeslagen. Indien het niet mogelijk is om de informatie in het bestand op te slaan, worden metagegevens in een apart bestand opgeslagen, een zogenaamd secundair bestand. XMP vereenvoudigt het uitwisselen van metagegevens tussen Adobe-toepassingen en tussen verschillende publicatieworkflows. U kunt bijvoorbeeld de metagegevens van een bestand als een sjabloon opslaan en de metagegevens vervolgens importeren in andere bestanden.

Metagegevens die in andere indelingen zijn opgeslagen, zoals de Exif-, IPTC (IIM)-, GPS- en TIFF-indelingen, worden gesynchroniseerd en beschreven met XMP, zodat ze gemakkelijker kunnen worden weergegeven en beheerd. Andere toepassingen en functies (bijvoorbeeld Adobe Drive) maken ook gebruik van XMP om te communiceren en om informatie op te slaan, zoals commentaar bij een versie, die u kunt opzoeken met Adobe Bridge.

In de meeste gevallen blijven de metagegevens in het bestand behouden, zelfs als de bestandsindeling wordt gewijzigd (bijvoorbeeld van PSD in JPG). Metagegevens worden ook behouden wanneer de bestanden in een Adobe-document of -project worden geplaatst.

C++- en Java-ontwikkelaars kunnen het verwerken en uitwisselen van metagegevens aanpassen met gebruik van de XMP Toolkit SDK. Adobe Flash- en Flex-ontwikkelaars kunnen het dialoogvenster Bestandsinfo aanpassen met gebruik van de XMP File Info SDK. Bezoek de Adobe-website voor meer informatie.

Werken met metagegevens in Adobe Bridge en Adobe Creative Suite-componenten

Veel van de krachtige functies van Adobe Bridge waarmee u uw bestanden en bestandsversies kunt ordenen, zoeken en bijhouden, zijn afhankelijk van XMP-metagegevens in uw bestanden. Adobe Bridge biedt twee manieren om met metagegevens te werken: via het deelvenster Metagegevens en via het dialoogvenster Bestandsinfo.

In bepaalde gevallen kunnen er meerdere weergaven voor dezelfde metagegevenseigenschap bestaan. Een eigenschap kan bijvoorbeeld in een weergave worden aangeduid met Auteur en in een andere met Maker, maar allebei verwijzen ze naar dezelfde onderliggende eigenschap. Zelfs als u deze weergaven voor bepaalde workflows aanpast, blijven ze voldoen aan de XMP-standaard.

Opmerkingen

Naar boven

U kunt notities aan een afbeelding in Photoshop toevoegen. Dit is handig wanneer u opmerkingen over de kwaliteit, de productie of andere informatie aan de afbeelding wilt koppelen. Geschreven en gesproken notities worden in de afbeelding weergegeven als kleine, niet-afdrukbare pictogrammen. Deze zijn gekoppeld aan een plaats in de afbeelding, niet aan een laag. U kunt notities verbergen of tonen, of notities openen om de inhoud ervan weer te geven of te bewerken.

Notities toevoegen

U kunt overal op het canvas van Photoshop notities toevoegen. Als u een notitie maakt, verschijnt er een pictogram op de afbeelding.

1. Selecteer het gereedschap Notitie in de gereedschapset. (Houd het pipet ingedrukt als u dit gereedschap niet kunt zien.)
2. In de optiebalk voert u de volgende benodigde gegevens in:
   Auteur Hier geeft u de naam van de auteur op.

   Kleur Hier selecteert u de kleur van het notitiepictogram. Als u op het kleurvakje klikt, wordt de Adobe Kleurkiezer geopend en kunt u een kleur selecteren.
3. Klik op de plaats waar de notitie moet komen.
4. De cursor wordt automatisch geactiveerd.

Notities tonen of verbergen

Voer een van de volgende handelingen uit om notities te tonen of te verbergen:

- Kies Weergave > Tonen > Notities.
- Kies Weergave > Extra's. Met deze opdracht kunt u ook rasters, hulplijnen, selectieranden, doelpaden en segmenten tonen of verbergen.

Notities openen en bewerken

- Dubbelklik met het gereedschap Notitie op het notitiepictogram in de afbeelding. Het tekstbewerkingsgebied wordt weergegeven in het deelvenster Notities.
- Kies Venster > Notities om het deelvenster Notities weer te geven en klik op de voor- of achteruit wijzende pijl om alle notities in de actieve afbeelding te doorlopen.

Notities importeren uit een samengevoegd PDF-bestand van een afbeelding met meerdere lagen

Wanneer u een PDF-bestand opent in Photoshop, worden alle notities in dat bestand automatisch geïmporteerd. Wellicht wilt u notities echter afzonderlijk importeren als deze zijn toegevoegd aan een samengevoegde PDF-versie van een afbeelding met meerdere lagen. Dit betekent dat revisoren die niet beschikken over Photoshop, opmerkingen kunnen invoeren, terwijl u opmerkingen in de context van het ontwerp met meerdere lagen kunt weergeven.

1. Kies Bestand > Importeren > Notities.
2. Selecteer een PDF- of FDF-bestand dat notities bevat en klik op Laden.

De annotaties worden weergegeven op de locaties waarop ze in het brondocument zijn opgeslagen.

Notities verwijderen

✥ Selecteer het gereedschap Notitie en voer een van de volgende twee handelingen uit:

- Als u één notitie wilt verwijderen, klikt u op de desbetreffende notitie in de afbeelding en daarna op het pictogram Notitie verwijderen in het deelvenster Notities.
- Als u alle notities wilt verwijderen, klikt u op Alles wissen op de optiebalk.

Meer Help-onderwerpen

Metagegevens toevoegen via het dialoogvenster Bestandsinfo

Werken met sjablonen voor metagegevens

Metagegevens importeren in een document

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Photoshop-afbeeldingen in andere toepassingen opnemen

Afbeeldingen voorbereiden voor paginaopmaakprogramma's
Photoshop-illustraties gebruiken in Adobe Illustrator
Transparantie maken met gebruik van uitknippaden
Uitknippaden afdrukken
Paden exporteren naar Adobe Illustrator
Een afbeelding koppelen of insluiten met gebruik van OLE (alleen Windows)

Photoshop kent een aantal functies waarmee u afbeeldingen in andere toepassingen kunt opnemen. Dankzij de ver doorgevoerde integratie tussen Adobe-producten kunt u in een groot aantal Adobe-toepassingen rechtstreeks bestanden in Photoshop-indeling (PSD) importeren en Photoshop-functies gebruiken zoals lagen, laagstijlen, maskers, transparantie en effecten.

Naar boven

Afbeeldingen voorbereiden voor paginaopmaakprogramma's

De manier waarop u een afbeelding voorbereidt voor een paginaopmaakprogramma is afhankelijk van de bestandsindelingen die het programma ondersteunt:

- Het is mogelijk Photoshop PSD-bestanden te plaatsen in Adobe InDesign 2.0 en hoger. U hoeft Photoshop-afbeeldingen dan niet naar een andere bestandsindeling op te slaan of te exporteren. Transparante gebieden worden weergegeven en afgedrukt zoals verwacht.
- Voor de meeste andere paginaopmaakprogramma's moet u de afbeelding echter opslaan als TIFF- of EPS-bestand. Maar als de afbeelding gebieden bevat die volledig transparant zijn, moet u deze gebieden eerst definiëren met gebruik van een uitknippad. Raadpleeg de documentatie bij uw paginaopmaakprogramma om de beste indeling voor het importeren van Photoshop-afbeeldingen te bepalen.

Voer de volgende stappen uit als u geen Photoshop PSD-bestanden in het paginaopmaakprogramma kunt plaatsen:

1. Als uw afbeelding een transparante achtergrond bevat of gebieden bevat die transparant moeten zijn, maakt u een uitknippad rondom de ondoorzichtige gebieden van de afbeelding. Zelfs wanneer u de achtergrond rondom de afbeelding hebt verwijderd, definieert u eerst het gebied met een uitknippad voordat u het bestand omzet in TIFF of EPS. Anders kunnen transparante gebieden als witte gebieden worden weergegeven in het paginaopmaakprogramma.
2. Kies Bestand > Opslaan als.
3. Kies in het dialoogvenster Opslaan als de juiste indeling in het menu Indeling. De indeling die u kiest, is afhankelijk van de definitieve uitvoer van het document. Kies TIFF als u wilt afdrukken op andere printers dan PostScript-printers. Kies Photoshop EPS als u wilt afdrukken op PostScript-printers. Klik vervolgens op Opslaan.
4. In het dialoogvenster TIFF-opties of EPS-opties stelt u de volgende opties in. Laat alle resterende opties op de standaardinstellingen staan en klik op OK.
   - Dialoogvenster TIFF-opties: stel Compressie afbeelding in op Geen.
   - Dialoogvenster EPS-opties (Windows): stel Voorvertoning in op TIFF (8 bits/pixel) en Codering op ASCII85.
   - Dialoogvenster EPS-opties (Mac OS): stel Voorvertoning in op Mac (8 bits/pixel) en Codering op ASCII85.

   Probeer het document af te drukken wanneer transparante gebieden als witte gebieden worden weergegeven in het opmaakprogramma. In bepaalde opmaakprogramma's worden uitknippaden niet op de juiste wijze weergegeven maar wel goed afgedrukt.

Naar boven

Photoshop-illustraties gebruiken in Adobe Illustrator

U kunt Photoshop-bestanden openen in of overbrengen naar Adobe Illustrator. U hoeft uw Photoshop-afbeelding niet op te slaan of te exporteren naar een andere bestandsindeling. Als u een afbeelding overbrengt naar een geopend Illustrator-bestand, kunt u de afbeelding in het bestand opnemen als een willekeurig element van de illustratie. U kunt ook een koppeling naar het oorspronkelijke bestand behouden. Een gekoppelde afbeelding kunt u niet bewerken in Illustrator, maar u kunt met de opdracht Origineel bewerken teruggaan naar Photoshop als u de afbeelding toch wilt bewerken. Als u het bestand opslaat, zijn alle aangebrachte wijzigingen zichtbaar in de Illustrator-versie.

1. Als het afbeeldingsbestand is geopend in Photoshop, slaat u het op als Photoshop-bestand (PSD) en sluit u het bestand.
2. Ga als volgt te werk in Adobe Illustrator:
   - Als u het bestand rechtstreeks in Illustrator wilt openen, kiest u Bestand > Openen. Zoek de afbeelding in het dialoogvenster Bestand openen en klik op Openen.
   - Als u het bestand wilt opnemen in een bestaand Illustrator-bestand, kiest u Bestand > Plaatsen. Zoek het bestand in het dialoogvenster Plaatsen, controleer of de optie Koppelen is uitgeschakeld en klik op Plaatsen.

- Als u de afbeelding in een bestand wilt plaatsen, maar een koppeling met het oorspronkelijke bestand wilt behouden, klikt u op Bestand > Plaatsen. Zoek het bestand in het dialoogvenster Plaatsen, selecteer de optie Koppelen en klik op Plaatsen. De afbeelding wordt gecentreerd in de geopende illustratie. Er verschijnt een rode X op de afbeelding om aan te geven dat de afbeelding is gekoppeld en niet kan worden bewerkt.

3. Als u de afbeelding hebt geopend of geplaatst zonder deze te koppelen, verschijnt het dialoogvenster Photoshop importeren. Kies een van de volgende opties en klik op OK:
   - Photoshop-lagen omzetten in objecten om de lagen om te zetten in Illustrator-objecten. Met deze optie blijven maskers, overvloeimodi, transparantie en naar keuze segmenten en afbeeldingen met hyperlinks behouden. Aanpassingslagen en laageffecten van Photoshop worden echter niet ondersteund.
   - Photoshop-lagen afvlakken naar een enkele afbeelding om alle lagen samen te voegen tot één laag. Met deze optie behoudt u de vormgeving van de afbeelding, maar kunt u de afzonderlijke lagen niet meer bewerken.

Naar boven

Transparantie maken met gebruik van uitknippaden

U kunt gebruikmaken van uitknippaden voor het definiëren van de transparante gebieden in een afbeelding die u opneemt in een paginaopmaakprogramma. In Mac OS kunt u Photoshop-afbeeldingen bovendien opnemen in een groot aantal tekstverwerkingsbestanden.

Wellicht dat u slechts een gedeelte van een Photoshop-afbeelding wilt gebruiken als u de afbeelding afdrukt of opneemt in een andere toepassing. Het kan bijvoorbeeld zijn dat u in de andere toepassing alleen een voorgrondobject wilt gebruiken, met uitsluiting van de achtergrond. Met behulp van een uitknippad kunt u een voorgrondobject isoleren en de rest van de afbeelding transparant maken wanneer de afbeelding wordt afgedrukt of wordt opgenomen in een andere toepassing.

Opmerking: *Paden zijn gebaseerd op vectoren en hebben daarom harde randen. U kunt de zachtheid van een doezelrand, zoals in een schaduw, niet behouden wanneer u een uitknippad maakt.*



Afbeelding geïmporteerd in Illustrator of InDesign, zonder uitknippad (links) en met uitknippad (rechts)

1. Teken een tijdelijk pad dat het gebied van de afbeelding bepaalt dat u wilt weergeven.
   Als u het gebied van de afbeelding dat u wilt weergeven al hebt geselecteerd, kunt u de selectie omzetten in een tijdelijk pad. Zie Een selectie omzetten in een pad voor nadere instructies.
2. In het deelvenster Paden slaat u het tijdelijke pad op als een pad.
3. Kies vervolgens Uitknippad in het menu van het deelvenster Paden, stel de volgende opties in en klik op OK:
   - Kies bij Pad het pad dat u wilt opslaan.
   - Voor Afvlakking hoeft u geen waarde op te geven. De afbeelding wordt in dit geval afgedrukt volgens de standaardwaarden van de printer en dat geeft meestal goede resultaten. Als er fouten optreden bij het afdrukken, geeft u bij Afvlakking een andere waarde op, om te bepalen hoe de curve door PostScript wordt geïnterpreteerd. Bij een lage waarde voor afvlakking worden meer rechte lijnen gebruikt om de curve te tekenen, en dat geeft het beste resultaat. U kunt een waarde opgeven van 0,2 tot 100 pixels. Voor afdrukken met een hoge resolutie (1200 dpi tot 2400 dpi) is over het algemeen voor afvlakking een waarde van 8 tot 10 aan te bevelen, bij afdrukken met een lage resolutie (300 dpi tot 600 dpi) een waarde van 1 tot 3.
4. Als u bij het afdrukken proceskleuren wilt gebruiken, moet u het bestand eerst omzetten in de CMYK-modus.
5. Sla het bestand op door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Als u het bestand wilt afdrukken op een PostScript-printer, slaat u het op in Photoshop EPS-, DCS- of PDF-indeling.
   - Als u het bestand op een andere printer wilt afdrukken, slaat u het op in TIFF-indeling en exporteert u het naar Adobe InDesign of naar Adobe PageMaker® 5.0 of hoger.

Naar boven

Uitknippaden afdrukken

Soms kan een zetmachine de uitknippaden niet interpreteren of is een uitknippad te complex voor een printer, waardoor er zich een Limitcheck-fout of een algemene PostScript-fout voordoet. Het kan ook gebeuren dat een complex pad zonder enig probleem wordt afgedrukt op een printer met lage resolutie, maar problemen veroorzaakt als u hetzelfde pad probeert af te drukken op een printer met hoge resolutie. De oorzaak hiervan is dat het pad op een printer met lage resolutie wordt vereenvoudigd. Voor curven worden er dan minder lijnsegmenten gebruikt dan op een printer met hoge resolutie.

In deze gevallen kunt u het uitknippad minder complex maken. Daarvoor bestaan de volgende mogelijkheden:

- Verminder handmatig het aantal ankerpunten in het pad.
- Gebruik een hogere instelling voor tolerantie bij het maken van het pad. Hiertoe laadt u het bestaande pad als een selectie, kiest u Tijdelijk pad maken in het menu van het deelvenster Paden en geeft u een hogere waarde voor tolerantie op (4 tot 6 pixels is een goede uitgangswaarde). Maak vervolgens het uitknippad opnieuw.

Naar boven

Paden exporteren naar Adobe Illustrator

Met behulp van de opdracht Paden naar Illustrator kunt u paden uit Photoshop exporteren als bestanden voor Adobe Illustrator. Door paden op deze manier te exporteren, wordt het eenvoudiger illustraties die in Photoshop en Illustrator zijn gemaakt te combineren. Ook wordt het gemakkelijker om Photoshop-functies te gebruiken bij Illustrator-bestanden. U kunt bijvoorbeeld een pad dat met een pengereedschap is gemaakt exporteren, het omlijnen en het pad vervolgens gebruiken als overvulling voor een uitknippad van Photoshop dat u in Illustrator afdrukt. U kunt de functie ook gebruiken om tekst of objecten uit Illustrator uit te lijnen met paden uit Photoshop.

1. Teken een pad en sla dit op of zet een bestaande selectie om in een pad.
2. Selecteer Bestand > Exporteren > Paden naar Illustrator.
3. Kies een locatie voor het geëxporteerde pad en geef een bestandsnaam op. Zorg dat in het menu Pad de optie Tijdelijk pad is gekozen om het pad te exporteren.
4. Klik op Opslaan.
5. Open het bestand in Adobe Illustrator. U kunt het pad bewerken of het gebruiken voor het uitlijnen van Illustrator-objecten die u toevoegt aan het bestand.

   De uitsnijdtekens in Adobe Illustrator zijn gebaseerd op de afmetingen van de afbeelding in Photoshop. Zolang u deze uitsnijdtekens niet wijzigt en het pad niet verplaatst, blijft de positie van het pad in de Photoshop-afbeelding intact.

Naar boven

Een afbeelding koppelen of insluiten met gebruik van OLE (alleen Windows)

Photoshop is een OLE2.0-server. Dit wil zeggen dat het insluiten of koppelen van afbeeldingen in een OLE-containertoepassing (meestal een tekstverwerkingsprogramma of een paginaopmaakprogramma) wordt ondersteund. U kunt bijvoorbeeld bestanden en selecties uit Photoshop opnemen in andere OLE-toepassingen, zoals Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker en Microsoft Word, door middel van kopiëren en plakken of andere methoden.

- Met Koppelen plaatst u een koppeling in het OLE-containerbestand dat verwijst naar het Photoshop-bestand op de vaste schijf.
- Met Insluiten neemt u het Photoshop-bestand op in het OLE-containerbestand.

  Nadat de afbeelding in de OLE-containertoepassing is geplaatst, kunt u erop dubbelklikken om het in Photoshop te bewerken. Als u de afbeelding in Photoshop sluit, wordt deze bijgewerkt in de containertoepassing.

Een selectie of een afbeelding koppelen of insluiten in een OLE-toepassing

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kopieer een selectie in Photoshop en plaats deze in de OLE-containertoepassing met de opdracht Plakken speciaal van de toepassing. Raadpleeg de documentatie van de tekstverwerker of het paginaopmaakprogramma voor meer instructies. Geplakte selecties kunnen alleen worden ingesloten, niet gekoppeld.
- Als u een nieuwe Photoshop-afbeelding of een bestaand Photoshop-bestand als een ingesloten of gekoppeld OLE-object wilt invoegen, gebruikt u de opdracht Object invoegen van de OLE-toepassing. Raadpleeg de documentatie van de tekstverwerker of het paginaopmaakprogramma voor instructies.

Een niet-gekoppelde schermresolutiebitmap invoegen in een OLE-toepassing

✥ Gebruik het gereedschap Verplaatsen en sleep een selectie naar de OLE-toepassing. Wanneer u het object neerzet, wordt het weergegeven als een bitmap van 72 ppi die niet automatisch kan worden bijgewerkt in Photoshop.

Een gekoppelde of ingesloten afbeelding in een OLE-toepassing wijzigen en bijwerken

1. Dubbelklik op de gekoppelde of ingesloten afbeelding in het tekstverwerkingsprogramma of het paginaopmaakprogramma om Photoshop te starten (als dat nog niet is gebeurd) en open de afbeelding om deze te bewerken.
2. Wijzig de afbeelding naar keuze.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Voor ingesloten afbeeldingen sluit u het bestand of kiest u Bestand > Bijwerken of Bestand > Sluiten en terug naar [naam toepassing].
   - Voor gekoppelde afbeeldingen slaat u het bestand op en sluit u het.

   Opmerking: *U kunt gekoppelde bestanden ook wijzigen zonder eerst het document te openen in de containertoepassing. De gekoppelde afbeelding wordt de volgende keer dat u het document opent in de OLE-toepassing bijgewerkt.*

Meer Help-onderwerpen

 Werken met Photoshop en After Effects

 Werken met Photoshop en Flash

 Werken met Photoshop en Dreamweaver

Ankerpunten toevoegen of verwijderen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Bestanden plaatsen

Een bestand plaatsen in Photoshop
PDF- of Illustrator-bestanden plaatsen in Photoshop
Adobe Illustrator-illustraties plakken in Photoshop

Met de opdracht Plaatsen kunt u een foto, illustratie of een willekeurig door Photoshop ondersteund bestand als een slim object aan uw document toevoegen. U kunt slimme objecten schalen, plaatsen, schuintrekken, roteren of verdraaien zonder de kwaliteit van de afbeelding aan te tasten.

Naar boven

Een bestand plaatsen in Photoshop

1. Open het Photoshop-document waarin u de illustratie of foto wilt plaatsen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Plaatsen, selecteer het bestand dat u wilt plaatsen en klik op Plaatsen.

     U kunt een bestand ook uit Windows of Mac OS naar een geopende Photoshop-afbeelding slepen.
   - (Bridge) Selecteer het bestand en kies Bestand > Plaatsen > In Photoshop.
3. Als u een PDF- of AI-bestand (Illustrator) plaatst, wordt het dialoogvenster PDF plaatsen weergegeven. Selecteer de pagina of afbeelding die u wilt plaatsen, stel de opties voor Uitsnijden naar in en klik op OK. Zie PDF- of Illustrator-bestanden plaatsen in Photoshop voor meer informatie over de opties in het dialoogvenster PDF plaatsen.
   De geplaatste illustratie wordt in het midden van de Photoshop-afbeelding weergegeven in een selectiekader. De oorspronkelijke hoogte/breedte-verhouding van de illustratie blijft behouden. Als de illustratie echter groter is dan de Photoshop-afbeelding, wordt deze verkleind.
   Opmerking: *U kunt Adobe Illustrator-illustraties niet alleen toevoegen via de opdracht Plaatsen, maar u kunt ze ook toevoegen als slimme objecten door ze vanuit Illustrator te kopiëren en te plakken naar een Photoshop-document. Zie Adobe Illustrator-illustraties plakken in Photoshop.*
4. (Optioneel) Wijzig de positie van de geplaatste illustratie of transformeer deze door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Als u de positie van de geplaatste illustratie wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer binnen het selectiekader van de geplaatste illustratie en versleept u deze, of u voert op de optiebalk een waarde in voor X om de afstand op te geven tussen het middelpunt van de geplaatste illustratie en de linkerrand van de afbeelding. Voer in de optiebalk een waarde voor Y in om de afstand op te geven tussen het middelpunt van de geplaatste illustratie en de bovenrand van de afbeelding.
   - Als u de geplaatste illustratie wilt schalen, sleept u een van de hoekgrepen van het selectiekader of voert u waarden in voor B en H op de optiebalk. Houd tijdens het slepen Shift ingedrukt om de verhoudingen te behouden.
   - Als u de geplaatste illustratie wilt roteren, plaatst u de aanwijzer buiten het selectiekader (de aanwijzer verandert in een kromme pijl) en versleept u deze, of u voert een waarde in (in graden) bij de optie Roteren op de optiebalk. De illustratie wordt geroteerd rond het middelpunt van de geplaatste illustratie. Als u het middelpunt wilt aanpassen, sleept u dit naar een nieuwe locatie of klikt u op een greep van het pictogram Locatie referentiepunt op de optiebalk.
   - Als u de geplaatste illustratie wilt schuintrekken, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u een zijgreep van het selectiekader.
   - Als u de geplaatste illustratie wilt verdraaien, kiest u Bewerken > Transformeren > Verdraaien en kiest u vervolgens een verdraaiingsoptie in het pop-upmenu Verdraaiingsstijl op de optiebalk.

     Als u Aangepast kiest in het pop-upmenu Verdraaien, versleept u de besturingselementen, een segment van het selectiekader of het net, of een gebied binnen het net om de afbeelding te verdraaien.
5. Als u een PDF-, EPS-, of Adobe Illustrator-bestand plaatst, stelt u de optie Anti-alias op de optiebalk naar wens in. Als u pixels in elkaar wilt laten overlopen tijdens de omzetting, moet u de optie Anti-alias inschakelen. Als u scherpe overgangen wilt produceren bij pixels op randen, moet u de optie Anti-alias uitschakelen.
6. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Vastleggen op de optiebalk of druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om de geplaatste illustratie vast te leggen op een nieuwe laag.
   - Klik op Annuleren op de optiebalk of druk op Esc als u de plaatsing wilt annuleren.

Naar boven

PDF- of Illustrator-bestanden plaatsen in Photoshop

Wanneer u een PDF- of Adobe Illustrator-bestand plaatst, gebruikt u het dialoogvenster PDF plaatsen als u de opties voor het plaatsen van de illustratie wilt instellen.

1. Terwijl het doeldocument in Photoshop is geopend, plaatst u een PDF- of Adobe Illustrator-bestand.
2. In het dialoogvenster PDF plaatsen kiest u Pagina of Afbeelding in het menu Selecteren, afhankelijk van de elementen van het PDF-document die u wilt importeren. Als het PDF-bestand over meerdere pagina's of afbeeldingen beschikt, klikt u op de miniatuur van de pagina die of van het bestand dat u wilt plaatsen.
   Opmerking: *Gebruik het menu Miniatuurgrootte om de weergave van miniaturen in het voorvertoningsvenster aan te passen. Met de optie Pagina passend maken past er één miniatuur in het voorvertoningsvenster. Er verschijnt een schuifbalk als er meerdere items zijn.*
3. In het menu Uitsnijden naar onder Opties kiest u welk gedeelte van het PDF-document u wilt opnemen:
   Selectiekader Hiermee wordt het kleinste rechthoekige gedeelte uitgesneden dat alle tekst en afbeeldingen van de pagina bevat. Met deze optie wordt de extra witruimte gewist.

   Mediavak Hiermee wordt uitgesneden naar de oorspronkelijke grootte van de pagina.

   Uitsnijdvak Hiermee wordt uitgesneden tot het uitknipgebied (uitsnijdmarges) van het PDF-bestand.

   Afloopvak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven in het PDF-bestand en wordt rekening gehouden met de beperkingen van productieprocessen als knippen, vouwen en bijsnijden.

   Verkleinvak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven voor het beoogde, uiteindelijke paginaformaat.

   Illustratievak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven in het PDF-bestand voor het plaatsen van de PDF-gegevens in een andere toepassing.
4. Klik op OK om het dialoogvenster PDF plaatsen te sluiten.
5. Indien nodig stelt u de opties voor positioneren, schalen, schuintrekken, roteren, vervormen of anti-aliasing in op de optiebalk.
6. Klik op Vastleggen ✓ om de illustratie als een slim object op een nieuwe laag van het doeldocument te plaatsen.

Naar boven

Adobe Illustrator-illustraties plakken in Photoshop

U kunt illustraties uit Adobe Illustrator kopiëren en deze plakken in een Photoshop-document.

1. Geef in Adobe Illustrator voorkeuren voor het kopiëren en plakken op:
   - Als u de illustratie automatisch in pixels wilt omzetten bij het plakken in een Photoshop-document, schakelt u de opties PDF en AICB (transparantie wordt niet ondersteund) uit in de voorkeuren Bestandsbeheer en Klembord.
   - Als u de illustratie wilt plakken als een slim object, een in pixels omgezette afbeelding, een pad of een vormlaag, schakelt u de opties PDF en AICB (transparantie wordt niet ondersteund) in bij de voorkeuren Bestandsbeheer en Klembord.
2. Open een bestand in Adobe Illustrator, selecteer de illustratie die u wilt kopiëren en kies Bewerken > Kopiëren.
3. In Photoshop opent u het document waarin u de Adobe Illustrator-illustratie wilt plakken en kiest u Bewerken > Plakken.
   Opmerking: *Indien de opties PDF en AICB (geen ondersteuning van transparantie) zijn uitgeschakeld in de voorkeuren Bestandsbeheer en Klembord van Adobe Illustrator, wordt de illustratie automatisch in pixels omgezet nadat deze in het Photoshop-document is geplakt. U kunt de overige stappen van de procedure dan overslaan.*
4. In het dialoogvenster Plakken selecteert u hoe u de Adobe Illustrator-illustraties wilt plakken en klikt u op OK:
   Slim object Hiermee plakt u de illustratie als een slim vectorobject dat u kunt schalen, transformeren of verplaatsen zonder de kwaliteit van de afbeelding aan te tasten. Wanneer de illustratie wordt geplaatst, worden de bestandsgegevens in een afzonderlijke laag ingesloten in het Photoshop-document.

   Pixels Hiermee plakt u de illustratie als pixels die kunnen worden geschaald, getransformeerd of verplaatst, voordat de illustratie in pixels wordt omgezet en op een eigen laag in het Photoshop-document wordt geplaatst.

   Pad Hiermee plakt u de illustratie als een pad dat kan worden bewerkt met de pengereedschappen, het gereedschap Padselectie of het gereedschap Direct selecteren. Het pad wordt in de laag geplakt die is geselecteerd in het deelvenster Lagen.

   Vormlaag Hiermee plakt u de illustratie als een nieuwe vormlaag (een laag met een pad dat is gevuld met de voorgrondkleur).
5. Als u Slim object of Pixels selecteert in het dialoogvenster Plakken, kunt u alle gewenste transformaties aanbrengen en vervolgens op Enter of Return drukken om de illustratie te plaatsen.

Meer Help-onderwerpen
Adobe Bridge
Mini Bridge
Padsegmenten, componenten en punten

(cc) BY-NC-SA

Het aantal kolommen voor een afbeelding opgeven

Het aantal kolommen voor een afbeelding opgeven

Het aantal kolommen voor een afbeelding opgeven

Naar boven

Met kolommen kunt u afbeeldingen of elementen nauwkeurig plaatsen. Met de opdrachten Nieuw, Afbeeldingsgrootte en Canvasgrootte kunt u de afbeeldingsbreedte opgeven als een aantal kolommen. Dit is handig als u een afbeelding wilt importeren in een pagina-layoutprogramma, zoals Adobe InDesign®, en als u wilt dat de afbeelding exact in een bepaald aantal kolommen past.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Mac OS).
2. Voer waarden in voor Breedte en Tussenruimte.
3. Gebruik de opdracht Bestand > Nieuw om een nieuwe afbeelding te maken. Selecteer Kolommen voor de breedtewaarde en geef het aantal kolommen op dat u voor het nieuwe document nodig hebt. U kunt ook het formaat van een geopende afbeelding aanpassen aan het voor de paginalay-out benodigde aantal kolommen via Afbeelding > Afbeeldingsgrootte of Afbeelding > Canvasgrootte.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Niet-afdrukbare extra's tonen of verbergen

Extra's tonen of verbergen

Extra's tonen of verbergen

Naar boven

Hulplijnen, rasters, selectieranden, segmenten en tekstbasislijnen zijn voorbeelden van niet-afdrukbare Extra's waarmee u objecten beter kunt selecteren, verplaatsen of bewerken. U kunt elke gewenste combinatie van Extra's inschakelen zonder gevolgen voor de afbeelding. U kunt ingeschakelde Extra's ook weergeven of verbergen om de werkruimte overzichtelijk te houden.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Extra's om alle ingeschakelde Extra's weer te geven of te verbergen. (Er verschijnt een vinkje naast ingeschakelde Extra's in het submenu Tonen.)
- Als u een afzonderlijke Extra wilt weergeven, kiest u Weergave > Tonen, en selecteert u de Extra in het submenu.
- Als u alle beschikbare Extra's wilt inschakelen en tonen, kiest u Weergave > Tonen > Alles.
- Als u alle Extra's wilt uitschakelen en verbergen, kiest u Weergave > Tonen > Geen.
- Als u groepen Extra's wilt in- of uitschakelen, kiest u Weergave > Tonen > Opties Extra's tonen.

Opmerking: *De opdrachten Extra's, Alle en Geen hebben gevolgen voor kleurvoorbeelden, hoewel die geen optie zijn in het submenu Tonen.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Photoshop uitvoeren in de 32-bits modus (alleen voor 64-bits Mac OS)

In de 64-bits versies van Mac OS 10.5 en later zijn enkele verouderde, optionele plug-ins alleen beschikbaar als Photoshop wordt uitgevoerd in de 32-bits modus:

1. Kies Ga > Toepassingen in de Finder.
2. Vouw de Photoshop-map uit. Klik vervolgens met de rechtermuisknop op het pictogram van de Photoshop-toepassing en kies Toon info.
3. Selecteer in het gedeelte Algemeen van het venster Info de optie Open in 32-bits modus.
4. Sluit het venster Info en start Photoshop opnieuw op.

Zie Voordelen en beperkingen van het 64-bits besturingssysteem in Photoshop voor meer informatie.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Linialen

Informatie over linialen
Het nulpunt van een liniaal wijzigen
De maateenheid wijzigen

Naar boven

Informatie over linialen

Met linialen kunt u afbeeldingen of elementen nauwkeurig plaatsen. Wanneer de linialen zichtbaar zijn, bevinden deze zich aan de boven- en linkerkant van het actieve venster. De maatstreepjes op de liniaal geven de positie van de aanwijzer weer wanneer u deze verplaatst. Wanneer u het nulpunt op de liniaal (0,0 op de bovenste en linkerliniaal) verschuift, kunt u meten vanaf een bepaald punt in de afbeelding. Het nulpunt op de liniaal bepaalt ook het nulpunt van het raster.

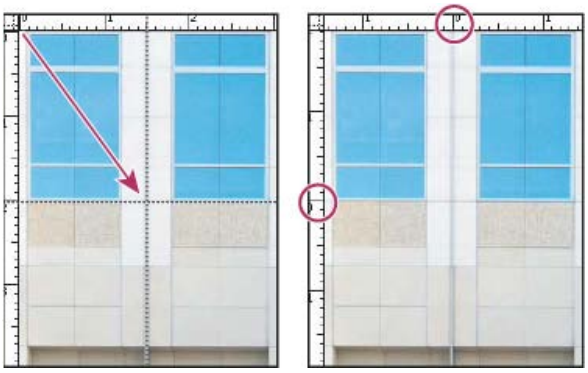
Als u linialen wilt tonen of verbergen, kiest u Weergave > Linialen.

Naar boven

Het nulpunt van een liniaal wijzigen

1. (Optioneel) Kies Weergave > Magnetisch en kies een willekeurige combinatie van de opties in het submenu. Het nulpunt van de liniaal wordt zo uitgelijnd op hulplijnen, segmenten of documentgrenzen. In Photoshop kunt u ook uitlijnen op het raster.
2. Plaats de aanwijzer op het snijpunt van de linialen in de linkerbovenhoek van het venster en sleep diagonaal naar beneden in de afbeelding. Er verschijnt een dradenkruis, dat het nieuwe nulpunt van de linialen aanduidt.
   U kunt Shift ingedrukt houden tijdens het slepen om het nulpunt uit te lijnen op de maatstrepen van de liniaal.

   Als u de standaardwaarde van een liniaal wilt herstellen, dubbelklikt u in de linkerbovenhoek van de liniaal.



Slepen om een nieuw nulpunt op de liniaal in te stellen

Naar boven

De maateenheid wijzigen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op een liniaal.
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Eenheden & linialen of klik met de rechtermuisknop op de liniaal en kies een nieuwe eenheid in het contextmenu.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Eenheden & linialen of houd Control ingedrukt en klik op de liniaal en kies een nieuwe eenheid in het contextmenu.
2. Kies bij Linialen een maateenheid.
   Opmerking: *Als u de eenheden in het deelvenster Info wijzigt, veranderen de eenheden op de linialen automatisch ook.*
3. Kies voor Punt-/picagrootte een van de volgende opties:
   PostScript (72 punten/inch) Hiermee stelt u een eenheidsgrootte in die geschikt is voor het afdrukken naar een PostScript-apparaat.

   Traditioneel Gebruikt 72,27 punten per inch, een gebruikelijke instelling voor afdrukken.
4. Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Ongedaan maken en historie

De opdrachten Ongedaan maken of Opnieuw gebruiken
Terugkeren naar de laatst opgeslagen versie
Een deel van een afbeelding tot de laatst opgeslagen versie herstellen
Een bewerking annuleren
Een bericht ontvangen wanneer een bewerking is uitgevoerd
Deelvenster Historie gebruiken
Opname van een afbeelding maken
Tekenen met een staat of opname van een afbeelding

Naar boven

De opdrachten Ongedaan maken of Opnieuw gebruiken

Met de opdrachten Ongedaan maken of Opnieuw kunt u bewerkingen ongedaan maken of nogmaals uitvoeren. U kunt ook het deelvenster Historie gebruiken om bewerkingen ongedaan te maken of opnieuw uit te voeren.

❖ Kies Bewerken > Ongedaan maken of Bewerken > Opnieuw.
Als een bewerking niet ongedaan kan worden gemaakt, wordt de opdracht grijs weergegeven en staat er Kan niet ongedaan maken.

Naar boven

Terugkeren naar de laatst opgeslagen versie

❖ Kies Bestand > Vorige versie.
Opmerking: *Vorige versie wordt toegevoegd als historische staat in het deelvenster Historie en kan ongedaan worden gemaakt.*

Naar boven

Een deel van een afbeelding tot de laatst opgeslagen versie herstellen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Met het Historiepenseel tekent u met de geselecteerde staat of opname in het deelvenster Historie.
- Gebruik het gummetje met de optie Wissen en in historie opnemen ingeschakeld.
- Selecteer het gebied dat u wilt herstellen en kies Bewerken > Vullen. Kies bij Gebruik de optie Historie en klik op OK.

Opmerking: *Als u de afbeelding wilt herstellen met een opname van de beginstaat van het document, kiest u Historieopties in het deelvenstermenu en schakelt u de optie Eerste opname automatisch maken in.*

Naar boven

Een bewerking annuleren

❖ Houd Esc ingedrukt totdat de bewerking is gestopt. In Mac OS kunt u ook de toets Command en de punt tegelijk indrukken.

Naar boven

Een bericht ontvangen wanneer een bewerking is uitgevoerd

Aan de voortgangsbalk ziet u dat een bewerking wordt uitgevoerd. U kunt een bewerking onderbreken of het programma een signaal laten geven zodra een bewerking is voltooid.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Algemeen.
2. Selecteer Signaal wanneer gereed.
3. Klik op OK.

Naar boven

Deelvenster Historie gebruiken

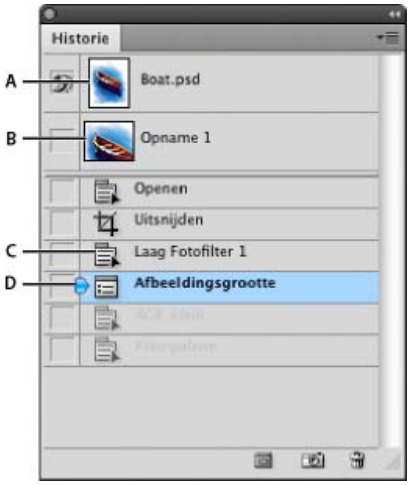
U kunt het deelvenster Historie gebruiken om te schakelen naar elke recente afbeeldingsstaat van afbeeldingen die in de huidige werksessie zijn gemaakt. Telkens wanneer u een wijziging toepast op een afbeelding, wordt de nieuwe staat van die afbeelding aan het deelvenster toegevoegd.

Als u bijvoorbeeld een deel van een afbeelding selecteert, erin tekent en dit roteert, worden elk van deze staten afzonderlijk in het deelvenster

weergegeven. Wanneer u een van de staten hebt geselecteerd, wordt de afbeelding teruggezet in de staat waarin het verkeerde toen die wijziging voor het eerst werd aangebracht. Die staat is dan het uitgangspunt voor verdere bewerkingen.

U kunt het deelvenster Historie ook gebruiken om afbeeldingsstaten te verwijderen en, in Photoshop, om een document te maken van een staat of opname.

Kies Venster > Historie of klik op het tabblad van het deelvenster Historie om het deelvenster Historie weer te geven.



Deelvenster Historie van Photoshop
***A.** De bron van het historiepenseel instellen **B.** Miniatuur van een opname **C.** Historiestaat **D.** Schuifregelaar voor historiestaten*

Let op het volgende als u het deelvenster Historie gebruikt:

- Wijzigingen die het gehele programma betreffen, zoals wijzigingen in deelvensters, kleurinstellingen, handelingen en voorkeuren, vindt u niet terug in het deelvenster Historie, omdat het geen wijzigingen in een bepaalde afbeelding betreft.
- Het deelvenster Historie bevat standaard de laatste 20 staten. U kunt het aantal staten in het geheugen wijzigen door een voorkeur in te stellen via Voorkeuren > Prestaties. Eerdere staten worden automatisch verwijderd om geheugen vrij te maken voor Photoshop. Als u een bepaalde staat gedurende de werksessie wilt behouden, dient u een opname van die staat te maken.
- Wanneer u het document sluit en weer opent, worden alle staten en opnamen van de laatste werksessie uit het deelvenster gewist.
- Standaard wordt er een opname van de beginstaat van het document boven in het deelvenster weergegeven.
- Staten worden onder aan de lijst toegevoegd. De oudste staat bevindt zich dus boven aan de lijst; de meest recente onderaan.
- Bij elke staat wordt de naam van het gereedschap of de opdracht weergegeven waarmee de afbeelding is gewijzigd.
- Als u een staat selecteert, worden de staten daaronder automatisch grijs. Hierdoor is duidelijk welke wijzigingen worden genegeerd als u vanaf de geselecteerde staat verder werkt.
- Wanneer u een staat selecteert en de afbeelding vervolgens wijzigt, worden standaard alle volgende staten gewist.
- Als u een staat selecteert en vervolgens de afbeelding wijzigt, zodat alle volgende staten worden gewist, kunt u met de opdracht Ongedaan maken de laatste wijziging terugdraaien en zo de gewiste staten opnieuw instellen.
- Wanneer u een staat verwijdert, wordt standaard die staat met alle volgende staten gewist. Als de optie Niet-lineaire historie toestaan is ingeschakeld, wordt bij het verwijderen van een staat alleen de betreffende staat gewist.

Naar een vorige afbeeldingsstaat terugkeren

❖ Ga als volgt te werk:

- Klik op de naam van de staat.
- Kies Stap vooruit of Stap terug in het menu van het deelvenster Historie of in het menu Bewerken om naar de volgende of vorige staat te gaan.

Een of meer afbeeldingsstaten verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de naam van de staat en kies Verwijderen in het menu van het deelvenster Historie om die wijziging en alle volgende wijzigingen te verwijderen.
- Sleep de staat naar het pictogram met de prullenbak om die wijziging en alle volgende wijzigingen te verwijderen.
- Kies de opdracht Historie wissen in het deelvenstermenu om de hele lijst met staten in het deelvenster Historie te wissen zonder de afbeelding te wijzigen. Hiermee vermindert u de hoeveelheid geheugen die Photoshop gebruikt niet.

Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en kies in het deelvenstermenu Historie wissen als u de lijst met staten in het deelvenster Historie wilt leegmaken zonder de afbeelding te wijzigen. Wanneer u een waarschuwing krijgt dat Photoshop te weinig geheugen heeft, is leegmaken zinvol, omdat de staten met deze optie worden verwijderd uit de buffer voor ongedaan maken, zodat er meer geheugen vrij komt. U kunt de opdracht Historie wissen niet ongedaan maken.

- Kies Bewerken > Leegmaken > Historie als u de lijst met staten voor alle geopende documenten wilt leegmaken. U kunt deze handeling niet ongedaan maken.

Een document met een afbeeldingsstaat maken of vervangen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep een staat of opname naar de knop Nieuw document maken van huidige staat in het deelvenster Historie. De historielijst van het zojuist gemaakte document bevat alleen een vermelding voor de status Dupliceren.
- Selecteer een staat of opname en klik op de knop Nieuw document maken van huidige staat. De historielijst van het zojuist gemaakte document bevat alleen een vermelding voor de status Dupliceren.
- Selecteer een staat of opname en kies Nieuw document in het menu van het deelvenster Historie. De historielijst van het zojuist gemaakte document bevat alleen een vermelding voor de status Dupliceren.
- Sleep een staat naar een bestaand document.

Als u een of meer opnamen of staten van een afbeelding wilt opslaan voor gebruik in een volgende werksessie, maakt u voor elke staat die u opslaat een nieuw bestand, dat u afzonderlijk opslaat. Wanneer u het oorspronkelijke bestand weer opent, kunt u ook de andere opgeslagen bestanden openen. U kunt dan van elk bestand de eerste opname naar de oorspronkelijke afbeelding slepen, zodat u vanuit het deelvenster Historie van de oorspronkelijke afbeelding weer toegang hebt tot de opnamen.

Historieopties instellen

U kunt het maximale aantal elementen van het deelvenster Historie en andere opties voor het aanpassen van het deelvenster instellen.

1. Selecteer Historieopties in het menu van het deelvenster Historie.
2. Selecteer een optie:
   Eerste opname automatisch maken Hiermee maakt u automatisch een opname van de beginstaat van de afbeelding als het document is geopend.

   Automatisch nieuwe opname maken bij opslaan Hiermee genereert u elke keer een opname tijdens het opslaan.

   Niet-lineaire historie toestaan Hiermee kunt u wijzigingen in een geselecteerde staat aanbrengen zonder de volgende staten te verwijderen. Wanneer u een staat selecteert en de afbeelding wijzigt, worden normaliter alle volgende staten ook verwijderd. Op deze manier kan het deelvenster Historie een reeks bewerkingsstappen weergeven in de volgorde waarin ze werden gemaakt. Wanneer staten niet-lineair worden opgenomen, kunt u een staat selecteren, de afbeelding wijzigen en uitsluitend die staat verwijderen. De wijziging wordt aan het eind van de lijst toegevoegd.

   Dialoogvenster Nieuwe opname standaard tonen Hiermee vraagt Photoshop u opnamen te benoemen, zelfs als u de knoppen van het deelvenster gebruikt.

   Wijzigingen in zichtbaarheid laag herstelbaar maken Standaard wordt het in- of uitschakelen van de zichtbaarheid van lagen niet opgenomen als een stap in het deelvenster Historie. Deze handeling kan daarom dus niet ongedaan worden gemaakt. Selecteer deze optie om wijzigingen in de zichtbaarheid van lagen op te nemen als stappen in het deelvenster Historie.

Opties voor het historielogbestand instellen

Mogelijk dient u goed bij te houden wat er met een bestand is gebeurd in Photoshop, voor uw eigen administratie, die van uw klanten of voor juridische doeleinden. Met het historielogbestand kunt u een tekstuele historie bijhouden van wijzigingen die u in een afbeelding hebt aangebracht. U kunt de metagegevens van het historielogbestand bekijken met behulp van Adobe Bridge of het dialoogvenster Bestandsinfo.

U kunt de tekst exporteren naar een extern logbestand of u kunt de gegevens opslaan in de metagegevens van bewerkte bestanden. Wanneer u veel bewerkingen opslaat als metagegevens van het bestand zal de bestandsgrootte toenemen en zal het meer tijd kosten om dergelijke bestanden te openen en op te slaan.

Als u er zeker van wilt zijn dat er niet met het logbestand kan worden geknoeid, slaat u het bewerkingslogboek op in de metagegevens van het bestand en ondertekent u het logbestand digitaal met Adobe Acrobat.

Standaard worden de gegevens van het historielogbestand van iedere sessie opgeslagen als in de afbeelding ingesloten metagegevens. U kunt opgeven waar u de historielogbestandgegevens wilt opslaan en hoeveel gegevens het historielogbestand moet bevatten.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).
2. Klik op Historielogbestand om deze optie in of juist uit te schakelen.
3. Kies een van de volgende opties voor de optie Logbestandonderdelen opslaan in:
   Metagegevens Door deze optie te selecteren, worden de gegevens van het historielogbestand opgeslagen als in het bestand ingesloten metagegevens.

   Tekstbestand Door deze optie te selecteren, worden de gegevens van het historielogbestand geëxporteerd naar een tekstbestand. U wordt

gevraagd het tekstbestand een naam te geven en een locatie te kiezen waarin u het wilt opslaan.

Beide Hiermee slaat u metagegevens op in het bestand en maakt u een tekstbestand.
Opmerking: *Als u het tekstbestand wilt opslaan op een andere locatie of een ander tekstbestand wilt opslaan, klikt u op de knop Kiezen. Vervolgens geeft u aan waar u het tekstbestand wilt opslaan, geeft u het bestand desgewenst een naam en klikt u op Opslaan.*

4. Kies een van de volgende opties in het menu Logonderdelen bewerken:
Alleen sessies Het systeem houdt bij wanneer u Photoshop start of afsluit en elke keer wanneer u bestanden opent en sluit (met elke bestandsnaam van afbeeldingen). Neemt geen informatie op over de bewerkingen die in het bestand hebben plaatsgevonden.

   Bondig Kies deze optie als u behalve de sessiegegevens de tekst wilt opnemen die verschijnt in het deelvenster Historie.

   Gedetailleerd Kies deze optie als u naast de bondige gegevens ook de tekst die verschijnt in het deelvenster Handelingen wilt opnemen in het logbestand. Kies Gedetailleerd als u een complete historie nodig hebt van alle wijzigingen die zijn aangebracht in de bestanden.

Naar boven

Opname van een afbeelding maken

Met de opdracht Opname kunt u een tijdelijke kopie (of opname) maken van elke staat van de afbeelding. De nieuwe opname wordt toegevoegd aan de lijst met opnamen boven aan het deelvenster Historie. Wanneer u een opname selecteert, kunt u verder werken vanaf die versie van de afbeelding.

Opnamen lijken op de staten die in het deelvenster Historie worden weergegeven, maar hebben een aantal voordelen:

- U kunt opnamen benoemen, zodat u deze gemakkelijk kunt herkennen.
- U kunt opnamen gedurende een volledige werksessie opslaan.
- U kunt effecten eenvoudig vergelijken. U kunt bijvoorbeeld een opname maken vóór en na het toepassen van een filter. Vervolgens selecteert u de eerste opname en probeert u verschillende filterinstellingen uit. Door te schakelen tussen de opnamen kunt u bepalen aan welke instellingen u de voorkeur geeft.
- Met behulp van opnamen kunt u uw werk gemakkelijk herstellen. Wanneer u een complexe bewerking of handeling uitvoert, is het verstandig om eerst een opname te maken. Is het resultaat niet naar wens, dan kunt u alle stappen ongedaan maken door de opname te selecteren.

  Opmerking: *Opnamen worden niet met de afbeelding opgeslagen - bij het sluiten van een afbeelding worden de opnamen verwijderd. Wanneer u een opname selecteert en de afbeelding wijzigt, worden alle staten die op dat moment in het deelvenster Historie staan gewist, tenzij de optie Niet-lineaire historie toestaan is ingeschakeld.*

Een opname maken

1. Selecteer een staat en kies een van de volgende mogelijkheden:
   - Als u automatisch een opname wilt maken, klikt u op de knop Nieuwe opname maken in het deelvenster Historie. Als de historieoptie Automatisch nieuwe opname maken bij opslaan is geselecteerd, kiest u Nieuwe opname in het menu van het deelvenster Historie.
   - Als u bij het maken van een opname opties wilt instellen, kiest u in het menu van het deelvenster Historie de opdracht Nieuwe opname of houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de knop Nieuwe opname maken.
2. Voer in het tekstvak Naam de naam van de opname in.
3. Kies de opnameninhoud in het menu Van:
Volledig document Maakt een opname van alle lagen in de afbeelding met die staat.

   Verenigde lagen Maakt een opname die alle lagen verenigt in de afbeelding met die staat.

   Huidige laag Maakt een opname van de laag die op dat moment is geselecteerd met die staat.

Werken met opnamen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een opname wilt selecteren, klikt u op de naam van de opname of sleept u de regelaar links van de opname omhoog of omlaag naar een andere opname.
- Als u de naam van een opname wilt wijzigen, dubbelklikt u op de opnamen en voert u een naam in.
- Als u een opname wilt verwijderen, selecteert u de opname en kiest u Verwijderen in het deelvenstermenu, klikt u op de knop met de prullenbak of sleept u de opname naar de knop met de prullenbak.

Naar boven

Tekenen met een staat of opname van een afbeelding

Met het historiepenseel kunt u in het huidige afbeeldingsvenster een kopie van een staat of opname van een afbeelding tekenen. Met dit gereedschap maakt u een kopie, of monster van de afbeelding en tekent u ermee.

U kunt bijvoorbeeld een opname maken van een wijziging die u hebt aangebracht met een tekengereedschap of filter (met de optie Volledig document geselecteerd wanneer u de opname maakt). Nadat u de wijziging in de afbeelding ongedaan hebt gemaakt, kunt u de wijziging met het

historiepenseel selectief aanbrengen in bepaalde gebieden van de afbeelding. Tenzij u een verenigde opname selecteert, tekent u met het historiepenseel van een laag in de geselecteerde staat naar dezelfde laag in een andere staat.

Met het historiepenseel kopieert u van een staat of opname naar een andere staat of opname, maar alleen op dezelfde locatie. In Photoshop kunt u met het historiepenseel bovendien speciale effecten creëren.

1. Selecteer het historiepenseel  .
2. Voer op de optiebalk een van de volgende handelingen uit:
   - Geef de dekking en de overvloeimodus op.
   - Kies een penseel en stel de penseelopties in.
3. Klik in het deelvenster Historie in de linkerkolom van de staat of opname die u als bron voor het historiepenseel wilt gebruiken.
4. Teken met het historiepenseel door te slepen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Plaatsen met de liniaal

Plaatsen met de liniaal

Naar boven

Plaatsen met de liniaal

Met de liniaal kunt u afbeeldingen of elementen nauwkeurig plaatsen. De liniaal meet de afstand tussen twee punten in de werkruimte. Wanneer u de afstand tussen twee punten meet, wordt er een niet-afdrukbare lijn getrokken en verschijnt op de optiebalk en in het deelvenster Info de volgende informatie:

- De startlocatie (X en Y).
- De horizontale (B) en verticale (H) verplaatsing over de x- en y-assen.
- De gemeten hoek ten opzichte van de as (A).
- De totale afgelegde lengte (D1).
- Wanneer u een hoekmeting maakt, ziet u twee afgelegde lengten (D1 en D2).

  Alle maten behalve de hoek worden berekend in de maateenheid die is ingesteld in het dialoogvenster met voorkeuren voor linialen en eenheden.

  Als uw document een bestaande meetlijn heeft, wordt deze weergegeven wanneer u de liniaal selecteert.

Tussen twee punten meten

1. Selecteer het gereedschap Liniaal. (Houd het pipet ingedrukt als u de liniaal niet kunt zien.)
2. Sleep van het startpunt naar het eindpunt. Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om alleen in stappen van 45° te meten.
3. Als u een hoekmeting op basis van een bestaande lijn wilt maken, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt bij een hoek ten opzichte van een uiteinde van de meetlijn, of u dubbelklikt op de lijn en sleept. Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om het gereedschap te beperken tot veelvouden van 45°.

Een meetlijn bewerken

1. Selecteer het gereedschap Liniaal.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u de lengte van de lijn wilt aanpassen, sleept u met het uiteinde van een bestaande meetlijn.
   - Als u de lijn wilt verplaatsen, plaatst u de aanwijzer op de lijn (niet op de eindpunten) en sleept u deze.
   - Als u de lijn wilt verwijderen, plaatst u de aanwijzer op de lijn (niet op de eindpunten) en sleept u deze uit de afbeelding. U kunt ook op Wissen klikken op de optiebalk.

   Opmerking: *U kunt in een afbeelding een meetlijn trekken op een element dat horizontaal of verticaal moet zijn en vervolgens Afbeelding > Afbeelding roteren > Instelbaar kiezen. De juiste rotatiehoek die nodig is om de afbeelding recht te trekken, wordt automatisch ingevoerd in het dialoogvenster Canvas roteren.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Elementen instellen met de functie Magnetisch

Magnetisch gebruiken

Magnetisch gebruiken

Naar boven

Met de opdracht Magnetisch kunt u selectieranden, uitsnijdkaders, segmenten, vormen en paden zeer nauwkeurig plaatsen. U kunt de opdracht Magnetisch echter uitschakelen als deze ervoor zorgt dat u elementen niet correct kunt plaatsen.

De functie Magnetisch in- of uitschakelen

✥ Kies Weergave > Magnetisch. Een vinkje geeft aan dat de functie Magnetisch is ingeschakeld.

Houd Ctrl ingedrukt om de functie Magnetisch tijdelijk uit te schakelen terwijl u het gereedschap Verplaatsen gebruikt.

Bepalen waarop u de functie Magnetisch wilt toepassen

✥ Kies een of meer opties in het submenu Weergave > Magnetisch:

Hulplijnen Kies deze optie om magnetisch te koppelen aan hulplijnen.

Raster Kies deze optie om magnetisch te koppelen aan het raster. U kunt deze optie niet selecteren wanneer het raster is verborgen.

Laag Kies deze optie om magnetisch te koppelen aan de laaginhoud.

Segmenten Kies deze optie om magnetisch te koppelen aan segmentgrenzen. U kunt deze optie niet selecteren wanneer segmenten zijn verborgen.

Documentgrenzen Kies deze optie om magnetisch te koppelen aan de randen van het document.

Alles Hiermee selecteert u alle opties voor de functie Magnetisch.

Geen Hiermee selecteert u geen van de opties voor de functie Magnetisch.

Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd en dat de functie Magnetisch is ingeschakeld.

Als u voor één optie de functie Magnetisch wilt inschakelen, zorg er dan voor dat de opdracht Magnetisch niet is ingeschakeld en kies een optie in het submenu Weergave > Magnetisch. Hierdoor wordt automatisch de functie Magnetisch ingeschakeld voor de geselecteerde optie en worden alle andere opties niet geselecteerd.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Raster en hulplijnen

Plaatsen met hulplijnen en het raster

Plaatsen met hulplijnen en het raster

Naar boven

Met hulplijnen en het raster kunt u afbeeldingen en elementen nauwkeurig plaatsen. Hulplijnen verschijnen als niet-afdrukbare lijnen die boven de afbeelding zweven. U kunt hulplijnen verplaatsen en verwijderen. U kunt ze ook vergrendelen, zodat u ze niet per ongeluk kunt verplaatsen.

Met slimme hulplijnen kunt u vormen, segmenten en selecties uitlijnen. Slimme hulplijnen worden automatisch weergegeven wanneer u een vorm tekent of een selectie of segment maakt. Indien nodig kunt u slimme hulplijnen verbergen.

Het raster is handig wanneer u elementen symmetrisch wilt plaatsen. Het raster wordt standaard weergegeven als niet-afdrukbare lijnen, maar kan ook de vorm van punten hebben.

Hulplijnen en rasters functioneren op vrijwel dezelfde manier:

- Selecties, selectiekaders en gereedschappen hechten zich aan een hulplijn of het raster wanneer ze worden versleept binnen een afstand van 8 schermpixels (niet afbeeldingpixels). Ook hulplijnen hechten zich aan het raster wanneer ze worden verplaatst. Deze functie kan worden in- of uitgeschakeld.
- De afstand tussen hulplijnen verschilt per afbeelding, net als de zichtbaarheid van de hulplijnen, het raster en het uitlijnen.
- De afstand in het raster is, net als de kleur en stijl van de hulplijnen en het raster, hetzelfde voor alle afbeeldingen.

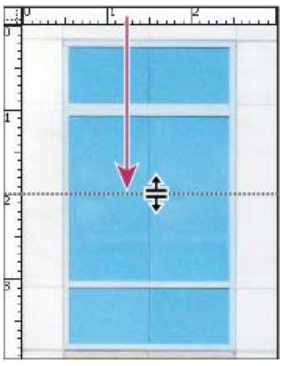
Een raster, hulplijnen of slimme hulplijnen tonen of verbergen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Tonen > Raster.
- Kies Weergave > Tonen > Hulplijnen.
- Kies Weergave > Tonen > Slimme hulplijnen.
- Kies Weergave > Extra's. U kunt met deze opdracht ook laagranden, selectieranden, doelpaden en segmenten tonen of verbergen.

Een hulplijn plaatsen

1. Als de linialen niet zichtbaar zijn, kiest u Weergave > Linialen.
   Opmerking: *U krijgt de nauwkeurigste metingen bij een afbeeldingsvergroting van 100% of wanneer u het deelvenster Info gebruikt.*
2. Voer een van de volgende handelingen uit om een hulplijn te maken:
   - Kies Weergave > Nieuwe hulplijn. Selecteer Horizontaal of Verticaal als richting in het dialoogvenster, voer een positie in en klik op OK.
   - Sleep vanaf de horizontale liniaal om een horizontale hulplijn te trekken.



Slepen om een horizontale hulplijn te trekken

   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep vanaf de verticale liniaal om een horizontale hulplijn te trekken.
   - Sleep vanaf de verticale liniaal om een verticale hulplijn te trekken.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep vanaf de horizontale liniaal om een verticale hulplijn te trekken.
   - Houd Shift ingedrukt en sleep vanaf de horizontale of verticale liniaal om een hulplijn te trekken die wordt uitgelijnd op de maatstrepen

op de liniaal. De aanwijzer verandert in een dubbele pijl wanneer u een hulplijn trekt.

3. (Optioneel) Als u alle hulplijnen wilt vergrendelen, kiest u Weergave > Hulplijnen vergrendelen.

Een hulplijn verplaatsen

1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen  of houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om het gereedschap Verplaatsen te activeren.
2. Plaats de aanwijzer op de hulplijn (de aanwijzer verandert in een dubbele pijl).
3. Verplaats de hulplijn op een van de volgende manieren:
   - Sleep de hulplijn om deze te verplaatsen.
   - Als u een horizontale hulplijn wilt wijzigen in een verticale of andersom, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt of de hulplijn sleept.
   - Als u de hulplijn wilt uitlijnen op de maatstreepjes van de liniaal, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de hulplijn sleept. De hulplijn hecht zich aan het raster als dit zichtbaar is en Weergave > Magnetisch > Raster is geselecteerd.

Hulplijnen uit de afbeelding verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u één hulplijn wilt verwijderen, sleept u deze uit het afbeeldingsvenster.
- Als u alle hulplijnen wilt verwijderen, kiest u Weergave > Hulplijnen wissen.

Voorkeuren voor hulplijnen en rasters instellen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Hulplijnen, raster en segmenten.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Hulplijnen, raster en segmenten.
2. Kies bij Kleur een kleur voor de hulplijnen, het raster of beide. Als u Aangepast kiest, moet u op het kleurvak klikken, een kleur kiezen en op OK klikken.
3. Kies bij Stijl een weergaveoptie voor hulplijnen, het raster of beide.
4. Voer bij Rasterlijn op elke een waarde in voor de afstand tussen rasterlijnen. Voer bij Onderverdelingen een waarde in voor de onderverdeling van het raster.

   Wijzig eventueel de eenheden voor deze optie. Als u Procent kiest als eenheid, wordt het raster verdeeld in gelijke delen. De waarde 25 procent geeft bijvoorbeeld een gelijk verdeeld raster van vier bij vier vakken.
5. Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Sneltoetsen aanpassen

Nieuwe sneltoetsen definiëren
De sneltoetsen van een opdracht of gereedschap wissen
Een set sneltoetsen verwijderen
Een lijst met actieve sneltoetsen weergeven

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

U kunt in Photoshop een lijst met alle sneltoetsen weergeven en sneltoetsen maken of bewerken. Het dialoogvenster Sneltoetsen fungeert als een editor voor sneltoetsen. Het bevat alle opdrachten waarvoor sneltoetsen worden ondersteund, enkele daarvan komen niet voor in de standaardset met sneltoetsen.

Naast het gebruik van sneltoetsen kunt u veel opdrachten ook starten vanuit contextgevoelige menu's die betrekking hebben op het actieve gereedschap of deelvenster, of op de actieve selectie. Klik in het documentvenster of in het deelvenster om een contextgevoelig menu weer te geven.

Naar boven

Nieuwe sneltoetsen definiëren

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Sneltoetsen.
   - Kies Venster > Werkruimte > Sneltoetsen en menu's en klik op het tabblad Sneltoetsen.
2. Kies een set sneltoetsen in het menu Set boven in het dialoogvenster Sneltoetsen en menu's.
3. Kies een type sneltoetsen in het menu Sneltoetsen voor:
   Toepassingsmenu's Hiermee kunt u de sneltoetsen voor de items in de menubalk aanpassen.

   Deelvenstermenu's Hiermee kunt u de sneltoetsen voor de items in de deelvenstermenu's aanpassen.

   Gereedschappen Hiermee kunt u de sneltoetsen voor de gereedschappen in de gereedschapset aanpassen.
4. Selecteer de sneltoets die u wilt wijzigen in de kolom Sneltoets van de keuzelijst.
5. Typ een nieuwe sneltoets.

   Er wordt een waarschuwing afgebeeld wanneer de sneltoets al is toegewezen aan een andere opdracht of een ander gereedschap in de set. Klik op Accepteren om de sneltoets aan de nieuwe opdracht of het nieuwe gereedschap toe te wijzen en de eerder toegewezen sneltoets te wissen. Nadat u een sneltoets opnieuw hebt toegewezen, kunt u op Wijzigingen ongedaan maken klikken om de wijziging ongedaan te maken. U kunt ook op Accepteren en naar conflict gaan klikken om een nieuwe sneltoets toe te wijzen aan de andere opdracht of het andere gereedschap.
6. Als u klaar bent met het wijzigen van sneltoetsen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Set opslaan  om alle wijzigingen in de huidige set met sneltoetsen op te slaan. Wijzigingen in een aangepaste set worden dan opgeslagen. Wanneer u de wijzigingen opslaat naar de set Photoshop standaardinstellingen, wordt het dialoogvenster Opslaan geopend. Typ een naam voor de nieuwe set en klik op Opslaan.
   - Klik op de knop Set opslaan als  wanneer u een nieuwe set wilt maken die is gebaseerd op de huidige set met sneltoetsen. Geef een naam voor de nieuwe set op in het tekstvak Naam in het dialoogvenster Opslaan en klik op Opslaan. De nieuwe sneltoetsenset wordt met de nieuwe naam weergegeven in het pop-upmenu.
   - Als u de laatste opgeslagen wijziging wilt annuleren zonder het dialoogvenster te sluiten, klikt u op Ongedaan maken.
   - Als u de standaardinstellingen van de nieuwe sneltoets wilt herstellen, klikt u op Standaard gebruiken.
   - Als u alle wijzigingen wilt annuleren en het dialoogvenster wilt sluiten, klikt u op Annuleren.

Opmerking: *Wanneer u de huidige set wijzigingen nog niet hebt opgeslagen, kunt u op Annuleren klikken om alle wijzigingen te negeren en het dialoogvenster te sluiten.*

Naar boven

De sneltoetsen van een opdracht of gereedschap wissen

1. Kies Bewerken > Sneltoetsen.
2. Selecteer in het dialoogvenster Sneltoetsen de opdracht of het gereedschap waarvan u de sneltoets wilt verwijderen.
3. Klik op Sneltoets verwijderen.

Naar boven

Een set sneltoetsen verwijderen

1. Kies Bewerken > Sneltoetsen.
2. Kies in het pop-upmenu Set de sneltoetsenset die u wilt verwijderen.
3. Klik op het pictogram Verwijderen en klik vervolgens op OK om het dialoogvenster te sluiten.

Naar boven

Een lijst met actieve sneltoetsen weergeven

Als u een lijst met actieve sneltoetsen wilt weergeven, exporteert u deze naar een HTML-bestand dat u in een webbrowser kunt weergeven of afdrukken.

1. Kies Bewerken > Sneltoetsen.
2. Kies een type sneltoets in het menu Sneltoetsen voor: Toepassingsmenu's, Deelvenstermenu's of Gereedschappen.
3. Klik op Samenvatten.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Voorinstellingen

Voorinstellingen migreren uit eerdere versies van Photoshop
Expert aan het woord: voorinstellingen migreren naar Photoshop CS6
Werken met Beheer voorinstellingen

Voorinstellingen migreren uit eerdere versies van Photoshop

Naar boven

U kunt voorinstellingen van oudere versies van Photoshop migreren naar nieuwere versies. Met de opdracht Voorinstellingen migreren kunt u penselen, kleurstalen, verlopen, patronen en meer automatisch migreren.

1. Kies Bewerken > Voorinstellingen > Voorinstellingen migreren.
2. Klik op Ja wanneer u wordt gevraagd of u voorinstellingen uit een eerdere versie van Photoshop wilt importeren.
3. Klik op OK.

Werken met Beheer voorinstellingen

Naar boven

Informatie over Beheer voorinstellingen

Met Beheer voorinstellingen beheert u de bibliotheken met vooraf ingestelde penselen, stalen, verlopen, stijlen, patronen, contouren, aangepaste vormen en voorinstellingen gereedschap die bij Photoshop worden geleverd. Bovendien kunt u zo de huidige set vooraf ingestelde items wijzigen en nieuwe bibliotheken maken. Nadat u een bibliotheek hebt geladen in Beheer voorinstellingen, hebt u toegang tot onder andere de bibliotheekitems voor de optiebalk, deelvensters en dialoogvensters.

Over het algemeen vraagt Photoshop u of u de wijzigingen in een voorinstelling wilt opslaan als een nieuwe voorinstelling, zodat de oorspronkelijke en de gewijzigde voorinstelling beide beschikbaar blijven.

Elk type bibliotheek heeft een eigen bestandsextensie en een standaardmap. Bestanden met voorinstellingen worden geïnstalleerd op uw computer in de map Presets in de toepassingsmap van Adobe Photoshop.

Als u Beheer voorinstellingen wilt openen, kiest u Bewerken > Voorinstellingen > Beheer voorinstellingen. Kies een optie in het menu Type voorinstelling om te schakelen naar een bepaald type voorinstelling.

U kunt de configuratie van voorinstellingen aanpassen door op de knop voor het deelvenstermenu te klikken en een weergavemodus te kiezen in het bovenste gedeelte van het menu:

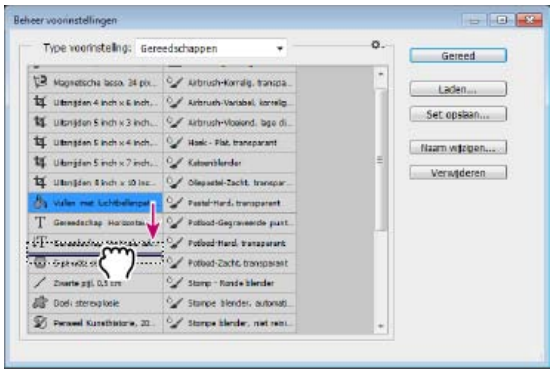
Alleen tekst Geeft de naam weer van elk vooraf ingesteld item.

Kleine miniaturen of Grote miniaturen Geeft een miniatuurweergave weer van elk vooraf ingesteld item.

Kleine lijst of Grote lijst Geeft de naam en een miniatuurweergave weer van elk vooraf ingesteld item.

Miniatuur streek Geeft een voorbeeld weer van een penseelstreek en penseelminiatuur van elk vooraf ingesteld penseel. (Deze optie is alleen beschikbaar voor voorinstellingen voor penselen.)

Als u de lijst met items opnieuw wilt rangschikken, sleept u een item omhoog of omlaag in de lijst.



Voorinstellingen gereedschap opnieuw rangschikken in Beheer voorinstellingen

Opmerking: *Als u een voorinstelling in Beheer voorinstellingen wilt verwijderen, selecteert u de voorinstelling en klikt u op Verwijderen. U kunt op ieder gewenst moment de opdracht Herstellen gebruiken om de standaarditems in een bibliotheek terug te zetten.*

Een bibliotheek met voorinstellingen laden

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Klik op het driehoekje rechts van het pop-upmenu Type voorinstelling en kies vervolgens een bibliotheekbestand onder in het deelvenstermenu. Klik op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
  - Als u aan de huidige lijst een bibliotheek wilt toevoegen, klikt u op Laden, selecteert u de gewenste bibliotheek en klikt u op Laden.
  - Als u de huidige lijst wilt vervangen door een andere bibliotheek, kiest u *[Type voorinstelling]* vervangen in het deelvenstermenu. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.

Opmerking: *Elk type bibliotheek heeft een eigen bestandsextensie en een standaardmap.*

Vooraf ingestelde items beheren

U kunt de namen van vooraf ingestelde items wijzigen, u kunt deze items verwijderen en bibliotheken met voorinstellingen maken of herstellen.

Vooraf ingestelde items een andere naam geven

1. Selecteer een voorinstelling. Houd Shift ingedrukt en klik als u meerdere voorinstellingen wilt selecteren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Naam wijzigen en voer een nieuwe naam in voor het penseel, het staal, enzovoort.
   - Als Beheer voorinstellingen de voorinstellingen als miniaturen weergeeft, dubbelklikt u op een voorinstelling, voert u een nieuwe naam in en klikt u op OK.
   - Als Beheer voorinstellingen is ingesteld om voorinstellingen weer te geven als een lijst of alleen tekst, dubbelklikt u op een voorinstelling, voert u in het deelvenster een nieuwe naam in en drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).

Voorinstellingen verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer een voorinstelling en klik op Verwijderen.
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de voorinstellingen die u wilt verwijderen.

Een nieuwe bibliotheek met voorinstellingen maken

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u alle voorinstellingen in de lijst wilt opslaan als bibliotheek, moet u ervoor zorgen dat alle voorinstellingen zijn geselecteerd.
   - Als u een subset van de huidige lijst wilt opslaan als bibliotheek, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de voorinstellingen selecteert die u wilt opslaan.
2. Klik op Set opslaan, kies een locatie voor de bibliotheek, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de daarvoor bestemde voorinstellingenmap in de standaardmap met voorinstellingen, wordt de naam van de bibliotheek onder in het deelvenstermenu weergegeven nadat u Photoshop opnieuw hebt gestart.

De standaardbibliotheek met voorinstellingen opnieuw instellen

- Kies Herstellen in het deelvenstermenu. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.

Standaardlocaties voor voorinstellingen

1. De standaardlocatie voor het opslaan, laden en vervangen van voorinstellingen is afhankelijk van uw besturingssysteem.
   - Windows 7 en Windows Vista: [Station]:\Users\<gebruiker>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop *[versienummer]*\Presets.
   - Mac: <Gebruiker>/Library/Application Support/Adobe/AdobePhotoshop *[versienummer]*/Presets.
   - Windows XP: [Station]:\Document and Settings\<gebruiker>\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop *[versienummer]*\Presets.
2. De bij Adobe Photoshop geleverde voorinstellingen worden opgeslagen in de programmamap van Photoshop.

Verborgen bestanden weergeven in Windows

De standaardlocaties voor het opslaan, laden en vervangen van voorinstellingen zijn standaard verborgen in Windows.

1. Verborgen bestanden weergeven in Windows XP:

a. Kies Start > Configuratiescherm > Mapopties.

b. Selecteer op het tabblad Weergave onder Verborgen bestanden en mappen de optie Verborgen bestanden en mappen weergeven.

c. Klik op OK.

2. Verborgen bestanden weergeven in Windows Vista:

a. Kies Start > Configuratiescherm > Vormgeving aan persoonlijke voorkeur aanpassen > Mapopties.

b. Selecteer op het tabblad Weergave onder Verborgen bestanden en mappen de optie Verborgen bestanden en mappen weergeven.

c. Klik op OK.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Plug-ins

Informatie over plug-ins

Plug-ins zijn programma's die door Adobe Systems en andere softwareontwikkelaars in samenwerking met Adobe Systems zijn ontworpen om functionaliteit toe te voegen aan Photoshop. Een aantal plug-ins voor importeren, exporteren en speciale effecten wordt bij het programma geleverd. Ze worden automatisch geïnstalleerd in mappen binnen de map Plug-ins van Photoshop.

U kunt een extra map voor plug-ins selecteren voor compatibele plug-ins die zijn opgeslagen in een andere toepassing. U kunt bovendien een sneltoets (Windows) of een alias (Mac OS) instellen voor een plug-in die is opgeslagen in een andere map op uw systeem. U kunt de sneltoets of alias vervolgens aan de map Plug-ins toevoegen en de plug-in gebruiken in Photoshop.

Zodra u de plug-ins hebt geïnstalleerd, worden deze als opties weergegeven in het menu Importeren of Exporteren; als bestandsindelingen in de dialoogvensters Openen en Opslaan als of als filters in de submenu's van het menu Filter. U kunt in Photoshop een groot aantal plug-ins gebruiken. Wanneer er teveel plug-ins zijn geïnstalleerd, is het echter mogelijk dat Photoshop niet alle plug-ins in de juiste menu's kan weergeven. Als dat gebeurt, verschijnen de onlangs geïnstalleerde plug-ins in het submenu Filter > Overige.

Een plug-in installeren

U kunt Photoshop niet starten in de Classic-omgeving van Mac OS. Plug-ins die oorspronkelijk zijn ontworpen voor Mac OS 9 worden niet weergegeven.

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Gebruik, indien meegeleverd, het installatieprogramma voor de plug-in om een plug-in van Adobe Systems te installeren. In Windows kunt u de module ook installeren of kopiëren naar de juiste plug-inmap in de Photoshop-programmamap. Sleep in Mac OS een kopie van de module naar de juiste plug-inmap in de Photoshop-programmamap. Zorg ervoor dat de bestanden niet zijn gecomprimeerd.
  - Als u een plug-in van een andere fabrikant wilt installeren, volgt u de installatie-instructies van die plug-in. Als u een plug-in van een andere leverancier niet kunt uitvoeren, is het mogelijk dat u een serienummer van een oudere Photoshop-versie nodig hebt.

Een extra map voor plug-ins selecteren

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Plug-ins (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Plug-ins (Mac OS).
2. Selecteer de map Extra plug-ins.
3. Klik op Kiezen en selecteer een map of directory in de lijst. Zorg ervoor dat u geen locatie in de map Plug-ins selecteert. Als u de inhoud van een map wilt weergeven, dubbelklikt u op de map (Windows) of klikt u op Open (Mac OS).
4. Wanneer u de map voor extra plug-ins hebt gemarkeerd, klikt u op OK (Windows) of Kies (Mac OS).
5. Start Photoshop opnieuw om de wijziging te activeren.

Het laden van plug-ins onderdrukken

- Plaats een tilde '~' aan het begin van de naam van de plug-in of van de map of directory met plug-ins. Dat bestand (of alle bestanden in de map) worden dan door de toepassing genegeerd.

Informatie weergeven over geïnstalleerde plug-ins

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - In Windows: kies Help > Info over plug-in en kies een plug-in in het submenu.
  - In Mac OS: kies Photoshop > Info over plug-in en kies een plug-in in het submenu.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Productiviteitsverbeteringen (JDI's) in CS6

Photoshop CS6 introduceert meer dan 60 productiviteitsverbeteringen; deze worden ook wel Just Do It-functies (JDI's) genoemd. Deze kleine verbeteringen komen voort uit verzoeken die gebruikers die al lange tijd klant bij ons zijn hebben ingediend en al deze verbeteringen bij elkaar kunnen uw productiviteit aanzienlijk verhogen.

Opmerking: *Meer informatie over de nieuwe en verbeterde functies in Photoshop CC vindt u in Nieuw in Photoshop CC.*

Naar boven

Automatisering

- Contactblad II teruggezet als een automatiseringsoptie
- PDF-presentatie teruggezet als een automatiseringsoptie
- Laagsamenstellingen naar PDF teruggezet als een scriptoptie

Naar boven

Penselen

- Penseelstreken kunnen in handelingen worden opgeslagen met de optie Gereedschapsopname toestaan in het menu van het deelvenster Handelingen. (Omdat penseelstreken voor elk project vaak uniek zijn, moet u deze optie uitschakelen na het opnemen van handelingen waarvoor dit is vereist.)
- Schuifregelaar Helderheid/contrast voor structuren tijdens het tekenen
- De cursor van het penseeluiteinde geeft de positie en jitter van het penseel weer voor ronde en vastgelegde uiteinden
- Penseelprojectie voor statische uiteinden
- Kleurdynamiek blijft standaard consistent voor elke streek

Opmerking: *zie Tekenen en patronen* voor meer informatie over de opties voor de penseelpositie, projectie en kleurdynamiek.

- Met de 'heads-up display' (HUD) voor het wijzigen van penseelgrootte en -hardheid kan ook de dekking worden gewijzigd: houd Control+Alt (Windows) of Command+Option (Mac OS) ingedrukt en sleep omhoog of omlaag. (In de algemene voorkeuren moet u de optie Hardheid rond penseel variëren op basis van verticale HUD-verplaatsing uitschakelen.)
- Maximale penseelgrootte is verhoogd tot 5000 pixels

Naar boven

Kanalen

- Het splitsen van kanalen is nu mogelijk voor documenten met één laag (zodat u eenvoudige transparantie kunt splitsen)

Naar boven

Kleurkiezer

- U kunt in hexadecimale velden plakken met # (bijvoorbeeld #aabbcc) of met 0x (bijvoorbeeld 0xAABBCC)
- Hexadecimale waarden zijn toegestaan voor sneltoetsen (bijvoorbeeld #123)

Naar boven

Pipet

- Optie om aanpassingslagen te negeren toegevoegd aan het monsternamemenu op de optiebalk
- Optie om monsters te nemen van de huidige laag en de laag eronder toegevoegd aan het monsternamemenu
- Opties voor monstergrootte zijn nu opgenomen in het contextmenu voor verschillende pipetgereedschappen (zwart punt en wit punt in Niveaus, enz.)

Naar boven

Bestandsindelingen

- Er kunnen meer bitdiepten in TIFF-bestanden worden gelezen
- Opties toegevoegd voor verwerking van OpenEXR-transparantie bij het openen en opslaan
- BIGTIFF-indeling (TIFF-bestanden groter dan 4 GB) kan worden gelezen

- Gangbare bestandsindelingen voor stereo-afbeeldingsparen (JPS, MPO, PNS) kunnen worden gelezen

Naar boven

GPU

- Extra stabiliteit door gedetecteerde GPU's alvast te kwalificeren voordat ze worden gebruikt

Naar boven

Afbeeldingsgrootte wijzigen

- Met de optie Bicubisch, automatisch wordt automatisch de beste methode voor het wijzigen van pixelafmetingen gekozen, op basis van het type wijziging

Naar boven

Importeren

- (Mac OS) Ondersteuning van ImageKit-scanner en -camera om afbeeldingen van meer apparaten te kunnen importeren

Naar boven

Lagen

- Menu Interpolatie toegevoegd aan optiebalk voor opdracht Vrije transformatie
- Ditheringoptie toegevoegd aan laagstijlen voor Verloopbedekking en Verlooplijn
- Sneltoetsen 00 en Shift + 00 toegevoegd om laag- en vuldekking in te stellen op 0%
- Vergrendeling, overvloeimodus en kleurlabel kunnen voor meerdere geselecteerde lagen gelijktijdig worden gewijzigd
- Met Ctrl/Command + J kunnen geselecteerde laaggroepen (naast lagen) worden gedupliceerd
- Knopinfo voor lagen bevat nu de laagnaam
- Met de nieuwe opdracht Laagstijl omzetten in pixels worden laageffecten in de laag samengevoegd
- Volgorde van laagstijlen gewijzigd om de volgorde weer te geven waarin laagstijlen zijn toegepast (door bijvoorbeeld slagschaduw onder de andere effecten te plaatsen)
- Symbool voor Overvloeien als/Overvloeiopties tonen op laag als overvloeiopties voor laagstijl zijn aangepast
- Met Alt/Opt + klikken op FX-wisselpijlen kunnen alle laageffecten worden getoond of verborgen
- Juiste dekking en overvloeimodus worden voor verborgen lagen weergegeven
- Tijdens het wijzigen van laagnamen kan met de Tab-toets naar de volgende laag worden gegaan en met Shift + Tab naar de vorige laag
- De naam van het gereedschap komt terug in de naam van vormlagen (bijv. 'Rechthoek 1')

Naar boven

Uitvloeien

- GPU-versnelling voor videokaart toegevoegd
- De gebruikersinterfacemodi Standaard en Geavanceerd zijn toegevoegd
- Verbeterde zichtbaarheid van Mac-cursor
- Optie toegevoegd om laatste net te laden
- Maximale penseelgrootte voor Uitvloeien verhoogd tot 15.000
- (Alleen in het Engels) Penseelgrootte voor Uitvloeien kan worden gewijzigd met de sneltoetsen [en] (vierkante haakjes), die nu overeenkomen met stapsgewijze aanpassingen op andere plaatsen in Photoshop
- Met Ctrl (Windows) / Command (Mac OS) kan worden geschakeld naar vergrootglas
- Met Alt + rechtsklikken + slepen kan penseelgrootte worden aangepast (Windows)
- Met Ctrl + Alt + klikken + slepen kan penseelgrootte worden aangepast (Mac OS)

Naar boven

Maskers

- Aanpassingen voor Omkeren en Drempel voor maskers nu mogelijk in afbeeldingen van 32-bits per kanaal

Naar boven

Plug-ins

- Houd Shift tijdens het opstarten ingedrukt om optionele plug-ins en plug-ins van derden uit te schakelen

Naar boven

Voorinstellingen

- Voorinstellingen voor nieuwe documenten toegevoegd voor gangbare apparaten (bijv. iPhone, iPad enz.)
- Nieuwe voorinstellingen voor Verloop toewijzen toegevoegd voor traditionele afdruktinten en gesplitste tinten
- Opnieuw geordende voorinstellingen voor gereedschappen blijven staan na opnieuw opstarten
- Nieuwe voorinstellingen voor HDR Pro van RC Concepcion en Scott Kelby

Naar boven

Afdrukken

- Knop Bewerken toegevoegd voor beschrijvingsveld in dialoogvenster Afdrukken
- Venstergrootte voor afdrukken en voorvertoning van afdruk kan worden aangepast
- Achtergrondkleur van voorvertoning in het dialoogvenster Afdrukken kan worden aangepast
- Positie van afdrukgebied op pagina kan handmatig worden aangepast
- Kleurenprofielen die ongeschikt zijn voor de huidige geselecteerde printer kunnen worden verborgen wanneer Photoshop beheert kleuren wordt gebruikt
- Geselecteerd gebied afdrukken opnieuw geïntroduceerd: selectie in dialoogvenster Afdrukken kan worden aangepast

Naar boven

Opslaan

- Waarschuwingsbericht geeft aan dat de bestandsgrootte van afbeeldingen van 16 bits niet kan worden weergegeven in het dialoogvenster Opslaan als JPEG

Naar boven

SDK

- Mogelijkheid toegevoegd voor toegang via script tot gereedschapsnaam die gekoppeld is aan de naam van de gereedschapsvoorinstelling
- Mogelijkheid toegevoegd om een reeks hulplijnen in een document uit de script-SDK te retourneren

Naar boven

Selecties

- Ondersteuning voor decimale doezelwaarden voor het gereedschap Selectiekader, het gereedschap Lasso en het deelvenster Masker (zoals bij het deelvenster Doezelaar)
- Doezelstraal komt terug in het dialoogvenster Selectie maken van pad

Naar boven

Transformatie

- Laagminiatuur blijft pictogram Slim object tonen bij transformatie van een laag
- Verbeterd slepen van vectorcurven
- Kan maximaal 90 graden roteren met even x oneven pixelafmetingen om te voorkomen dat de uiteindelijke positie op een halve pixel uitkomt (Om dit gedrag in te schakelen, moet Vectorgereedschappen en -transformaties uitlijnen op pixelraster zijn geselecteerd in de algemene voorkeuren.)
- Rotatiemetagegevens negeren toegevoegd als voorkeursinstelling in Bestandsbeheer om automatische rotatie van afbeeldingen op basis van bestandsmetagegevens uit te schakelen

Naar boven

Tekst

- Opdracht Lorem Ipsum plakken in menu Tekst toegevoegd om snel plaatsaanduidingstekst te kunnen invoegen.
- Instelling Gamma gebruiken bij overvloeien van tekstkleuren toegevoegd om overvloeiing van tekstlagen mogelijk te maken met behulp van een gamma-instelling die afzonderlijk van de kleurruimte van het document wordt gebruikt. Als u deze optie wilt gebruiken, gaat u naar Bewerken > Kleurinstellingen en klikt u op Meer opties aan de rechterkant. De standaardinstelling, 1,45, laat tekst beter overvloeien dan vorige Photoshop-versies, en biedt een betere overeenkomst met andere toepassingen.

Opmerking: *Wanneer u Gamma gebruiken bij overvloeien van tekstkleuren selecteert, worden tekstlagen uit Photoshop CS6 in vorige versies van Photoshop anders weergegeven.*

Naar boven

Gebruikersinterface

- Opdrachten Nieuw document/Document openen beschikbaar in contextmenu wanneer met de rechtermuisknop op documenttabbladen wordt geklikt (was al een tijd mogelijk in Mac OS en nu ook in Windows)
- Selectievakje 'Niet meer weergeven' toegevoegd aan waarschuwingen voor Leegmaken

- De toepassingsbalk is verwijderd en de versleepbare titelbalk is met 30% verkleind

---

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Sneltoetsen

Afdrukken
Galerie Vervagen (Veld, Iris, Kantelen en verschuiven)
Uitvloeien
Gereedschap Uitsnijden
Adaptief groothoek

In deze lijst vindt u enkele handige sneltoetsen voor bepaalde Photoshop-functies.

Afdrukken

Naar boven

Als u afdrukinstellingen wilt wissen, houdt u de spatiebalk ingedrukt terwijl u Bestand > Afdrukken selecteert.

Galerie Vervagen (Veld, Iris, Kantelen en verschuiven)

Naar boven

H: Gebruikersinterface op canvas tijdelijk verbergen
M: Masker Vervagen tijdelijk tonen

Uitvloeien

Naar boven

M: Laatste net laden
X: Gereedschap Spiegel

Uitsnijden, gereedschap

Naar boven

Dubbelklik in het uitsnijdvak of druk op Enter of Return	Uitsnijden uitvoeren
Esc	Uitsnijden annuleren
X	Oriëntatie uitsnijdvak schakelen tussen staand en liggend
I	(Alleen Creative Cloud) Voorste afbeelding voor het gereedschap Uitsnijden en Uitsnijden met perspectief
Backspace of Delete	Uitsnijdvak herstellen
O	Opties voor bedekken doorlopen
Shift+O	Verschillende oriëntaties van bedekkingen doorlopen voor Driehoek en Gouden spiraal
Schuine streep naar voren (/)	Uitgesneden gebied verbergen en tonen
Shift+slepen	Nieuw uitsnijdvak maken
Shift + hoekhandgreep slepen	Verhoudingen behouden
Control (Windows) of Command (Mac OS)	Gereedschap Rechttrekken gebruiken
Control + roteren	Voorkomen dat het uitsnijdvak wordt verkleind
Shift + roteren	Beperken tot stappen van 15 graden
Shift + afbeelding slepen	Beperken tot assen van 45 graden
Control + slepen	Magnetische rand tijdelijk uitschakelen

Adaptief groothoek

Naar boven

Sneltoetsen voor gereedschappen

C: Gereedschap Restrictie
Y: Gereedschap Veelhoekrestrictie
M: Gereedschap Verplaatsen
H: Gereedschap Handje
Z: Gereedschap Zoomen

Sneltoetsen voor besturing
P: Voorvertoning
W: Restrictie tonen
E: Net tonen
T: Correctie
S: Schalen
F: Brandpuntsafstand
R: Uitsnijdfactor
A: Als Opname

Verborgen sneltoetsen niet zichtbaar in interface
L: Transparant matglas in-/uitschakelen
X: Tijdelijke zoom
E: Laatste hoek van veelhoek ongedaan maken

Voor meer sneltoetsen

- Standaardsneltoetsen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Basisprincipes van afbeeldingen en kleuren

Bepaalde inhoud waarnaar op deze pagina wordt gelinkt, is mogelijk alleen in het Engels beschikbaar.

Afbeeldingen vergroten/verkleinen | CC, CS6

De opdracht Afbeeldingsgrootte in Photoshop CC omvat nu een methode voor het behouden van details en biedt een scherper beeld als de afbeelding wordt vergroot.

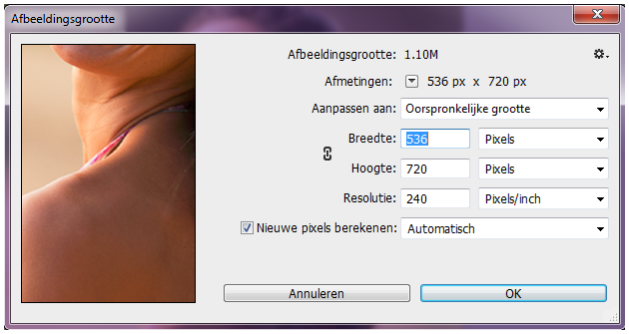


Bovendien is het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte van Photoshop CC aangepast ten behoeve van de gebruiksvriendelijkheid:

- In een venster ziet u een voorvertoning van de parameters voor het wijzigen van de grootte.
- Als u de grootte van het dialoogvenster wijzigt, wordt de grootte van het voorvertoningsvenster ook gewijzigd.
- De optie Schaalstijlen wordt in- en uitgeschakeld in het tandwielmenu rechtsboven in het dialoogvenster.
- In het pop-upmenu Afmetingen kiest u verschillende maateenheden om de afmetingen van de einduitvoer weer te geven.
- Klik op het koppelingspictogram om de optie voor het behouden van de verhoudingen in of uit te schakelen.

Naar boven

Afbeeldingen vergroten/verkleinen



Afbeeldingen vergroten/verkleinen

1. Kies Afbeelding > Afbeeldingsgrootte.
2. Voer een van de volgende handelingen uit om de voorvertoning te wijzigen:
   - Als u de grootte van het voorvertoningsvenster wilt wijzigen, sleept u een hoek van het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte om het venster te vergroten of verkleinen.
   - Als u een ander gedeelte van de afbeelding wilt weergeven, sleept u in de voorvertoning.
   - Als u de vergroting van de voorvertoning wilt wijzigen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u in de voorvertoning om de zoomfactor te verhogen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik om de zoomfactor te verlagen. Na het klikken wordt het vergrotingspercentage kort onder aan de voorvertoning weergegeven.
3. Als u de maateenheid voor de pixelafmeting wilt wijzigen, klikt u op het driehoekje naast Afmetingen en kiest u een optie in het menu.
4. Als u de oorspronkelijke verhouding tussen de breedte en de hoogte wilt behouden, moet u ervoor zorgen dat Verhoudingen behouden is

ingeschakeld. Als u de breedte en hoogte onafhankelijk van elkaar wilt schalen, klikt u op het pictogramVerhoudingen behouden om de breedte en hoogte van elkaar los te koppelen.

Opmerking: *U kunt de maateenheid voor de breedte en hoogte wijzigen door opties te kiezen in de menu's rechts van de tekstvakken Breedte en Hoogte.*

5. Ga als volgt te werk:
   - Als u de afbeeldingsgrootte of de resolutie wilt wijzigen en het totale aantal pixels proportioneel wilt aanpassen, moet u ervoor zorgen dat Nieuwe pixels berekenen is geselecteerd. Kies desgewenst een interpolatiemethode in het menu Nieuwe pixels berekenen.
   - Als u de afbeeldingsgrootte of de resolutie wilt wijzigen zonder het totale aantal pixels in de afbeelding aan te passen, schakelt u de optie Nieuwe pixels berekenen uit.
6. (Optioneel) Ga als volgt te werk in het menu Aanpassen aan:
   - Kies een voorinstelling om het formaat van de afbeelding aan te passen.
   - Kies Automatische resolutie om het formaat van de afbeelding aan te passen voor een specifieke afgedrukte uitvoer. In het dialoogvenster Automatische resolutie geeft u de waarde Raster op en selecteert u een Kwaliteit. U kunt de maateenheid wijzigen door een optie te kiezen in het menu rechts van het tekstvak Raster.
7. Voer waarden in voor Breedte en Hoogte. Als u waarden in een andere maateenheid wilt invoeren, kiest u opties in de menu's naast de tekstvakken Breedte en Hoogte.

   De nieuwe bestandsgrootte voor de afbeelding verschijnt boven in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte, met de oude bestandsgrootte tussen haakjes.
8. Als u de Resolutie wilt wijzigen, typt u een nieuwe waarde. (Optioneel) U kunt ook een andere maateenheid kiezen.
9. Als de afbeelding lagen bevat waarop stijlen zijn toegepast, selecteert u Stijlen schalen in het tandwielpictogram om de effecten in de afbeelding te schalen wanneer de grootte van de afbeelding is gewijzigd. Deze optie is alleen beschikbaar als u Verhoudingen behouden hebt geselecteerd.
10. Wanneer u de gewenste opties hebt ingesteld, voert u een of meerdere van de volgende handelingen uit:
    - Klik op OK.

Als u de beginwaarden van het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte wilt herstellen, kiest u Oorspronkelijke grootte in het menu Aanpassen aan of houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op Herstellen.

Opties voor het berekenen van nieuwe pixels | Photoshop CC

Automatisch De methode voor het opnieuw berekenen van de pixels wordt gekozen op basis van het documenttype en of de schaal van het document wordt vergroot of verkleind.

Details handhaven (vergroting) Wanneer deze methode wordt gekozen, verschijnt een schuifregelaar Ruisreductie waarmee u ruis kunt gladstrijken die ontstaat als u de schaal van de afbeelding vergroot.

Bicubisch vloeiender (vergroting) Een geschikte methode voor het vergroten van afbeeldingen op basis van Bicubische interpolatie, maar ontworpen voor het produceren van vloeiender resultaten.

Bicubisch scherper (reductie) Een geschikte methode voor het verkleinen van de afbeeldingsgrootte op basis van Bicubische interpolatie met verbeterd verscherpen. Met deze methode blijven de details behouden wanneer u het aantal pixels wijzigt. Als Bicubisch scherper sommige gebieden van een afbeelding te scherp maakt, probeert u Bicubisch.

Bicubisch (vloeiendere verlopen) Een langzamere maar meer precieze methode op basis van een onderzoek van de waarden van de omliggende pixels. Bicubisch maakt gebruik van complexere berekeningen en levert vloeiender toongradaties op dan Naaste buur of Bilineair.

Naaste buur (harde randen) Een snelle, maar minder precieze methode waarbij de pixels in een afbeelding worden gedupliceerd. Bij deze methode blijven harde randen behouden en ontstaat een kleiner bestand in illustraties met randen waarop geen anti-aliasing is toegepast. Het nadeel van deze methode is dat oneffen effecten kunnen ontstaan, die zichtbaar worden wanneer een afbeelding wordt vervormd of geschaald of wanneer verschillende bewerkingen worden uitgevoerd op een selectie.

Bilineair Een methode waarbij pixels worden toegevoegd door het gemiddelde te nemen van de kleurwaarden van de omliggende pixels. Dit levert resultaten van gemiddelde kwaliteit op.

Meer informatie vindt u in

- Grootte en resolutie van afbeeldingen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Grondbeginselen van afbeeldingen

Bitmapafbeeldingen
Vectorafbeeldingen
Vectorafbeeldingen en bitmapafbeeldingen combineren
Kleurkanalen
Bitdiepte
Omzetten in een andere bitdiepte

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

Naar boven

Bitmapafbeeldingen

Bij bitmapafbeeldingen, technisch gesproken ook wel rasterafbeeldingen genoemd, wordt gebruikgemaakt van een rechthoekig raster met afbeeldingselementen (pixels) die de afbeeldingen voorstellen. Aan elke pixel is een bepaalde locatie en kleurwaarde toegewezen. Als u werkt met bitmapafbeeldingen, bewerkt u eigenlijk pixels in plaats van objecten of vormen. Bitmapafbeeldingen worden meestal gebruikt voor afbeeldingen met ongerasterde halftonen, zoals foto's of digitale tekeningen. De reden hiervoor is dat in bitmapafbeeldingen subtiele gradaties van tinten en kleur efficiënter kunnen worden voorgesteld.

Aangezien bitmapafbeeldingen een vast aantal pixels bevatten, zijn ze afhankelijk van de resolutie. Daarom zijn ze mogelijk minder gedetailleerd en zijn de randen gekarteld wanneer u ze sterk vergroot op het scherm of afdrukt met een lagere resolutie dan waarvoor ze zijn gemaakt.



Voorbeeld van een bitmapafbeelding met verschillende vergrotingen

Bitmapafbeeldingen vereisen soms erg veel opslagruimte en moeten vaak worden gecomprimeerd om ervoor te zorgen dat de bestanden niet te groot worden wanneer ze in bepaalde Creative Suite-componenten worden gebruikt. U comprimeert bijvoorbeeld een afbeeldingsbestand in de brontoepassing voordat u deze in een lay-out importeert.

Opmerking: *In Adobe Illustrator kunt u bitmapeffecten in uw illustraties maken met behulp van effecten en grafische stijlen.*

Naar boven

Vectorafbeeldingen

Vectorafbeeldingen (soms ook vectorvormen of vectorobjecten genoemd) zijn opgebouwd uit lijnen en curven die door wiskundige objecten, de zogeheten vectoren, worden gedefinieerd en die een afbeelding beschrijven volgens de geometrische kenmerken van de afbeelding.

U kunt vectorafbeeldingen vrijelijk verplaatsen of wijzigen zonder dat er details of helderheid verloren gaan, omdat ze resolutie-onafhankelijk zijn. Ze behouden hun scherpe randen wanneer ze worden vergroot of verkleind, op een PostScript-printer worden afgedrukt, in een PDF-bestand worden opgeslagen of worden geïmporteerd in een op vectoren gebaseerde grafische toepassing. Vectorafbeeldingen zijn dan ook de beste keuze voor illustraties, zoals logo's, die worden gebruikt op verschillende grootten en in verschillende uitvoermedia.

De vectorobjecten die u maakt met de teken- en vormgereedschappen in Adobe Creative Suite zijn voorbeelden van vectorafbeeldingen. U kunt de opdrachten Kopiëren en Plakken gebruiken om vectorafbeeldingen te dupliceren tussen de verschillende Creative Suite-componenten.

Naar boven

Vectorafbeeldingen en bitmapafbeeldingen combineren

Wanneer u vectorafbeeldingen combineert met bitmapafbeeldingen in een document, dient u zich te realiseren dat een illustratie er op het scherm heel anders kan uitzien dan in het uiteindelijke medium (een commerciële afdruk, afgedrukt met een desktopprinter of weergegeven op het web). De volgende factoren beïnvloeden de kwaliteit van de uiteindelijke illustratie:

Transparantie Bij veel effecten worden gedeeltelijk transparante pixels aan een illustratie toegevoegd. Wanneer uw illustratie transparantie bevat, voegt Photoshop de afbeelding samen tot één laag voordat de afbeelding wordt afgedrukt of geëxporteerd. In de meeste gevallen leidt het samenvoegen tot één laag tot uitstekende resultaten. Als uw illustratie echter ingewikkelde, overlappende gebieden bevat en u een uitvoer van

hoge resolutie wenst, kunt u beter een voorvertoning weergeven van het effect dat het samenvoegen tot één laag heeft.

Afbeeldingsresolutie Het aantal pixels per inch (ppi) in een bitmapafbeelding. Als u een afbeelding afdrukt met een te lage resolutie, treedt pixelvorming op, dat wil zeggen uitvoer met grote, grove pixels. Wanneer de resolutie te hoog is (kleinere pixels dan het uitvoerapparaat kan produceren) neemt de bestandsgrootte toe zonder dat de kwaliteit van de afgedrukte uitvoer toeneemt en wordt de illustratie langzamer afgedrukt.

Printerresolutie en rasterfrequentie Het aantal inktstippen (dots) dat per inch (dpi) wordt geproduceerd en het aantal lijnen per inch (lpi) in een halftoonraster. De kwaliteit van de details in de afgedrukte afbeelding is afhankelijk van de relatie tussen afbeeldingsresolutie, printerresolutie en rasterfrequentie.

Naar boven

Kleurkanalen

Elke Photoshop-afbeelding telt een of meer kanalen. In elk van deze kanalen wordt informatie over de kleurelementen in de afbeelding opgeslagen. Hoeveel kleurkanalen een afbeelding standaard heeft, hangt af van de kleurmodus. Afbeeldingen in de modi Bitmap, Grijswaarden, Duotoon en Geïndexeerde kleur hebben standaard één kanaal; RGB- en Lab-afbeeldingen hebben drie kanalen en CMYK-afbeeldingen vier. Aan alle soorten afbeeldingen behalve bitmaps kunnen kanalen worden toegevoegd. Zie Kleurmodi voor nadere informatie.

Kanalen in kleurenafbeeldingen zijn in feite grijswaardenafbeeldingen die de verschillende kleurcomponenten van een afbeelding vertegenwoordigen. Een RGB-afbeelding heeft bijvoorbeeld verschillende kanalen voor de rode, groene en blauwe kleurwaarden.

Naast deze kleurkanalen zijn er extra kanalen, alfakanalen genoemd, die aan een afbeelding kunnen worden toegevoegd om selecties op te slaan en te bewerken als maskers. Steunkleurkanalen kunnen worden toegevoegd om steunkleurplaten voor het drukproces toe te voegen. ZieBasisbegrippen voor kanalen voor meer informatie.

Naar boven

Bitdiepte

Bitdiepte bepaalt hoeveel kleurinformatie beschikbaar is voor elke pixel in een afbeelding. Hoe meer bits met informatie per pixel, hoe meer beschikbare kleuren en hoe nauwkeuriger de kleur wordt weergegeven. Een afbeelding met de bitdiepte 1 heeft bijvoorbeeld pixels met twee mogelijke waarden: zwart en wit. Een afbeelding met de bitdiepte 8 heeft echter 2^8, oftewel 256, mogelijke waarden. Grijswaardenafbeeldingen met de bitdiepte 8 hebben 256 mogelijke grijswaarden.

RGB-afbeeldingen bestaan uit drie kleurkanalen. Een RGB-afbeelding met 8 bits per pixel beschikt over 256 mogelijke waarden voor elk kanaal en dat betekent meer dan 16 miljoen mogelijke kleurwaarden. RGB-afbeeldingen met 8-bits per kanaal worden soms ook wel 24-bits afbeeldingen genoemd (8 bits x 3 kanalen = 24 bits met gegevens voor elke pixel).

Photoshop kan niet alleen werken met afbeeldingen met 8-bits per kanaal, maar ook met afbeeldingen met 16 of 32 bits per kanaal. Afbeeldingen met 32 bits per kanaal worden ook wel HDR-afbeeldingen genoemd (High Dynamic Range).

Photoshop-ondersteuning voor 16-bits afbeeldingen

U kunt op de volgende manieren met afbeeldingen met 16-bits per kanaal werken in Photoshop:

- Werken in de volgende kleurmodi: Grijswaarden, RGB, CMYK, Lab en Multikanaal.
- Afbeeldingen met 16 bits per kanaal kunnen worden bewerkt met alle gereedschappen in de gereedschapset, met uitzondering van het penseel Tekeninghistorie.
- Opdrachten voor kleur aanpassen en toon aanpassen zijn beschikbaar
- U kunt werken met lagen, met inbegrip van aanpassingslagen, in afbeeldingen met 16 bits per kanaal.
- Veel Photoshop-filters kunnen met afbeeldingen met 16-bits per kanaal worden gebruikt.

  Als u bepaalde Photoshop-functies (zoals bepaalde filters) wilt gebruiken, kunt u een afbeelding met 16 bits per kanaal omzetten in een afbeelding met 8 bits per kanaal. Het is aan te raden de opdracht Opslaan als te kiezen en een kopie van het afbeeldingsbestand om te zetten, zodat het oorspronkelijke bestand de volledige afbeeldingsgegevens met 16 bits per kanaal behoudt.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Bitdiepte begrijpen
Martin Evening
Leer meer met dit fragment uit Adobe Photoshop voor fotografen.

Naar boven

Omzetten in een andere bitdiepte

❖ Ga als volgt te werk:

- Kies Afbeelding > Modus > 16 bits/kanaal of 8 bits/kanaal om afbeeldingen om te zetten in 8 en 16 bits per kanaal.

Kies Afbeelding > Modus > 32 bits/kanaal om afbeeldingen met 8 of 16 bits per kanaal om te zetten in 32 bits per kanaal.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Grootte en resolutie van afbeeldingen

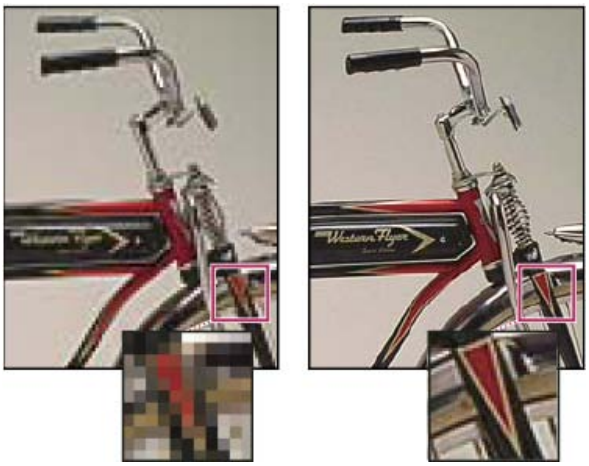
Informatie over pixelafmetingen en de resolutie van afgedrukte afbeeldingen
Bestandsgrootte
Informatie over monitorresolutie
Informatie over printerresolutie
Een geschikte resolutie voor een afbeelding bepalen
De afdrukgrootte op het scherm weergeven
Het aantal pixels wijzigen
De pixelafmetingen van een afbeelding wijzigen
De afdrukafmetingen en de resolutie wijzigen
Wat beïnvloedt de bestandsgrootte?

Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.

Naar boven

Informatie over pixelafmetingen en de resolutie van afgedrukte afbeeldingen

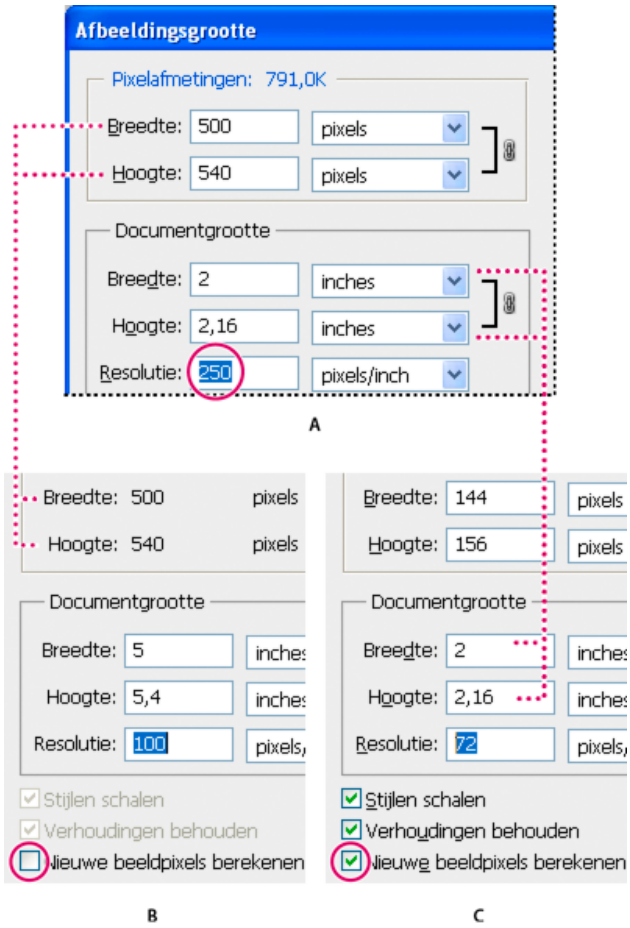
Pixelafmetingen verwijzen naar het totale aantal pixels langs de lengte en breedte van een afbeelding. Resolutie verwijst naar de details in een bitmapafbeelding en wordt uitgedrukt in pixels per inch (ppi). Hoe meer pixels per inch, hoe hoger de resolutie. Over het algemeen leidt een afbeelding met een hogere resolutie tot betere afdrukresultaten.



Dezelfde afbeelding met 72 ppi en 300 ppi; inzet ingezoomd tot 200%

Tenzij het aantal pixels in een afbeelding wordt gewijzigd (zie Het aantal pixels wijzigen), blijft de hoeveelheid afbeeldingsgegevens ongewijzigd wanneer u de pixeldimensie of de resolutie wijzigt. Als u bijvoorbeeld de resolutie van een bestand wijzigt, veranderen de breedte en de hoogte ook, zodat dezelfde hoeveelheid afbeeldingsgegevens behouden blijft.

In Photoshop ziet u in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte de verhouding tussen afbeeldingsgrootte en resolutie (kies Afbeelding > Afbeeldingsgrootte). Schakel Nieuwe beeldpixels berekenen uit, aangezien u niet de hoeveelheid afbeeldingsgegevens in uw foto wilt wijzigen. Wijzig daarna de breedte, de hoogte of de resolutie. Als u één waarde wijzigt, veranderen de twee andere waarden dienovereenkomstig. Met de optie Afbeelding opnieuw berekenen kunt u de resolutie, breedte en hoogte van de afbeelding aanpassen aan uw wensen voor afdrukken of weergeven op een scherm.



Pixelafmetingen zijn gelijk aan documentgrootte (uitvoer) maal resolutie.
***A.** Oorspronkelijke afmetingen en resolutie* ***B.** De resolutie verlagen zonder de pixelafmetingen te wijzigen (het aantal pixels wordt niet gewijzigd)* ***C.** Als de resolutie wordt verlaagd terwijl de documentgrootte gelijk blijft, worden de pixelafmetingen kleiner (het aantal pixels wordt gewijzigd)*

Snel de huidige afbeeldingsgrootte weergeven

Als u de huidige afbeeldingsgrootte van een document snel wilt weergeven, gebruikt u het informatievak onder aan het documentvenster.

❖ Plaats de aanwijzer op het bestandsinformatievak en houd de muisknop ingedrukt.

Naar boven

Bestandsgrootte

De bestandsgrootte van een afbeelding is de digitale grootte van het afbeeldingsbestand, uitgedrukt in kilobytes (K), megabytes (MB) of gigabytes (GB). De bestandsgrootte staat in verhouding tot de pixelafmetingen van de afbeelding. Afbeeldingen met meer pixels bevatten mogelijk meer detail bij een bepaalde afdrukgrootte. Deze afbeeldingen nemen echter ook meer schijfruimte in beslag en het bewerken en afdrukken duurt misschien langer. Het bepalen van de afbeeldingsresolutie wordt dus een afweging tussen de kwaliteit van de afbeelding (het vastleggen van alle vereiste gegevens) en de bestandsgrootte.

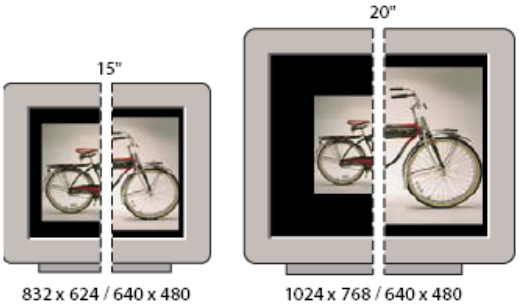
Een andere factor die van invloed is op de bestandsgrootte is de bestandsindeling. Omdat verschillende compressiemethoden worden gebruikt voor de bestandsindelingen GIF, JPEG PNG en TIFF, kan de bestandsgrootte voor dezelfde pixelafmetingen verschillen per bestandsindeling. Daarnaast wordt de bestandsgrootte beïnvloed door de bitdiepte van kleuren en het aantal lagen en kanalen in een afbeelding.

Photoshop ondersteunt maximale pixelafmetingen van 300.000 x 300.000 pixels per afbeelding. Deze beperking brengt met zich mee dat er bepaalde limieten gelden voor de afdrukgrootte en de resolutie van een afbeelding.

Naar boven

Informatie over monitorresolutie

De resolutie van de monitor wordt beschreven in pixelafmetingen. Als uw monitorresolutie en de pixelafmetingen van uw foto bijvoorbeeld dezelfde grootte hebben en u de foto op 100% weergeeft, vult uw foto het volledige scherm. Hoe groot een afbeelding op het scherm wordt weergegeven, is afhankelijk van een combinatie van factoren: de pixelafmetingen van de afbeelding, het formaat van de monitor en de resolutie-instelling van de monitor. In Photoshop kunt u de vergroting van de afbeelding op het scherm wijzigen, zodat u eenvoudig kunt werken met afbeeldingen met allerlei willekeurige pixelafmetingen.



Een afbeelding van 620 x 400 pixels die wordt weergegeven op monitoren met verschillende afmetingen en resoluties.

Als u afbeeldingen voorbereidt voor weergave op het scherm, moet u rekening houden met de laagste monitorresolutie waarbij uw foto waarschijnlijk zal worden weergegeven.

Naar boven

Informatie over printerresolutie

Printerresolutie wordt gemeten in inktpunten per inch, ook wel dpi genoemd. Gewoonlijk geldt dat hoe meer punten er per inch zijn, hoe fijner de afgedrukte uitvoer wordt. De meeste inkjetprinters hebben een resolutie van ongeveer 720 tot 2880 dpi. (Technisch gezien produceren inkjetprinters een microscopisch straaltje inkt en geen afzonderlijke stippen, zoals zetmachines of laserprinters.)

Printerresolutie is niet hetzelfde als afbeeldingsresolutie, maar hangt daarmee wel samen. Als u een foto met een hoge kwaliteit wilt afdrukken op een inkjetprinter, zal een afbeeldingsresolutie van minstens 220 ppi goede resultaten opleveren.

De rasterfrequentie is het aantal printerstippen of halftooncellen dat per inch wordt gebruikt om grijswaardenafbeeldingen of kleurscheidingen af te drukken. Rasterfrequentie wordt ook wel schermliniatuur of schermfrequentie genoemd en wordt uitgedrukt in regels per inch (lpi) (het aantal regels cellen per inch in een halftoonraster). Hoe hoger de resolutie van het uitvoerapparaat, des te fijner (hoger) de schermliniatuur die u kunt gebruiken.

De verhouding tussen de afbeeldingsresolutie en de rasterfrequentie bepaalt de kwaliteit waarmee details in de afgedrukte afbeelding worden weergegeven. Om een halftoonrasterafbeelding van optimale kwaliteit te produceren moet de afbeeldingsresolutie 1,5 tot 2 keer zo groot zijn als de rasterfrequentie. Bij bepaalde afbeeldingen en uitvoerapparaten kan een lagere resolutie ook goede resultaten geven. Raadpleeg voor informatie over de rasterfrequentie van uw printer de printerdocumentatie of neem contact op met de fabrikant.

Opmerking: *Bepaalde zetmachines en 600-dpi laserprinters maken gebruik van andere rastertechnologieën dan halftoonraster. Als u een afbeelding afdrukt met een niet-halftoonprinter, raadpleegt u de serviceprovider of de printerdocumentatie voor de aanbevolen afbeeldingsresoluties.*



Voorbeelden van rasterfrequenties

A. *65 lpi: grof raster waarmee nieuwsbrieven en reclamefolders worden afgedrukt* ***B.*** *85 lpi: normaal raster waarmee kranten worden afgedrukt* ***C.*** *133 lpi: raster van hoge kwaliteit waarmee kleurentijdschriften worden afgedrukt* ***D.*** *177 lpi: zeer fijn raster waarmee jaarverslagen en afbeeldingen in kunstboeken worden afgedrukt*

Naar boven

Een geschikte resolutie voor een afbeelding bepalen

Als u van plan bent een afbeelding af te drukken met een halftoonraster, is het bereik van geschikte afbeeldingsresoluties afhankelijk van de rasterfrequentie van het uitvoerapparaat. In Photoshop kunt u de aanbevolen afbeeldingsresolutie bepalen op basis van de rasterfrequentie van het uitvoerapparaat.

Opmerking: *Als de afbeeldingsresolutie meer dan 2,5 keer de rasterfrequentie bedraagt, verschijnt een waarschuwingsbericht wanneer u probeert de afbeelding af te drukken. Dit betekent dat de afbeeldingsresolutie hoger is dan nodig voor de printer. Sla in dat geval een kopie van het bestand op en verlaag vervolgens de resolutie.*

1. Kies Afbeelding > Afbeeldingsgrootte.
2. Klik op Automatisch.
3. Voer bij Raster de rasterfrequentie van het uitvoerapparaat in. Kies indien nodig een andere maateenheid. De rasterwaarde wordt alleen gebruikt om de afbeeldingsresolutie te berekenen, niet om het raster voor afdrukken in te stellen.
4. Selecteer een optie bij Kwaliteit:
   Laag Dit levert een resolutie op die hetzelfde is als de rasterfrequentie (niet minder dan 72 pixels per inch).

   Goed Dit levert een resolutie op van 1,5 keer de rasterfrequentie.

   Best Dit levert een resolutie op van 2 keer de rasterfrequentie.

Naar boven

De afdrukgrootte op het scherm weergeven

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Afdrukgrootte.
- Selecteer het gereedschap Handje of Zoomen en klik op Afdrukgrootte in de optiebalk.

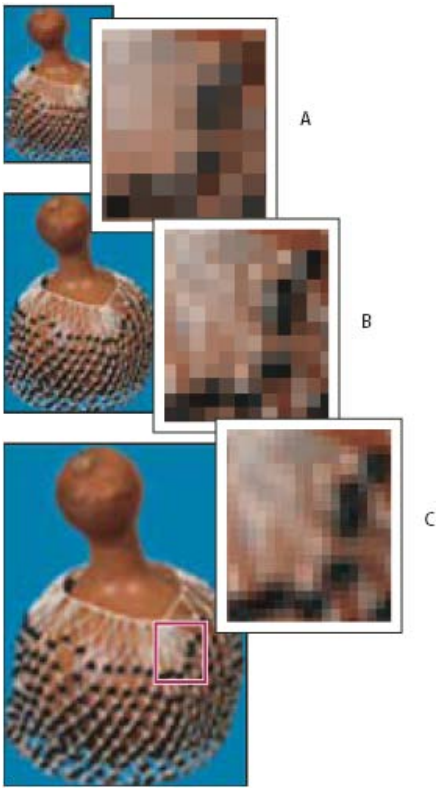
De afbeelding wordt opnieuw weergegeven, zodat deze zo goed mogelijk overeenkomt met de grootte waarmee de afbeelding wordt afgedrukt. Hierbij worden de instellingen bij Documentgrootte in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte gebruikt. De grootte en de resolutie van de monitor zijn bepalend voor de afdrukgrootte op het scherm.

Opmerking: *De opdracht Afdrukgrootte is niet beschikbaar in de Creative Cloud-versie.*

Naar boven

Het aantal pixels wijzigen

Het aantal pixels wijzigen betekent dat u de hoeveelheid afbeeldingsgegevens wijzigt terwijl u de pixelafmetingen of de resolutie van een afbeelding wijzigt. Wanneer u gaat downsamplen (het aantal pixels verlagen), wordt informatie uit de afbeelding verwijderd. Wanneer u het aantal pixels vergroot (upsamplen), worden nieuwe pixels toegevoegd. U geeft een interpolatiemethode op om te bepalen hoe pixels worden toegevoegd of verwijderd.



Het aantal pixels wijzigen
A. *Lager aantal pixels* ***B.*** *Origineel* ***C.*** *Groter aantal pixels (geselecteerde pixels weergegeven voor elke set afbeeldingen)*

Het wijzigen van het aantal pixels kan kwaliteitsverlies van de afbeelding tot gevolg hebben. Als u bijvoorbeeld het aantal pixels in een afbeelding vergroot, verliest de afbeelding detail en scherpte. Het toepassen van het filter Onscherp masker op een afbeelding waarvan het aantal pixels is gewijzigd, kan ervoor zorgen dat de details van de afbeelding weer scherper worden weergegeven.

U kunt de noodzaak van het wijzigen van het aantal pixels voorkomen door de afbeelding met een voldoende hoge resolutie te scannen of te maken. Als u een voorvertoning wilt zien van de effecten van het wijzigen van de pixelafmetingen of proefdrukken wilt maken met verschillende

resoluties, wijzigt u het aantal pixels in een kopie van het bestand.

Photoshop wijzigt het aantal pixels in afbeeldingen met gebruik van een interpolatiemethode en wijst zo kleurwaarden toe aan nieuwe pixels die zijn gebaseerd op de kleurwaarden van bestaande pixels. U kunt kiezen welke methode u wilt gebruiken in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte.

Naaste buur Een snelle, maar minder precieze methode waarbij de pixels in een afbeelding worden gedupliceerd. Deze methode is bestemd voor illustraties met randen waarop geen anti-aliasing is toegepast, zodat scherpe randen behouden blijven en een kleiner bestand ontstaat. Het nadeel van deze methode is dat oneffen effecten kunnen ontstaan, die zichtbaar worden wanneer een afbeelding wordt vervormd of geschaald of wanneer u verschillende bewerkingen uitvoert op een selectie.

Bilineair Een methode waarbij pixels worden toegevoegd door het gemiddelde te nemen van de kleurwaarden van de omliggende pixels. Dit levert resultaten van gemiddelde kwaliteit op.

Bicubisch Een langzamere maar meer precieze methode op basis van een onderzoek van de waarden van de omliggende pixels. Bicubisch maakt gebruik van complexere berekeningen en levert vloeiender toongradaties op dan Naaste buur of Bilineair.

Bicubisch vloeiender Een geschikte methode voor het vergroten van afbeeldingen op basis van Bicubische interpolatie, maar ontworpen voor het produceren van vloeiender resultaten.

Bicubisch scherper Een geschikte methode voor het verkleinen van de afbeeldingsgrootte op basis van Bicubische interpolatie met verbeterd verscherpen. Met deze methode blijven de details behouden wanneer u het aantal pixels wijzigt. Als Bicubisch scherper sommige gebieden van een afbeelding te scherp maakt, probeert u Bicubisch.

U kunt ook een standaardinterpolatiemethode opgeven die dan steeds wordt gebruikt wanneer Photoshop het aantal pixels in afbeeldingsgegevens moet wijzigen. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) en kies vervolgens een methode in het menu Interpolatie van afbeeldingen.

Naar boven

De pixelafmetingen van een afbeelding wijzigen

Wanneer u de pixelafmetingen van een afbeelding wijzigt, wijzigt u niet alleen de grootte van de afbeelding op het scherm, maar ook de kwaliteit en de afdrukkenmerken van de afbeelding, hetzij de afgedrukte afmetingen of de afbeeldingsresolutie.

1. Kies Afbeelding > Afbeeldingsgrootte.
2. Selecteer Verhoudingen behouden als u de huidige verhouding tussen pixelbreedte en pixelhoogte wilt behouden. Als deze optie is ingeschakeld, wordt de breedte automatisch bijgewerkt wanneer u de hoogte wijzigt en omgekeerd.
3. Voer bij Pixelafmetingen waarden in voor Breedte en Hoogte. U kunt waarden invoeren als percentages van de huidige afmetingen door Percentage te kiezen als de maateenheid. De nieuwe bestandsgrootte voor de afbeelding verschijnt boven in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte, met de oude bestandsgrootte tussen haakjes.
4. Zorg dat Nieuwe beeldpixels berekenen is geselecteerd en kies een interpolatiemethode.
5. Als de afbeelding lagen bevat waarop stijlen zijn toegepast, selecteert u Stijlen schalen om de effecten in de afbeelding te schalen wanneer de grootte van de afbeelding is gewijzigd. Deze optie is alleen beschikbaar als u Verhoudingen behouden hebt geselecteerd.
6. Als u de gewenste opties hebt ingesteld, klikt u op OK.

   Als u een afbeelding kleiner maakt, verkrijgt u het beste resultaat door eerst het aantal pixels te verkleinen en vervolgens het filter Onscherp masker toe te passen. Als u een grotere afbeelding wilt, kunt u de afbeelding het best opnieuw scannen, maar met een hogere resolutie.

Naar boven

De afdrukafmetingen en de resolutie wijzigen

Wanneer u een afbeelding maakt voor gedrukte media, is het handig de afbeeldingsgrootte op te geven aan de hand van de afdrukafmetingen en de afbeeldingsresolutie. Deze twee waarden, die samen de documentgrootte vormen, bepalen het totale aantal pixels en daardoor de bestandsgrootte van de afbeelding. De documentgrootte bepaalt verder de basisgrootte waarmee een afbeelding wordt ingevoegd in een andere toepassing. U kunt de schaal van de afgedrukte afbeelding verder bewerken met de opdracht Afdrukken. Wijzigingen die u hebt aangebracht met de opdracht Afdrukken zijn echter alleen van invloed op de afgedrukte afbeelding, niet op de documentgrootte van het afbeeldingsbestand.

Als u de optie Nieuwe beeldpixels berekenen inschakelt voor de afbeelding, kunt u de afdrukafmetingen en de resolutie onafhankelijk van elkaar wijzigen (en het totale aantal pixels in de afbeelding wijzigen). Als u Nieuwe beeldpixels berekenen uitschakelt, kunt u of de afmetingen of de resolutie wijzigen. De andere waarde wordt dan automatisch gewijzigd door Photoshop om het totale aantal pixels gelijk te houden. Voor de beste afdrukkwaliteit is het meestal verstandig de afmetingen en de resolutie eerst te wijzigen zonder het aantal pixels te veranderen. Vervolgens kunt u indien nodig het aantal pixels wijzigen.

1. Kies Afbeelding > Afbeeldingsgrootte.
2. Wijzig de afdrukafmetingen, de afbeeldingsresolutie of beide:
   - Als u alleen de afdrukafmetingen of alleen de resolutie wilt wijzigen en het totale aantal pixels in de afbeelding op verhoudingsgewijs wilt aanpassen, selecteert u Nieuwe beeldpixels berekenen en kiest u vervolgens een interpolatiemethode.
   - Als u de afdrukafmetingen en resolutie wilt wijzigen zonder het totale aantal pixels in de afbeelding aan te passen, schakelt u de optie Nieuwe beeldpixels berekenen uit.
3. Selecteer Verhoudingen behouden als u de huidige verhouding tussen de breedte en de hoogte van de afbeelding wilt behouden. Als deze optie is ingeschakeld, wordt de breedte automatisch gewijzigd wanneer u de hoogte wijzigt, en omgekeerd.
4. Voer onder Documentgrootte nieuwe waarden in voor de hoogte en de breedte. Kies desgewenst een nieuwe maateenheid. Voor de optie

Breedte worden de breedte en tussenruimte gebruikt die zijn opgegeven bij Voorkeuren voor eenheden en linialen.

5. Voer een nieuwe waarde in voor Resolutie. Kies desgewenst een nieuwe maateenheid.
   Als u de oorspronkelijke waarden in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte wilt herstellen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op Herstellen.

Naar boven

Wat beïnvloedt de bestandsgrootte?

De bestandsgrootte is afhankelijk van de pixelafmetingen van de afbeelding en het aantal lagen waaruit deze bestaat. Van afbeeldingen met meer pixels worden mogelijk meer details afgedrukt. De afbeeldingen nemen echter meer schijfruimte in beslag en het bewerken en afdrukken kan langer duren. U moet de bestandsgrootte van uw bestanden bijhouden om ervoor te zorgen dat de bestanden niet te groot worden voor uw doeleinden. Als het bestand te groot wordt, verkleint u het aantal lagen in de afbeelding of wijzigt u de grootte van de afbeelding.

U kunt onder aan het toepassingsvenster informatie bekijken over de bestandsgrootte van een afbeelding.

Meer Help-onderwerpen

Lagen beheren

Informatie over afbeeldingen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen ophalen van camera's en scanners

Afbeeldingen ophalen van digitale camera's
Afbeeldingen van een digitale camera importeren via WIA (alleen Windows)
Gescande afbeeldingen importeren

Naar boven

Afbeeldingen ophalen van digitale camera's

U kunt afbeeldingen naar uw computer kopiëren door uw camera of een mediakaartlezer aan te sluiten op uw computer.

- Gebruik de opdracht Afbeeldingen ophalen uit camera in Adobe® Bridge® om foto's te downloaden, in te delen, te hernoemen en er metagegevens op toe te passen.
- Als de camera of kaartlezer als een station op uw computer wordt weergegeven, kunt u de afbeeldingen rechtstreeks naar uw vaste schijf of naar Adobe Bridge kopiëren.
- Gebruik de met de camera meegeleverde software, Windows Image Acquisition (WIA) of Image Capture (Mac OS). Voor meer informatie over het gebruik van Windows Image Acquisition of Image Capture raadpleegt u de documentatie bij de computer.

Naar boven

Afbeeldingen van een digitale camera importeren via WIA (alleen Windows)

Met bepaalde digitale camera's kunt u afbeeldingen importeren via Windows Image Acquisition (WIA). Via WIA kunt u afbeeldingen rechtstreeks in Photoshop importeren doordat Photoshop samenwerkt met Windows en de software van de digitale camera of scanner.

1. Kies Bestand > Importeren > WIA-ondersteuning.
2. Kies een bestemming waarin u de afbeeldingsbestanden op de computer wilt opslaan.
3. Zorg dat Opgehaalde afbeelding(en) openen in Photoshop is ingeschakeld. Als u een groot aantal afbeeldingen importeert, of als u de afbeeldingen later wilt bewerken, schakelt u Opgehaalde afbeelding(en) openen uit.
4. Selecteer Unieke submap als u de geïmporteerde bestanden direct wilt opslaan in een map met de huidige datum als naam.
5. Klik op Starten.
6. Selecteer de digitale camera waarvan u afbeeldingen wilt importeren.
   Opmerking: *Als de naam van de camera niet in het submenu wordt weergegeven, controleert u of de software en stuurprogramma's goed zijn geïnstalleerd en de camera is aangesloten.*
7. Kies de afbeelding of afbeeldingen die u wilt importeren:
   - Klik op de afbeelding in de lijst met miniaturen om de afbeelding te importeren.
   - Houd Shift ingedrukt en klik op meerdere afbeeldingen om deze afbeeldingen tegelijk te importeren.
   - Klik op Alles selecteren om alle beschikbare afbeeldingen te importeren.
8. Klik op Foto's laden om de afbeelding te importeren.

Naar boven

Gescande afbeeldingen importeren

Als u gescande afbeeldingen wilt importeren, opent u TIFF-bestanden die zijn opgeslagen met speciale scansoftware of gebruikt u de TWAIN- of WIA-interface in Photoshop. Zorg er in beide gevallen voor dat de vereiste software voor uw scanner is geïnstalleerd. Voor installatie-instructies raadpleegt u de documentatie die door de fabrikant van de scanner is verschaft.

Opmerking: *Scannerstuurprogramma's worden ondersteund door de fabrikant van de scanner, niet door Adobe. Als u problemen ondervindt met scannen, controleert u eerst of u de meest recente versie van het scannerstuurprogramma en de software gebruikt.*

Afbeeldingen importeren uit een afzonderlijke scantoepassing

Bij de meeste scanners wordt software geleverd die buiten Photoshop kan worden uitgevoerd en die dezelfde scanopties en -kwaliteit biedt. Op deze manier vermijdt u problemen die door verouderde TWAIN-stuurprogramma's worden veroorzaakt. Het kan ook de efficiëntie verbeteren, omdat u afbeeldingen in Photoshop kunt bewerken terwijl het scannen op de achtergrond wordt uitgevoerd.

1. Start de scansoftware en stel de opties naar wens in. (In Mac OS kunt u ook het hulpprogramma Image Capture gebruiken.)
2. Sla gescande afbeeldingen op in de TIFF-indeling.
3. Open de opgeslagen TIFF-bestanden in Photoshop.

In sommige scannerprogramma's kunt u Photoshop instellen als de externe editor voor een afbeelding nadat het scannen is voltooid.

Afbeeldingen importeren aan de hand van de TWAIN-interface

TWAIN is een platformonafhankelijke interface voor het ophalen van afbeeldingen die zijn vastgelegd door bepaalde scanners, digitale camera's en frame grabbers.

1. Installeer de TWAIN-software die door de producent van het apparaat is verstrekt.
2. Download de Photoshop TWAIN-plug-in voor Windows of Mac OS.

   De plug-in biedt ondersteuning voor de 32-bits versies van Windows en Mac OS. Deze biedt ook ondersteuning voor de 64-bits versie van Mac OS 10.6, als de scannerfabrikant stuurprogramma's voor 64-bits verschaft. (Dat is meestal niet het geval, zodat de meeste Mac OS-gebruikers Photoshop moeten uitvoeren in de 32-bits modus.)
3. Kies Bestand > Importeren en kies het apparaat dat u wilt gebruiken in het submenu.

Afbeeldingen importeren aan de hand van de WIA-interface (alleen Windows)

1. Kies Bestand > Importeren > WIA-ondersteuning.
2. Kies de locatie op de computer waar u de afbeeldingsbestanden wilt opslaan.
3. Klik op Starten.
4. Selecteer Opgehaalde afbeelding(en) openen in Photoshop (tenzij u een groot aantal afbeeldingen wilt importeren of als u de afbeeldingen later wilt bewerken).
5. Selecteer Unieke submap als u geïmporteerde afbeeldingen wilt opslaan in een map met de huidige datum als naam.
6. Selecteer de scanner die u wilt gebruiken.
   Opmerking: *Als de naam van uw scanner niet in het submenu wordt weergegeven, controleert u of de software en stuurprogramma's goed zijn geïnstalleerd en de scanner is aangesloten.*
7. Kies het soort afbeelding dat u wilt scannen: Kleurenafbeelding, Grijswaardenafbeelding of Zwart-witafbeelding of Tekst.
   Als u aangepaste instellingen wilt opgeven, selecteert u Kwaliteit van gescande afbeelding aanpassen.
8. Klik op Voorvertoning. Indien nodig sleept u de handgrepen van het selectiekader om de grootte van het uitsnijden aan te passen.
9. Klik op Scannen.

De gescande afbeelding wordt opgeslagen in BMP-indeling.

Meer Help-onderwerpen

Foto's ophalen van een digitale camera of kaartlezer naar Adobe Bridge

Navigeren en afbeeldingen openen en opslaan in Camera Raw

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen maken, openen en importeren

Een afbeelding maken
Een afbeelding dupliceren
Bestanden openen
PDF-bestanden openen
Een EPS-bestand openen

Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.

Naar boven

Een afbeelding maken

1. Kies Bestand > Nieuw.
2. Typ een naam voor de afbeelding in het dialoogvenster Nieuw.
3. (Optioneel) Kies een documentgrootte in het menu Voorinstelling.
   Opmerking: *Als u een document wilt maken met pixeldimensies die zijn ingesteld voor een bepaald apparaat, klikt u op de knop Adobe Device Central.*
4. Stel de breedte en de hoogte in door een voorinstelling te kiezen in het menu Grootte of door waarden te typen in de tekstvakken Breedte en Hoogte.
   Als u de breedte, hoogte, resolutie, kleurmodus en bitdiepte van de nieuwe afbeelding wilt afstemmen op die van een geopende afbeelding, kiest u een bestandsnaam onder in het menu Voorinstelling.
5. Stel de resolutie, kleurmodus en bitdiepte in.

   Als u een selectie naar het klembord hebt gekopieerd, worden de afmetingen en de resolutie van de afbeelding automatisch gebaseerd op de afbeeldingsgegevens.
6. Selecteer een optie voor de canvaskleur:
   Wit Hiermee wordt de achtergrondlaag gevuld met wit, de standaardachtergrondkleur.

   Achtergrondkleur Hiermee wordt de achtergrondlaag gevuld met de huidige achtergrondkleur.

   Transparant Hiermee wordt de eerste laag transparant gemaakt, zonder kleurwaarden. De inhoud van het resulterende document bestaat uit één transparante laag.
7. (Optioneel) Klik indien nodig op de knop Geavanceerd om meer opties weer te geven.
8. (Optioneel) Kies een kleurprofiel of kies De kleurinstellingen van dit document niet beheren in het gedeelte Geavanceerd. Kies Vierkant bij Pixelverhouding, tenzij u de afbeelding voor video wilt gebruiken. In dat geval kiest u een andere optie om niet-vierkante pixels te gebruiken.
9. Klik als u klaar bent op Voorinstelling opslaan om de instellingen als voorinstelling op te slaan of op OK om het nieuwe bestand te openen.

Naar boven

Een afbeelding dupliceren

U kunt een volledige afbeelding dupliceren (met alle lagen, laagmaskers en kanalen) in het beschikbare werkgeheugen, zonder iets op schijf op te slaan.

1. Open de afbeelding die u wilt dupliceren.
2. Kies Afbeelding > Dupliceren.
3. Voer een naam in voor de gedupliceerde afbeelding.
4. Als u de afbeelding wilt dupliceren en de lagen wilt verenigen, selecteert u Alleen verenigde lagen dupliceren. Zorg ervoor dat deze optie is uitgeschakeld om de lagen te behouden.
5. Klik op OK.

Naar boven

Bestanden openen

U kunt bestanden openen met de opdracht Openen en de opdracht Recente bestanden openen. U kunt bestanden ook vanuit Adobe Bridge of Adobe® Photoshop® Lightroom™ openen in Photoshop.

Wanneer u bepaalde bestanden opent, zoals Camera Raw- of PDF-bestanden, geeft u instellingen en opties op in een dialoogvenster voordat de bestanden volledig worden geopend in Photoshop.

Photoshop® Extended-gebruikers kunnen niet alleen stilstaande afbeeldingen, maar ook 3D-bestanden, videobestanden en bestanden met reeksen afbeeldingen openen en bewerken. Zie Videobestanden en reeksen afbeeldingen importeren voor meer informatie.

Opmerking: *Photoshop gebruikt plug-ins voor het openen en importeren van vele bestandsindelingen. Als een bestandsindeling niet beschikbaar is in het dialoogvenster Openen of in het submenu Bestand > Importeren, moet u mogelijk de plug-in voor de bestandsindeling installeren.*

Soms kan Photoshop niet de juiste indeling voor een bestand bepalen. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als het bestand is overgebracht van het ene besturingssysteem naar het andere. Soms kan een overdracht tussen Mac OS en Windows ertoe leiden dat de bestandsindeling op onjuiste wijze wordt aangeduid. In dat geval moet u de juiste indeling voor het openen van het bestand opgeven.

U kunt (waar mogelijk) lagen, maskers, transparanties, samengestelde vormen, segmenten, afbeeldingen met hyperlinks en bewerkbare tekst behouden bij het plaatsen van de Illustrator-illustratie in Photoshop. In Illustrator exporteert u de illustratie in de bestandsindeling PSD (Photoshop). Als de Illustrator-illustratie elementen bevat die Photoshop niet ondersteunt, blijft de vormgeving van de illustratie behouden, maar worden de lagen samengevoegd en wordt de illustratie omgezet in pixels.

Een bestand openen met de opdracht Openen

1. Kies Bestand > Openen.
2. Selecteer de naam van het bestand dat u wilt openen. Als het bestand niet wordt weergegeven, selecteert u de optie voor het tonen van alle bestanden in het pop-upmenu Bestanden van het type (Windows) of Activeer (Mac OS).
3. Klik op Openen. In bepaalde gevallen wordt er een dialoogvenster weergegeven waarin u opties kunt instellen die specifiek zijn voor de bestandsindeling.
   Opmerking: *Als er een kleurprofielwaarschuwing wordt weergegeven, kiest u of u een ingesloten profiel wilt gebruiken als de werkruimte, de documentkleur wilt omzetten in de werkruimte, of het ingesloten profiel wilt behouden. Zie De kleuren in geïmporteerde afbeeldingen beheren voor meer informatie.*

Een bestand openen dat u onlangs hebt gebruikt

✣ Kies Bestand > Recente bestanden openen en selecteer een bestand in het submenu.

Opmerking: *Als u het aantal bestanden dat wordt vermeld in het menu Recente bestanden openen wilt wijzigen, wijzigt u de optie Lijst van recente bestanden bevat bij de voorkeuren voor Bestandsbeheer. Kies Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Bestandsbeheer (Mac OS).*

De bestandsindeling opgeven voor het openen van een bestand

Als een bestand wordt opgeslagen zonder extensie of met een extensie die niet overeenkomt met de werkelijke indeling (als een PSD-bestand bijvoorbeeld is opgeslagen met de extensie .GIF), kan Photoshop het bestand wellicht niet openen. Selecteer de juiste indeling, zodat Photoshop het bestand kan herkennen en openen.

✣ Voer een van de volgende handelingen uit:

- (Windows) Kies Bestand > Openen als en selecteer het bestand dat u wilt openen. Selecteer vervolgens de gewenste indeling in het pop-upmenu Openen als en klik op Openen.
- (Mac OS) Kies Bestand > Openen en kies Alle documenten in het pop-upmenu Tonen. Selecteer vervolgens het bestand dat u wilt openen, kies de gewenste bestandsindeling in het pop-upmenu Indeling en klik op Openen.

Opmerking: *Als het bestand niet wordt geopend, komt de gekozen indeling mogelijk niet overeen met de werkelijke indeling van het bestand of is het bestand mogelijk beschadigd.*

Naar boven

PDF-bestanden openen

Adobe Portable Document Format (PDF) is een veelzijdige bestandsindeling die zowel vector- als bitmapgegevens ondersteunt. PDF-bestanden bevatten opties voor het elektronisch zoeken in het document en voor navigeren. PDF is de belangrijkste indeling voor Adobe Illustrator en Adobe Acrobat.

Sommige PDF-bestanden bevatten één afbeelding, andere bevatten meerdere pagina's en afbeeldingen. Wanneer u een PDF-bestand in Photoshop opent, kunt u kiezen welke pagina's of bestanden u wilt openen en kunt u opties voor het omzetten in pixels opgeven.

U kunt ook PDF-gegevens importeren met de opdracht Plaatsen, de opdracht Plakken en met slepen en neerzetten. De pagina of afbeelding wordt op een afzonderlijke laag geplaatst als een slim object.

Opmerking: *De volgende procedure geldt alleen voor het openen van generieke PDF-bestanden in Photoshop. U hoeft geen opties op te geven in het dialoogvenster PDF importeren wanneer u Photoshop PDF-bestanden opent.*

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Openen.
   - (Bridge) Selecteer het PDF-bestand en kies Bestand > Openen met > Adobe Photoshop. Ga verder met stap 3.
2. In het dialoogvenster Openen selecteert u de naam van het bestand en klikt u op Openen.
3. In het dialoogvenster PDF importeren kiest u Pagina's of Afbeeldingen in het menu Selecteren, afhankelijk van de elementen van het PDF-document die u wilt importeren.
4. Klik op de miniaturen voor de afbeeldingen of pagina's die u wilt openen. Als u meerdere pagina's of afbeeldingen wilt selecteren, houdt u

Shift ingedrukt terwijl u klikt. Het aantal geselecteerde items wordt onder het voorvertoningsvenster weergegeven. Als u afbeeldingen importeert, kunt u verdergaan met stap 8.
Opmerking: *Gebruik het menu Miniatuurgrootte om de weergave van miniaturen in het voorvertoningsvenster aan te passen. Met de optie Pagina passend maken past er één miniatuur in het voorvertoningsvenster. Er verschijnt een schuifbalk als er meerdere items zijn.*

5. Als u het nieuwe document een naam wilt geven, typt u een naam in het tekstvak Naam. Als u meerdere pagina's of afbeeldingen wilt importeren, worden meerdere documenten geopend met de basisnaam gevolgd door een getal.
6. Onder Paginaopties kiest u een optie in het menu Uitsnijden naar om op te geven welk gedeelte van het PDF-document u wilt opnemen:
Selectiekader Hiermee wordt het kleinste rechthoekige gedeelte uitgesneden dat alle tekst en afbeeldingen van de pagina bevat. Als u deze optie kiest, worden overbodige witruimte en eventuele documentelementen buiten het Uitsnijdvak gewist.
Opmerking: *Als u Selectiekader kiest, wordt de witruimte die deel uitmaakt van de door de brontoepassing gemaakte achtergrond niet verwijderd.*

   Mediavak Hiermee wordt uitgesneden naar de oorspronkelijke grootte van de pagina.

   Uitsnijdvak Hiermee wordt uitgesneden tot het uitknipgebied (uitsnijdmarges) van het PDF-bestand.

   Afloopvak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven in het PDF-bestand en wordt rekening gehouden met de beperkingen van productieprocessen als knippen, vouwen en bijsnijden.

   Verkleinvak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven voor het beoogde, uiteindelijke paginaformaat.

   Illustratievak Hiermee wordt uitgesneden tot het gebied dat is opgegeven in het PDF-bestand voor het plaatsen van de PDF-gegevens in een andere toepassing.
7. Voer (indien nodig) onder Afbeeldingsgrootte waarden voor de breedte en de hoogte in:
   - Selecteer Verhoudingen behouden als u de verhouding van de pagina's wilt behouden tijdens het schalen naar de door de waarden bij Breedte en Hoogte aangegeven rechthoek.
   - Schakel Verhoudingen behouden uit als u de pagina's precies wilt schalen naar de waarden bij Breedte en Hoogte. Er kan enige vervorming optreden wanneer de pagina's worden geschaald.

   Als er meerdere pagina's zijn geselecteerd, worden de maximale breedte- en hoogtewaarden van de geselecteerde pagina's weergegeven in de vakken Breedte en Hoogte. Alle pagina's worden op hun oorspronkelijke grootte gerenderd als Verhoudingen behouden wordt geselecteerd en u de waarden voor Breedte en Hoogte niet wijzigt. Wanneer u de waarden wijzigt, worden alle pagina's verhoudingsgewijs geschaald tijdens het omzetten in pixels.
8. Geef de volgende opties op bij Afbeeldingsgrootte:
Resolutie Hiermee stelt u de resolutie in voor het nieuwe document. Zie ook Informatie over pixelafmetingen en de resolutie van afgedrukte afbeeldingen.

   Modus Hiermee stelt u de kleurmodus in voor het nieuwe document. Zie ook Kleurmodi.

   Bitdiepte Hiermee stelt u de bitdiepte in voor het nieuwe document. Zie ook Bitdiepte.

   De waarden in de vakken Breedte en Hoogte bepalen samen met de resolutie de uiteindelijke pixelafmetingen van het document.
9. Als u de kleurprofielwaarschuwingen wilt onderdrukken, selecteert u Waarschuwing onderdrukken.
10. Klik op OK.

Naar boven

Een EPS-bestand openen

Met EPS (Encapsulated PostScript) kunnen zowel vector- als bitmapgegevens worden weergegeven. Deze bestandsindeling wordt ondersteund door vrijwel alle grafische toepassingen, tekenprogramma's en pagina-opmaakprogramma's. De Adobe-toepassing waarmee vooral PostScript-illustraties worden gemaakt, is Adobe Illustrator. Wanneer u een EPS-bestand met vectorillustraties opent, wordt het in pixels omgezet. Met andere woorden, de wiskundig gedefinieerde lijnen en curven van de vectorillustratie worden omgezet in de pixels of de bits van een bitmapafbeelding.

U kunt PostScript-illustraties ook overbrengen naar Photoshop met de opdracht Plaatsen, de opdracht Plakken en met slepen en neerzetten.

1. Kies Bestand > Openen.
2. Selecteer het bestand dat u wilt openen en klik op Openen.
3. Geef de gewenste afmetingen, resolutie en modus aan. Selecteer Verhoudingen behouden als u de verhouding tussen de hoogte en breedte wilt behouden.
4. Als u oneffen lijnen bij de randen van illustraties wilt minimaliseren, selecteert u Anti-aliased.

Meer Help-onderwerpen
Adobe Bridge
Mini Bridge
Afbeeldingen verwerken met Camera Raw

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen bekijken

De modus voor schermweergave wijzigen
Het weergavegebied van een afbeelding wijzigen
Het gereedschap Weergave roteren gebruiken
Trackpadbesturing uitschakelen (Mac OS)
Het deelvenster Navigator gebruiken
In- of uitzoomen

Naar boven

De modus voor schermweergave wijzigen

Met de opties voor de schermmodus kunt u afbeeldingen op het volledige scherm weergeven. U kunt de menubalk, titelbalk en schuifbalken tonen of verbergen.

Druk op de toets F om snel door schermmodi te bladeren.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Schermmodus > Modus Standaardscherm om de standaardmodus weer te geven (menubalk boven in scherm en schuifbalken aan weerszijden). U kunt ook op de knop Schermmodus in de toepassingsbalk klikken en Modus Standaardscherm selecteren in het pop-upmenu.
- Kies Weergave > Schermmodus > Modus Volledig scherm met menubalk om het venster op volledige schermgrootte weer te geven met een menubalk en een achtergrond van 50% grijs, maar zonder titelbalk en schuifbalken. U kunt ook op de knop Schermmodus in de toepassingsbalk klikken en Modus Volledig scherm met menubalk selecteren in het pop-upmenu.
- Kies Weergave > Schermmodus > Modus Volledig scherm om een schermvullend venster met alleen een zwarte achtergrond (zonder titelbalk, menubalk of schuifbalken) weer te geven. U kunt ook op de knop Schermmodus in de toepassingsbalk klikken en Modus Volledig scherm selecteren in het pop-upmenu.

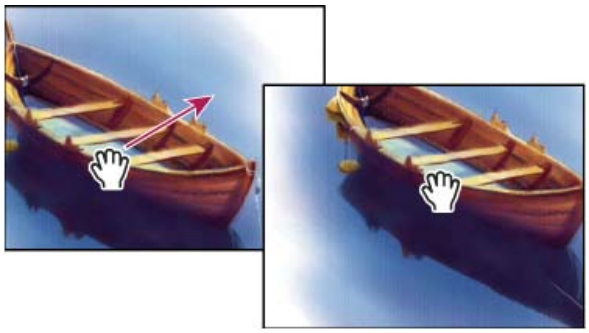
Naar boven

Het weergavegebied van een afbeelding wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Gebruik de schuifbalken van het venster.
- Selecteer het gereedschap Handje en versleep de afbeelding in het venster. Als u het handje wilt gebruiken terwijl een ander gereedschap is geselecteerd, houdt u de spatiebalk ingedrukt terwijl u in de afbeelding sleept.

  Als uw computer over OpenGL beschikt, kunt u het handje gebruiken om de afbeelding via tikken snel in de gewenste richting te manoeuvreren. Na een snelle muisactie verplaatst de afbeelding zich dan alsof u ononderbroken sleept. U schakelt deze optie in door Bewerken > Voorkeuren > Algemeen ((Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS) te kiezen en Tikken en pannen inschakelen te selecteren.



Slepen met het handje om een ander gedeelte van de afbeelding weer te geven

- Sleep het gekleurde vak (proxyweergavegebied) in het deelvenster Navigator.

Naar boven

Het gereedschap Weergave roteren gebruiken

U gebruikt het gereedschap Weergave roteren om het canvas niet-destructief te roteren; de afbeelding wordt niet getransformeerd. Rotatie van het

canvas kan om een aantal redenen nuttig zijn. Tekenen wordt bijvoorbeeld eenvoudiger. (OpenGL is vereist.)

U kunt ook rotatiegebaren gebruiken op MacBook-computers met multi-touchtrackpads.

1. Selecteer in de gereedschapset het gereedschap Weergave roteren . (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het handje ingedrukt.)
2. Ga als volgt te werk:
   - Sleep in de afbeelding. Een kompas geeft in de afbeelding het noorden aan, onafhankelijk van de huidige canvashoek.
   - Voer in het veld Rotatiehoek op de optiebalk de graden in.
   - Klik of sleep het cirkelvormige besturingselement Rotatiehoek instellen.
3. Als u het canvas wilt herstellen en de oorspronkelijke hoek wilt instellen, klikt u op Weergave herstellen.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_nl voor een video over het gereedschap Weergave roteren en andere tips voor de werkruimte.. (De bespreking van het gereedschap Weergave roteren begint na 5 minuten en 10 seconden.)

Naar boven

Trackpadbesturing uitschakelen (Mac OS)

Als u een MacBook-computer met een multi-touchtrackpad hebt, kunt u de trackpad gebruiken voor tikken en pannen, voor het roteren van afbeeldingen en voor het in- of uitzoomen op afbeeldingen. U kunt zo veel sneller werken, maar u kunt deze functie uitschakelen als er onbedoelde wijzigingen ontstaan.

1. Kies Photoshop > Voorkeuren > Interface (Mac OS).
2. Schakel Vingerbewegingen inschakelen uit in het gedeelte Algemeen.

Naar boven

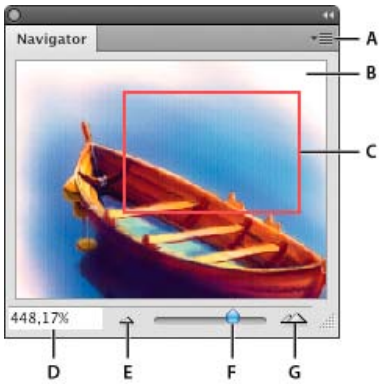
Het deelvenster Navigator gebruiken

Met het deelvenster Navigator wijzigt u snel de weergave van uw illustratie met behulp van een miniatuur. Het gekleurde vak in de Navigator (het proxyweergavegebied) is hetzelfde als het gebied dat u in het venster ziet.

❖ Voer een of meer van de volgende handelingen uit:

- Als u het deelvenster Navigator wilt weergeven, selecteert u Venster > Navigator.
- Om de vergroting te wijzigen, typt u een waarde in het tekstvak, klikt u op de knop Uitzoomen of Inzoomen of versleept u de zoomregelaar.
- Om de weergave van een afbeelding te verplaatsen, sleept u het proxyweergavegebied in de miniatuurweergave van de afbeelding. U kunt ook op de miniatuurweergave van de afbeelding klikken om het zichtbare gebied aan te duiden.

  Als u het formaat en de positie van het proxygebied tegelijkertijd wilt instellen, houdt u Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u in de miniatuur van de afbeelding.
- Als u de kleur van het voorvertoningsgebied wilt wijzigen, selecteert u Deelvensteropties in het deelvenstermenu. Selecteer een vooraf ingestelde kleur in het pop-upmenu voor kleuren of klik in het kleurenvak om een aangepaste kleur te kiezen.



Deelvenster Navigator

***A.** Knop voor deelvenstermenu **B.** Miniatuurweergave van illustratie **C.** Proxyweergavegebied **D.** Tekstvak Zoomen **E.** Knop Uitzoomen **F.** Zoomregelaar **G.** Knop Inzoomen*

Naar boven

In- of uitzoomen

Gebruik het gereedschap Zoomen of de opdrachten in het menu Weergave om in of uit te zoomen op een afbeelding. Als u het gereedschap Zoomen gebruikt, vergroot of verkleint u met elke klik de weergave één niveau tot het volgende vooraf ingestelde percentage en wordt het punt waar u klikt het middelpunt van de weergave. Als de afbeelding niet verder kan worden vergroot (tot 3200%) of verkleind (tot 1 pixel), is het

vergrootglas 'leeg'.

Zie Afbeeldingen op 100% weergeven als u afbeeldingen op hun nauwkeurigst wilt weergeven, met verscherping, laageffecten en andere aanpassingen.

Voorkeuren voor het gereedschap Zoomen instellen

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Prestaties (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Prestaties (Mac OS). Selecteer in het gedeelte GPU-instellingen de optie OpenGL-tekenen inschakelen.
   Opmerking: *voor bepaalde voorkeuren voor het gereedschap Zoomen is OpenGL vereist. Als OpenGL-tekenen inschakelen niet beschikbaar is, biedt uw grafische kaart geen ondersteuning voor deze technologie.*
2. Selecteer een van de volgende opties in de algemene voorkeuren:
   Geanimeerd zoomen Maakt onafgebroken zoomen mogelijk wanneer u het gereedschap Zoomen ingedrukt houdt.

   Vensters vergroten/verkleinen door zoomen Zie Het venster automatisch wijzigen tijdens het zoomen.

   Zoomen met schuifwiel Kies deze optie om te kunnen zoomen met het schuifwiel van uw muis.

   Gecentreerd inzoomen op punt waarop wordt geklikt Kies deze optie om de zoomweergave te centreren rond de locatie waarop u hebt geklikt.

Een vooraf ingestelde mate zoomen

✥ Ga als volgt te werk:

- Selecteer het gereedschap Zoomen en klik op de knop Inzoomen of Uitzoomen op de optiebalk. Klik vervolgens op het gebied waarop u wilt in- of uitzoomen.

  Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om snel over te schakelen op de modus Uitzoomen.
- Kies Weergave > Inzoomen of Weergave > Uitzoomen. De opdracht Inzoomen of Uitzoomen is niet meer beschikbaar als de afbeelding tot op het maximale niveau is vergroot of verkleind.
- Stel het zoomniveau in de linkerbenedenhoek van het hoofdvenster of in het deelvenster Navigator in.

Afbeeldingen op 100% weergeven

Een zoominstelling van 100% biedt de meest nauwkeurige weergave, omdat elke afbeeldingspixel met één monitorpixel wordt weergegeven. (Voor andere zoominstellingen worden de afbeeldingspixels geïnterpoleerd naar een andere hoeveelheid monitorpixels.)

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op het gereedschap Zoomen in de gereedschapset.
- (Creative Cloud) Kies Weergeven > 100% of klik op 100% in de optiebalk van het gereedschap Zoomen of Handje.
- Kies Weergave > Werkelijke pixels of klik op Werkelijke pixels in de optiebalk van het gereedschap Zoomen of Handje.
- Voer 100% in in de statusbalk en druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS).

De 100%-weergave geeft een afbeelding weer zoals deze wordt weergegeven in een webbrowser (bij de huidige monitorresolutie).

Onafgebroken zoomen

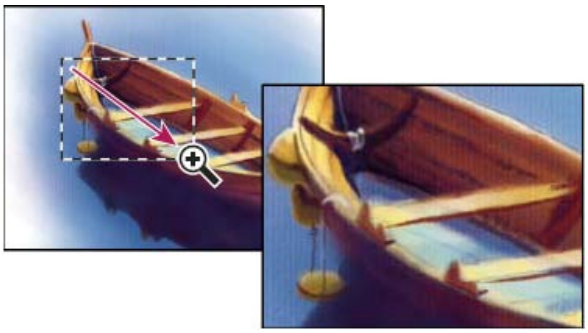
U kunt alleen onafgebroken zoomen als uw grafische kaart ondersteuning biedt voor OpenGL en als Geanimeerd zoomen is ingeschakeld in de algemene voorkeuren.

✥ Selecteer het gereedschap Zoomen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in de afbeelding en houd de muisknop ingedrukt om in te zoomen. Druk op Alt (Windows) of Option (Mac OS) om uit te zoomen.
- Selecteer Zoomen door slepen in de optiebalk. Sleep vervolgens naar links in de afbeelding om uit te zoomen of naar rechts om in te zoomen.

Een specifiek gebied uitvergroten

1. Selecteer het gereedschap Zoomen.
2. Sleep over het deel van de afbeelding dat u wilt vergroten.



Slepen met het gereedschap Zoomen om een afbeelding groter weer te geven

Het gebied binnen het selectiekader wordt weergegeven met de maximale vergroting. Als u het selectiekader in de illustratie in Photoshop wilt verplaatsen, sleept u eerst een selectiekader en houdt u vervolgens de spatiebalk ingedrukt.

Tijdelijk inzoomen op een afbeelding

1. Houd H ingedrukt, klik vervolgens op de afbeelding en houd de muisknop ingedrukt.

   Het actieve gereedschap verandert in het gereedschap Handje en de vergroting van de afbeelding wordt als volgt gewijzigd:

   - Als de volledige afbeelding oorspronkelijk in het documentvenster paste, wordt ingezoomd op de afbeelding totdat deze in het venster past.
   - Er wordt uitgezoomd op de afbeelding als oorspronkelijk slechts een gedeelte van de afbeelding zichtbaar was. Sleep het zoomkader om een ander deel van de afbeelding uit te vergroten.

2. Laat eerst de muisknop en dan de H-toets los.

   De afbeelding wordt met de vorige vergroting en met het vorige actieve gereedschap weergegeven.

Het venster automatisch wijzigen tijdens het zoomen

❖ Activeer het gereedschap Zoomen en kies op de optiebalk Vensters passend. Het venster verandert van grootte wanneer u de weergave van de afbeelding vergroot of verkleint.

Wanneer Vensters passend maken is uitgeschakeld (standaard), houdt het venster dezelfde grootte bij elke vergroting van de afbeelding. Dit is vooral handig wanneer u op een kleine monitor of met trapsgewijs geordende afbeeldingen werkt.

Opmerking: *als u het formaat van het venster automatisch wilt aanpassen wanneer u de sneltoetsen voor zoomen gebruikt, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS). Selecteer vervolgens Vensters vergroten/verkleinen door zoomen.*

Een afbeelding aan het scherm aanpassen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op het handje in de gereedschapset.
- Kies Weergave > In venster.
- Selecteer een gereedschap voor zoomen of het handje en klik op de knop In venster op de optiebalk.

  Hierdoor worden zowel het zoomniveau als de venstergrootte aan de beschikbare ruimte op het scherm aangepast.

Het pixelraster verbergen

Als u met meer dan 500% vergroot, wordt het pixelraster van de afbeelding standaard zichtbaar. Ga als volgt te werk om het raster te verbergen.

❖ Kies Weergave > Tonen en schakel Raster uit.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kleuren en monochrome instellingen aanpassen aan de hand van kanalen

Kleurkanalen mengen

Kleurkanalen mengen

Naar boven

Met de aanpassing Kanaalmixer kunt u kwalitatief hoogstaande grijswaarden- of sepia-afbeeldingen maken of andere afbeeldingen met kleurtinten. U kunt ook creatieve kleuraanpassingen aanbrengen in een afbeelding. Kies het percentage van elk kleurkanaal in de aanpassing Kanaalmixer om grijswaardenafbeeldingen van hoge kwaliteit te maken. Gebruik de opdracht Zwart-wit om een kleurenafbeelding om te zetten in zwart-wit en er kleurtinten aan toe te voegen (zie Een kleurenafbeelding omzetten in zwart-wit).

Met de Kanaalmixer-aanpassingsopties wijzigt u een doelkleurkanaal (uitvoerkanaal) met een mix van de bestaande (bron)kleurkanalen in de afbeelding. Kleurkanalen zijn grijswaardenafbeeldingen die staan voor de toonwaarden van de kleurcomponenten in een afbeelding (RGB of CMYK). Met Kanaalmixer voegt u grijswaardengegevens uit een bronkanaal toe aan een doelkanaal of verwijdert u deze uit een doelkanaal. U voegt geen kleuren toe aan een bepaalde kleurcomponent of verwijdert geen kleuren uit een kleurcomponent zoals bij de aanpassing Selectieve kleur.

De voorstellingen voor Kanaalmixer zijn beschikbaar in het menu Voorinstelling in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6). Gebruik de standaardvoorinstellingen van de Kanaalmixer om aangepaste voorinstellingen te maken, op te slaan en te laden.

Kleurkanalen mengen

1. Selecteer het samengestelde kleurkanaal in het deelvenster Kanalen.
2. Open als volgt de Kanaalmixer-aanpassing:
   - Klik op het pictogram Kanaalmixer in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Kanaalmixer. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.
   - (CS5) Klik op een voorinstelling voor Kanaalmixer in het deelvenster Aanpassingen.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Kanaalmixer kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) in het menu Uitvoerkanaal een kanaal waarin u een of meerdere bestaande kanalen wilt samenvoegen.
   - (CS6) Kies in het deelvenster Eigenschappen een voorinstelling voor Kanaalmixer in het menu Voorinstelling.

   Als u een uitvoerkanaal kiest, stelt u de bronschuifregelaar voor dat specifieke kanaal in op 100% en alle andere kanalen op 0%. Als u bijvoorbeeld Rood kiest als uitvoerkanaal, stelt u de schuifregelaars voor Bronkanalen in op 100% voor Rood en op 0% voor Groen en Blauw (in een RGB-afbeelding).
4. Sleep de schuifregelaar van een bronkanaal naar links om de bijdrage van het kanaal aan het uitvoerkanaal te verminderen. Sleep de schuifregelaar van een bronkanaal naar rechts of geef een waarde tussen -200% en +200% op in het vak om de bijdrage van het kanaal aan het uitvoerkanaal te verhogen. Wanneer u een negatieve waarde invoert, wordt het bronkanaal omgekeerd voordat het aan het uitvoerkanaal wordt toegevoegd.

   In het vak Totaal wordt de totale waarde van de bronkanalen weergegeven. Als de waarden van de gecombineerde kanalen hoger zijn dan 100%, wordt er een waarschuwingspictogram weergegeven naast het totaal.
5. Sleep de schuifregelaar of voer een waarde in voor de optie Constant.

   Met deze optie past u de grijswaarde van het uitvoerkanaal aan. Met negatieve waarden voegt u meer zwart toe en met positieve waarden voegt u meer wit toe. Een waarde van -200% maakt het uitvoerkanaal zwart en een waarde van +200% maakt het uitvoerkanaal wit.

   U kunt de instellingen in het dialoogvenster Kanaalmixer opslaan en weer gebruiken in andere afbeeldingen. Zie Aanpassingsinstellingen opslaan en Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen.

Monochrome afbeeldingen maken van RGB- of CMYK-afbeeldingen

In monochrome afbeeldingen worden kleurkanalen als grijswaarden weergegeven. Pas het percentage van elk bronkanaal aan om de algemene grijswaardenafbeelding precies af te stemmen.

1. Selecteer het samengestelde kleurkanaal in het deelvenster Kanalen.

2. Pas een Kanaalmixer-aanpassing toe.
3. Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6):
   - Selecteer Monochroom.
   - Selecteer een van de standaardvoorinstellingen in het menu Kanaalmixer:
     Zwart-wit infrarood (RGB) Rood=-70%, Groen=200%, Blauw=-30%

     Zwart-wit met blauw filter (RGB) Rood=0%, Groen=0%, Blauw=100%

     Zwart-wit met groen filter (RGB) Rood=0%, Groen=100%, Blauw=0%

     Zwart-wit met oranje filter (RGB) Rood=50%, Groen=50%, Blauw=0%

     Zwart-wit met rood filter (RGB) Rood=100%, Groen=0%, Blauw=0%

     Zwart-wit met geel filter (RGB) Rood=34%, Groen=66%, Blauw=0%
4. Met de schuifregelaars Bronkanalen kunt u de mate van detail en contrast in de afbeeldingen instellen voordat u de afbeeldingen omzet in grijswaarden.

   Voordat u de percentages van de bronkanalen aanpast, bekijkt u wat de effecten van de bronkanalen zijn op de monochrome afbeelding. Bekijk de afbeelding in RGB bijvoorbeeld met het kanaal Rood ingesteld op +100% en de bronkanalen Groen en Blauw op 0%. Bekijk de afbeelding vervolgens met het bronkanaal Groen ingesteld op +100% en de andere twee kanalen op 0%. Bekijk de afbeelding ten slotte met het bronkanaal Blauw ingesteld op +100% en de andere twee kanalen op 0%.

   De waarde Totaal verwijst naar het totale percentage van de bronkanalen. U bereikt de beste resultaten door de bronkanalen zodanig aan te passen dat de waarden samen gelijk zijn aan 100%. Als de waarden samen hoger zijn dan 100%, wordt naast het totaal een waarschuwingspictogram weergegeven, ten teken dat de verwerkte afbeelding helderder zal zijn dan het origineel en er mogelijk details in de hooglichten zijn verwijderd.
5. (Optioneel) Sleep de schuifregelaar of voer een waarde in voor de optie Constant.

   Met deze optie past u de grijswaarde van het uitvoerkanaal aan. Met negatieve waarden voegt u meer zwart toe en met positieve waarden voegt u meer wit toe. Een waarde van -200% maakt het uitvoerkanaal zwart en een waarde van +200% maakt het uitvoerkanaal wit.

Een handmatig gekleurde weergave maken voor specifieke afbeeldingselementen

1. Selecteer het samengestelde kleurkanaal in het deelvenster Kanalen.
2. Pas een Kanaalmixer-aanpassing toe.
3. Selecteer in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de optie Monochroom en hef daarna de selectie weer op.
4. Kies een optie bij Uitvoerkanaal en pas de schuifregelaars Bronkanalen aan. (Herhaal deze stap naar wens voor elk uitvoerkanaal.)



***A.** Originele kleurenafbeelding **B.** Het selecteren van Monochroom resulteert in een grijswaardenafbeelding **C.** Monochroom wordt uitgeschakeld en dankzij het mengen van kanalen krijgen elementen van de grijswaardenafbeelding een kleur*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Meerdere afbeeldingen weergeven

Afbeeldingen weergeven in meerdere vensters
Zoomen en locatie afstemmen in meerdere afbeeldingen

Afbeeldingen weergeven in meerdere vensters

Naar boven

Uw afbeeldingen worden weergegeven in het documentvenster. Met meerdere vensters kunt u hetzelfde bestand op verschillende manieren bekijken. In het menu Venster staat een lijst met geopende vensters. Als u een geopende afbeelding naar de voorgrond wilt halen, kiest u de bestandsnaam onder aan het menu Venster. Hoeveel vensters u per afbeelding kunt openen, hangt af van de hoeveelheid beschikbaar geheugen.

1. Kies Venster > Ordenen > Nieuw venster voor [bestandsnaam afbeelding].
2. Als u de vensters wilt ordenen, kiest u Venster > Ordenen en kiest u een van de volgende opties:
   Trapsgewijs Geeft vensters weer die van linksboven naar rechtsonder in lagen en trapsgewijs op het scherm liggen.

   Naast elkaar Geeft vensters naast of onder elkaar weer. Als u afbeeldingen sluit, worden de groottes van de openstaande vensters aan de beschikbare ruimte op het scherm aangepast.

   Zweven in venster Hiermee wordt de afbeelding zwevend gemaakt.

   Alles zweven in vensters Hiermee worden alle afbeeldingen zwevend gemaakt.

   Alles tot tabbladen samenvoegen Hiermee wordt één afbeelding op volledig scherm weergegeven. De andere afbeeldingen worden in tabbladen geminimaliseerd.

   U kunt met de optie Alle vensters schuiven van het gereedschap Handje door alle geopende afbeeldingen bladeren. Selecteer deze optie in de optiebalk en sleep in een afbeelding om door alle zichtbare afbeeldingen te bladeren.

Zoomen en locatie afstemmen in meerdere afbeeldingen

Naar boven

Alleen zoomen afstemmen

1. Open een of meer afbeeldingen of open één afbeelding in meerdere vensters.
2. Kies Venster > Ordenen > Naast elkaar om de afbeeldingen naast of onder elkaar weer te geven.
3. Selecteer het gereedschap Zoomen en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer Inzoomen alle vensters op de optiebalk en klik in een van de afbeeldingen. Er wordt tegelijkertijd met dezelfde relatieve mate ingezoomd of uitgezoomd op de andere afbeeldingen.
   - Kies Venster > Ordenen > Zoomen afstemmen. Houd Shift ingedrukt en klik op een van de afbeeldingen. Vervolgens wordt er tot hetzelfde percentage ingezoomd of uitgezoomd op de andere afbeeldingen.

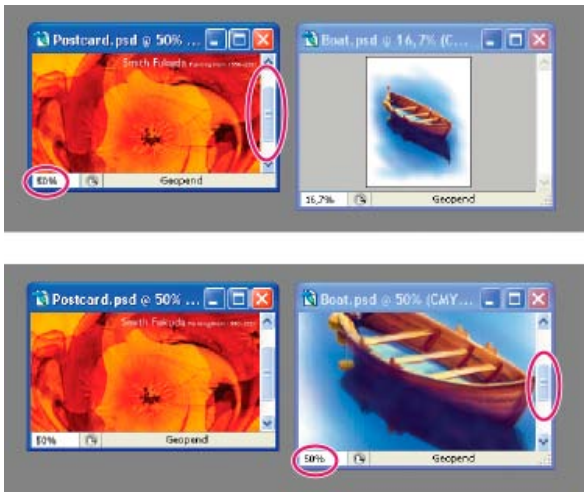
Alleen locatie afstemmen

1. Open een of meer afbeeldingen of open één afbeelding in meerdere vensters.
2. Kies Venster > Ordenen > Naast elkaar.
3. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - Kies Venster > Ordenen > Locatie afstemmen.
   - Selecteer het gereedschap Handje, selecteer Alle vensters schuiven op de optiebalk en sleep vervolgens om een ander gebied te zien in een van de afbeeldingen. (Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept met het gereedschap Handje om deze optie tijdelijk in te schakelen.)

Opmerking: *Photoshop bladert automatisch naar dezelfde relatieve locatie op de horizontale en verticale as. U moet wellicht handmatig schuiven om de randen van afbeeldingen te kunnen zien.*

Zoomen en locatie afstemmen

1. Open een of meer afbeeldingen of open één afbeelding in meerdere vensters.
2. Kies Venster > Ordenen > Naast elkaar.
3. Kies Venster > Ordenen > Alles afstemmen.



Zonder de opdracht Alles afstemmen geselecteerd (boven) en met de opdracht Alles afstemmen geselecteerd (onder)

4. Selecteer het gereedschap Zoomen of het handje.
5. Selecteer een van de afbeeldingen, houd Shift ingedrukt, en klik in een gebied of sleep een gebied van een afbeelding. De andere afbeeldingen worden vergroot of verkleind tot hetzelfde percentage en uitgespreid over het gebied waarin u hebt geklikt.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Informatie over afbeeldingen

Werken met het deelvenster Info
Bestandsinformatie weergeven in het documentvenster

Werken met het deelvenster Info

Naar boven

In het deelvenster Info vindt u informatie over de kleurwaarden onder de aanwijzer en, afhankelijk van het gereedschap dat u gebruikt, andere nuttige gegevens. In het deelvenster Info vindt u informatie over het gebruik van het geselecteerde gereedschap, wordt de status van het document weergegeven en kunnen de 8-, 16- en 32-bits waarden worden weergegeven.

Het deelvenster Info bevat de volgende informatie:

- Afhankelijk van de optie die u opgeeft, geeft het deelvenster Info waarden weer in 8-bits, 16-bits of 32-bits waarden.
- Bij weergave van CMYK-waarden staat in het deelvenster Info een uitroepteken naast de CMYK-waarden als de kleur onder de aanwijzer of het kleurenpipet buiten de afdrukbare CMYK-kleuromvang ligt.
- Wanneer u met het selectiekader werkt, ziet u in het deelvenster Info tijdens het slepen de x- en y-coördinaten van de aanwijzerpositie en de breedte (B) en hoogte (H) van het kader.
- Wanneer u de gereedschappen Uitsnijden of Zoomen gebruikt, verschijnen in het deelvenster Info de breedte (B) en hoogte (H) van het selectiekader terwijl u sleept. Het deelvenster toont ook de rotatiehoek van het uitsnijdkader.
- Wanneer u de gereedschappen Lijn, Pen of Verloop gebruikt of wanneer u een selectie verplaatst, ziet u tijdens het slepen in het deelvenster Info de x- en y-coördinaten van de startpositie, de wijziging in X (DX), de wijziging in Y (DY), de hoek (A) en de lengte (D).
- Wanneer u een opdracht voor tweedimensionale transformatie gebruikt, toont het deelvenster Info de procentuele wijziging in breedte (B) en hoogte (H), de rotatiehoek (A) en de hoek voor horizontaal (H) of verticaal (V) schuintrekken.
- Wanneer u een dialoogvenster voor kleurcorrectie gebruikt (bijvoorbeeld Curven), ziet u in het deelvenster Info voor-en-na kleurwaarden voor de pixels onder de aanwijzer en onder kleurvoorbeelden.
- Als de optie Knopinfo tonen is ingeschakeld, vindt u tips voor het gebruik van het geselecteerde gereedschap in de gereedschapset.
- Afhankelijk van de geselecteerde opties vindt u in het deelvenster Info statusinformatie zoals documentgrootte, documentprofiel, documentafmetingen, werkschijfgroottes, efficiëntie, timing en het huidige gereedschap.

Het deelvenster Info gebruiken

Het deelvenster Info geeft bestandsinformatie over een afbeelding en biedt ook informatie over de kleurwaarden wanneer u een gereedschapsaanwijzer op een afbeelding plaatst. Zorg ervoor dat het deelvenster Info zichtbaar is in uw werkruimte als u informatie wilt zien tijdens het slepen in de afbeelding.

1. (Optioneel) Ga op een van de volgende manieren te werk als u het deelvenster Info wilt weergeven:
   - Klik op het tabblad van het deelvenster Info als het is gekoppeld aan andere deelvensters.
   - Kies Venster > Info. Bestandsinformatie van de afbeelding wordt weergegeven onder aan het deelvenster Info. U kunt de weergegeven informatie wijzigen door op het driehoekje rechtsboven in het deelvenster te klikken en Deelvensteropties in het deelvenstermenu te kiezen.
2. Stel de gewenste opties in voor de informatie die u in het deelvenster Info wilt zien door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Kies Deelvensteropties in het deelvenster Info en geef opties op in het dialoogvenster Opties deelvenster Info.
   - Klik op een pipetpictogram en kies weergaveopties in het pop-upmenu. U kunt in het pop-upmenu ook opgeven of het deelvenster Info 8-bits, 16-bits of 32-bits waarden moet weergeven.
   - Klik op het pictogram voor de cursorcoördinaten en kies een maateenheid.
3. Selecteer een gereedschap.
4. Verplaats de aanwijzer in de afbeelding of sleep in de afbeelding om het gereedschap te gebruiken. De volgende informatie kan verschijnen, afhankelijk van het gereedschap dat u gebruikt:
   De numerieke waarden van de kleur onder de aanwijzer.

   De x- en y-coördinaten van de aanwijzer worden weergegeven.

   De breedte (B) en hoogte (H) van een selectiekader of vorm tijdens het slepen of de breedte en hoogte van een actieve selectie.

De opties voor het deelvenster Info wijzigen

1. Klik op de driehoek rechtsboven in de hoek om het menu van het deelvenster Info te openen en kies Deelvensteropties.
2. In het dialoogvenster Opties deelvenster Info kiest u een van de volgende weergaveopties voor Eerste kleurinfo:
   Echte kleur Als u de waarden in de huidige kleurmodus van de afbeelding wilt weergeven.

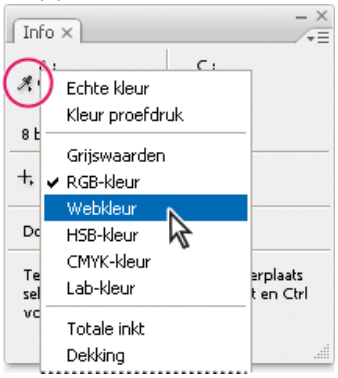
   Kleur proefdruk Als u de waarden voor de kleurruimte-uitvoer van de afbeelding wilt weergeven.

   Een kleurmodus Als u de kleurwaarden in die kleurmodus wilt weergeven.

   Totale inkt Als u het totale percentage van alle CMYK-inkten op de huidige locatie van de aanwijzer wilt weergeven. Deze waarde is gebaseerd op de waarden van het dialoogvenster CMYK-instelling.

   Dekking Als u de dekking van de huidige laag wilt weergeven. Deze optie is niet van toepassing op de achtergrond.

   U kunt ook de weergaveopties instellen door op het pictogram van het pipet te klikken in het deelvenster Info. Naast de opties Eerste kleurinfo kunt u ook 8-bits, 16-bits of 32-bits waarden weergeven.
3. Kies bij Tweede kleurinfo een van de weergaveopties die in stap 2 zijn behandeld. Voor Tweede kleurinfo kunt u ook op het pictogram van het pipet klikken in het deelvenster Info en weergaveopties kiezen in het pop-upmenu.



Op een pipet klikken en een weergavemodus in het pop-upmenu kiezen

4. Kies bij Liniaaleenheden een maateenheid.
5. Bij Statusinformatie maakt u een keuze uit de volgende opties om bestandsinformatie weer te geven in het deelvenster Info:
   Documentgrootten Informatie over de hoeveelheid gegevens in een afbeelding. Het linkergetal is de afdrukgrootte van de afbeelding (ongeveer de grootte van het opgeslagen Adobe Photoshop-bestand waarin alle lagen zijn samengevoegd). Het rechtergetal verwijst bij benadering naar de bestandsgrootte inclusief lagen en kanalen.

   Documentprofiel De naam van het kleurenprofiel dat wordt gebruikt voor de afbeelding.

   Documentafmetingen De afmetingen van de afbeelding.

   Werkschijfgrootten Informatie over de hoeveelheid RAM en de werkschijf die wordt gebruikt om de afbeelding te verwerken. Het linkergetal is de hoeveelheid geheugen die momenteel door de toepassing wordt gebruikt om alle geopende afbeeldingen weer te geven. Het rechtergetal is de totale hoeveelheid RAM die beschikbaar is voor het verwerken van afbeeldingen.

   Efficiëntie Het percentage aan tijd dat is besteed aan het uitvoeren van een bewerking in plaats van het lezen van of schrijven naar de werkschijf. Als de waarde lager dan 100% is, gebruikt Photoshop de werkschijf en gaat de bewerking dus langzamer.

   Timing De tijd die nodig was om de laatste bewerking te voltooien.

   Huidig gereedschap De naam van het actieve gereedschap.

   Metingsschaal Kies deze optie om de schaal van het document weer te geven.
6. (Optioneel) Selecteer Knopinfo tonen om een tip te zien over het gebruik ven een geselecteerd gereedschap onder in het deelvenster Info.
7. Klik op OK.
   Als u de maateenheden wilt wijzigen, klikt u op het dradenkruis in het deelvenster Info en kiest u een optie in het menu.

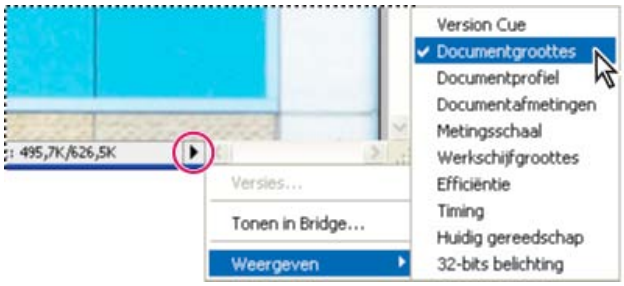
Naar boven

Bestandsinformatie weergeven in het documentvenster

De statusbalk staat onder aan elk documentvenster en geeft nuttige informatie, zoals de huidige vergrotingsfactor en bestandsgrootte van de actieve afbeelding, en korte instructies voor het gebruik van het actieve gereedschap.

Opmerking: *U kunt ook aan het bestand toegevoegde informatie over copyright en auteurschap bekijken. Deze informatie bestaat uit standaardbestandsgegevens en Digimarc-watermerken. Geopende afbeeldingen worden in Photoshop met behulp van de plug-in Digimarc Detect Watermark automatisch gecontroleerd op watermerken. Als er een watermerk wordt gevonden, wordt op de titelbalk van het afbeeldingsvenster een copyrightteken weergegeven en worden de copyrightvelden van het dialoogvenster Bestandsinfo bijgewerkt.*

1. Klik op het driehoekje onder in het documentvenster.



De opties voor het weergeven van bestandsinformatie als Version Cue is ingeschakeld

2. Kies een weergaveoptie in het pop-upmenu:
   Opmerking: *Als Version Cue is ingeschakeld, kunt u een optie kiezen in het submenu Weergeven.*
   Version Cue Geeft de Version Cue-werkgroepstatus van uw document weer, zoals open, niet beheerd, niet opgeslagen, enz. Deze optie is alleen beschikbaar als Version Cue is ingeschakeld.

   Documentgroottes Informatie over de hoeveelheid gegevens in een afbeelding. Het linkergetal is de afdrukgrootte van de afbeelding (ongeveer de grootte van het opgeslagen Adobe Photoshop-bestand waarin alle lagen zijn samengevoegd). Het rechtergetal verwijst bij benadering naar de bestandsgrootte inclusief lagen en kanalen.

   Documentprofiel De naam van het kleurenprofiel dat wordt gebruikt voor de afbeelding.

   Documentafmetingen De afmetingen van de afbeelding.

   Metingsschaal De schaal van het document.

   Werkschijfgroottes Informatie over de hoeveelheid RAM en de werkschijf die wordt gebruikt om de afbeelding te verwerken. Het linkergetal is de hoeveelheid geheugen die momenteel door de toepassing wordt gebruikt om alle geopende afbeeldingen weer te geven. Het rechtergetal is de totale hoeveelheid RAM die beschikbaar is voor het verwerken van afbeeldingen.

   Efficiëntie Het percentage aan tijd dat werkelijk is besteed aan het uitvoeren van een bewerking in plaats van het lezen van of schrijven naar de werkschijf. Als de waarde lager dan 100% is, gebruikt Photoshop de werkschijf en gaat de bewerking dus langzamer.

   Timing De tijd die nodig was om de laatste uitvoering te voltooien.

   Huidig gereedschap De naam van het actieve gereedschap.

   32-bits belichting Optie voor aanpassen van de voorvertoning voor afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (HDR-afbeeldingen) en 32 bits per kanaal op uw computermonitor weer te geven. De regelaar is alleen beschikbaar als het documentvenster een HDR-afbeelding bevat.

Klik op de bestandsinformatie in de statusbalk om de documenthoogte en -breedte, de kanalen en de resolutie weer te geven. Houd Control (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om de breedte en hoogte van blokken weer te geven.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range)

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)
Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen
Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal
Afbeeldingen samenvoegen tot HDR
Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen
Informatie over de HDR Kleurkiezer
Tekenen op HDR-afbeeldingen

Naar boven

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)

Het dynamische bereik (verhouding tussen donkere en lichte gebieden) in de zichtbare wereld is veel groter dan het bereik van het menselijk gezichtsvermogen en van afbeeldingen die worden afgedrukt of weergegeven op een monitor. Terwijl het menselijk oog zich kan aanpassen aan zeer verschillende helderheidsniveaus, kunnen de meeste camera's en computermonitors slechts een vast dynamisch bereik reproduceren. Fotografen, filmmakers en anderen die werken met digitale afbeeldingen moeten bepalen wat belangrijk is in een scène, omdat ze te maken hebben met een beperkt dynamisch bereik.

Met HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range) gaat een wereld van mogelijkheden open, omdat door deze afbeeldingen het gehele dynamische bereik van de zichtbare wereld wordt weergegeven. Omdat alle luminantiewaarden uit de levensechte scène verhoudingsgewijs zijn vertegenwoordigd en opgeslagen in een HDR-afbeelding, komt het aanpassen van de belichting van een HDR-afbeelding overeen met het aanpassen van de belichting bij het fotograferen van een scène in de werkelijke wereld.



Beelden met verschillende belichtingen samenvoegen voor het maken van een HDR-afbeelding
***A.** Afbeelding met schaduwdetails, maar uitgeknipte hooglichten **B.** Afbeelding met details in de hooglichten, maar uitgeknipte schaduwen **C.** HDR-afbeelding die het dynamische bereik van de scène bevat*

In Photoshop zijn de luminantiewaarden van een HDR-afbeelding opgeslagen als een numerieke representatie met een zwevende punt met een lengte van 32 bits (32 bits per kanaal). De luminantiewaarden in een HDR-afbeelding verhouden zich rechtstreeks tot de lichthoeveelheid in een scène. Daarentegen worden in niet-floating point afbeeldingsbestanden van 16 en 8 bits per kanaal alleen de belichtingswaarden tussen zwart en papierwit opgeslagen. Deze vertegenwoordigen slechts een bijzonder beperkt segment van het dynamische bereik van de werkelijkheid.

Kies in Photoshop de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om HDR-afbeeldingen te maken door het combineren van meerdere foto's die bij verschillende belichtingsinstellingen zijn vastgelegd. Aangezien de helderheidsniveaus van een HDR-afbeelding de weergavemogelijkheid van een standaard 24-bits beeldscherm ver te boven gaan, kunt u de HDR-voorvertoning in Photoshop aanpassen. Als u wilt afdrukken of programma's en

filters wilt gebruiken die niet compatibel zijn met HDR-afbeeldingen, kunt u de afbeeldingen omzetten in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal.

Naar boven

Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen

Denk aan de volgende tips bij het maken van foto's die u wilt combineren met de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro:

- Plaats de camera op een statief.
- Maak voldoende foto's om het volledige dynamische bereik van de scène te bestrijken. Neem ten minste vijf tot zeven foto's of wellicht nog meer, afhankelijk van het dynamische bereik van de scène. Neem minimaal drie foto's.
- Pas verschillende sluitertijden toe om andere belichtingen te realiseren. Als u de lensopening wijzigt, verandert de scherptediepte in elke opname, wat een mindere kwaliteit kan opleveren. Door het wijzigen van de ISO-waarde of de lensopening kunnen ook ruis of vignetten in de afbeelding optreden.
- Maak standaard geen gebruik van de auto-bracketfunctie van de camera, omdat de veranderingen in de belichting gewoonlijk te klein zijn.
- De belichtingsverschillen tussen de foto's moeten één of twee BW-stappen (belichtingswaarde) uit elkaar liggen. Dit komt ongeveer overeen met een verschil van één of twee f-stops.
- Houd de belichting constant: gebruik bijvoorbeeld niet een flitser in de ene opname terwijl u die in een andere opname weglaat.
- Zorg dat er niets in de scène beweegt. Het samenvoegen werkt alleen met verschillend belichte afbeeldingen van dezelfde scène.

Naar boven

Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal

U kunt de volgende gereedschappen, aanpassingen en filters gebruiken bij HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal. (Om met meer Photoshop-functies te kunnen werken, kunt u een afbeelding van 32 bits per kanaal omzetten in 16 of 8 bits per kanaal. Als u de oorspronkelijke afbeelding wilt behouden, maakt u kopie met de opdracht Opslaan als.)

Aanpassingen Niveaus, Belichting, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter.
Opmerking: *Hoewel de opdracht Belichting kan worden gebruikt bij afbeeldingen met 8 en 16 bits per kanaal, is deze bedoeld voor het maken van belichtingsaanpassingen in HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal.*

Overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Donkerdere kleur, Lineair tegenhouden (toevoegen), Lichtere kleur, Verschil, Aftrekken, Verdelen, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur en Lichtsterkte.

Nieuwe documenten maken met 32 bits per kanaal In het dialoogvenster Nieuw is 32 bits een optie in het pop-upmenu voor de bitdiepte rechts van het pop-upmenu Kleurmodus.

Opdrachten in het menu Bewerken Alle opdrachten, inclusief Vullen, Omlijnen, Vrije transformatie en Transformatie.

Bestandsindelingen Photoshop (.PSD, .PSB), Radiance (.HDR), Portable Bit Map (.PBM), OpenEXR en TIFF.
Opmerking: *Hoewel in Photoshop geen HDR-afbeelding kan worden opgeslagen in de bestandindeling LogLuv TIFF, kunnen LogLuv TIFF-bestanden wel worden geopend en gelezen.*

Filters Gemiddelde, Omgevingsvervaging, Gaussiaans vervagen, Bewegingsonscherpte, Radiaal vaag, Vorm vervagen, Oppervlak vervagen, Ruis, Wolken, Andere wolken, Zon, Slim verscherpen, Onscherp masker, Reliëf, De-Interlace, NTSC-kleuren, Hoogdoorlaat, Maximaal, Minimaal en Verschuiven.

Afbeeldingsopdrachten Afbeeldingsgrootte, Canvasgrootte, Afbeelding roteren, Uitsnijden, Bijsnijden, Dupliceren, Afbeelding toepassen, Berekenen en Variabelen.

Weergave Pixelverhouding (Aangepaste pixelverhoudingen, Pixelverhoudingen verwijderen, Pixelverhoudingen herstellen, enz.)

Lagen Nieuwe lagen, geduplicеerde lagen, aanpassingslagen, (Niveaus, Levendigheid, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter en Belichting), opvullagen, laagmaskers, laagstijlen, ondersteunde overvloeimodi en slimme objecten.

Modi RGB-kleur, Grijswaarden, omzetting in 8 bits of 16 bits per kanaal.

Pixelverhouding Ondersteuning voor vierkante en niet-vierkante documenten.

Selecties Omkeren, Bewerken > Omranden, Transformatie selectie, Selectie opslaan en Selectie laden.

Gereedschappen Alle gereedschappen in de gereedschapset, met uitzondering van: Magnetische lasso, Toverstaf, Snel retoucheerpenseel, Retoucheerpenseel, penseel Rode ogen verwijderen, Kleur vervangen, penseel Tekeninghistorie, Tovergummetje, Achtergrondgummetje, Emmertje, Tegenhouden, Doordrukken en Spons. Sommige gereedschappen werken alleen met ondersteunde overvloeimodi.

Naar boven

Afbeeldingen samenvoegen tot HDR

Kies de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om bij verschillende belichtingsinstellingen genomen foto's van dezelfde scène te combineren, zodat het volledige dynamische bereik wordt vastgelegd in één HDR-afbeelding. U kunt de samengevoegde afbeelding uitvoeren als een bestand met 32, 16 of 8 bits per kanaal. Alleen bestanden met 32 bits per kanaal kunnen echter alle HDR-afbeeldingsgegevens bevatten.

Samenvoegen tot HDR werkt het beste wanneer de foto's voor dit proces zijn geoptimaliseerd. In Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen vindt u enkele aanbevelingen.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: de beste nieuwe functie in CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Zet levendige afbeeldingskleuren om in surrealistische kleuren.



Boekfragment: HDR-beelden maken op basis van belichtings-bracketing

Conrad Chavez

Doorloop het HDR-proces van camera tot computer.



Boekfragment: ghosting verwijderen uit HDR-beelden

Scott Kelby

Elimineer vervaging veroorzaakt door bewegende objecten in een scène.



Videoles: de verbeteringen in HDR Pro ontdekken

Jan Kabili

Bekijk een overzicht van alle nieuwe functies.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Automatisch > Samenvoegen tot HDR Pro.
   - (Bridge) Selecteer de afbeeldingen die u wilt gebruiken en kies Extra > Photoshop > Samenvoegen tot HDR Pro. Ga verder met stap 5.
2. Klik in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op Bladeren om specifieke afbeeldingen te selecteren, klik op Geopende bestanden toevoegen of kies Gebruik > Map. (Als u een bepaald item wilt verwijderen, selecteert u dit in de bestandenlijst en klikt u op Verwijderen.)
3. (Optioneel) Schakel Proberen om bronafbeeldingen automatisch uit te lijnen in als u de camera in de hand hield bij het fotograferen van de afbeeldingen.
4. Klik op OK.
   Opmerking: *Als belichtingsmetagegevens voor afbeeldingen ontbreken, voert u de waarden in in het dialoogvenster Belichtingswaarde handmatig instellen.*

   In een tweede dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro ziet u miniaturen van bronafbeeldingen en een voorvertoning van het samengevoegde resultaat.
5. Kies rechtsboven in de voorvertoning een bitdiepte voor de samengevoegde afbeelding.
   Kies 32 bits als u het volledige dynamische bereik van de HDR-afbeelding wilt opnemen in de samengevoegde afbeelding. In afbeeldingsbestanden met 8 bits en 16 bits (zonder zwevend punt) kan niet het volledige bereik van luminantiewaarden in een HDR-afbeelding worden opgeslagen.
6. Zie Opties voor 32-bits afbeeldingen of Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen voor informatie over het aanpassen van het toonbereik.
7. (Optioneel) Kies Voorinstelling > Voorinstelling opslaan om uw instellingen voor kleurtonen op te slaan voor toekomstig gebruik. (Kies Voorinstelling laden als u de instellingen later opnieuw wilt toepassen.)

Opties voor 32-bits afbeeldingen

Verplaats de schuifregelaar onder het histogram om de voorvertoning van het witpunt van de samengevoegde afbeelding aan te passen. Wanneer u de schuifregelaar verplaatst, past u alleen de voorvertoning aan; alle HDR-afbeeldingsgegevens blijven in het samengevoegde bestand staan.

De aanpassing van de voorvertoning wordt in het HDR-bestand opgeslagen en altijd toegepast wanneer u het bestand opent in Photoshop. Als u de voorvertoning van het witpunt wilt aanpassen, kiest u Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.

Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen

HDR-afbeeldingen bevatten veel te veel luminantieniveaus voor het dynamische bereik dat kan worden opgeslagen in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal. Pas de belichting en het contrast aan wanneer u afbeeldingen met 32 bits per kanaal omzet in lagere bitdiepten om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren.

Kies een van de volgende methoden voor tinttoewijzing:

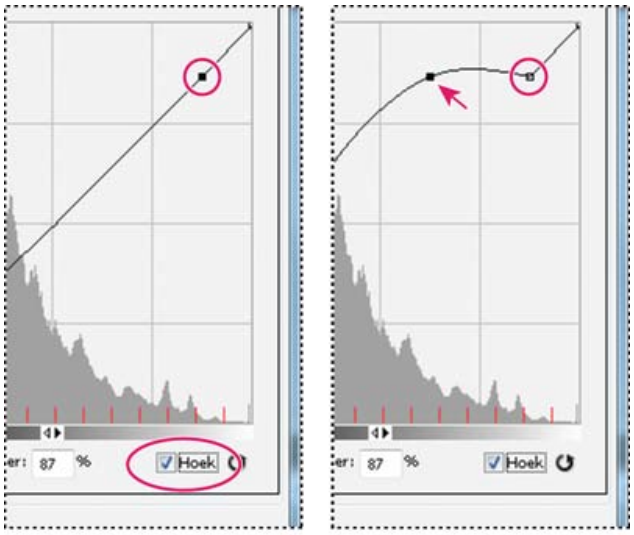
Lokale aanpassing Hiermee past u de HDR-tinten aan door de lokale helderheidsgebieden in de hele afbeelding aan te passen.

Randgloed Met Straal bepaalt u de omvang van lokale helderheidsgebieden. Met Sterkte kunt u opgeven hoe ver de toonwaarden van twee pixels uit elkaar moeten liggen, voordat ze niet langer deel uitmaken van hetzelfde helderheidsgebied.

Kleurtoon en details Het dynamische bereik wordt gemaximaliseerd bij een Gamma-instelling van 1,0. Bij een lagere instelling komt de nadruk op middentonen te liggen, terwijl bij een hogere instelling meer nadruk op hooglichten en schaduwen ligt. Belichtingswaarden weerspiegelen f-stops. Sleep de schuifregelaar Details om de scherpte aan te passen en de schuifregelaars Schaduw en Hooglicht om deze gebieden lichter of donkerder te maken.

Kleur Met Levendigheid past u de intensiteit van subtiele kleuren aan, terwijl bijzonder verzadigde kleuren zo weinig mogelijk worden bijgeknipt. Met Verzadiging past u de intensiteit van alle kleuren aan, van –100 (monochroom) tot +100 (dubbele verzadiging).

Kleurtooncurve Hiermee wordt boven een histogram een aanpasbare curve weergegeven met de luminantiewaarden van de originele, 32-bits HDR-afbeelding. De rode maatstreepjes op de horizontale as staan voor de stappen van één BW (ongeveer één f-stop).
Opmerking: *Standaard beperken en egaliseren de kleurtooncurve en het histogram uw wijzigingen tussen de verschillende punten. Als u deze limiet wilt verwijderen en meer extreme aanpassingen wilt aanbrengen, voegt u een punt in op de curve en selecteert u de optie Hoek. Wanneer u een tweede punt invoegt en verplaatst, krijgt de curve een hoekige vorm.*



De kleurtooncurve en het histogram aanpassen met de optie Hoek

***A.** Een punt invoegen en de optie Hoek selecteren. **B.** Als u het nieuwe punt aanpast, maakt u de curve gehoekt op het punt waar de optie Hoek is gebruikt.*

Histogram egaliseren Hiermee wordt het dynamische bereik van de HDR-afbeelding gecomprimeerd, terwijl tegelijkertijd getracht wordt enig contrast te behouden. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Belichting en gamma Hiermee kunt u handmatig de helderheid en het contrast van de HDR-afbeelding aanpassen. Verplaats de schuifregelaar Belichting om de versterking aan te passen en de schuifregelaar Gamma om het contrast aan te passen.

Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Compensatie voor bewegende objecten

Selecteer Schimmen verwijderen in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro als afbeeldingen verschillende inhoud hebben door bijvoorbeeld bladeren, langsrijdende auto's of voorbij lopende mensen.

Photoshop identificeert de basisafbeelding door een groene omtrek rond de miniatuur met de beste kleurbalans te plaatsen. In andere afbeeldingen aangetroffen bewegende objecten worden verwijderd. (Als bewegende objecten voorkomen in bijzonder lichte of donkere gebieden, kunt u de situatie verbeteren door op een andere miniatuur te klikken waarin de bewegende objecten beter worden belicht.)

Voor een lesbestand over de optie Schimmen verwijderen bekijkt u deze video. (Bespreking van Schimmen verwijderen begint bij 3:00.)

Cameraresponscurven opslaan of laden

Responscurven vertegenwoordigen de manier waarop camerasensors de verschillende inkomende lichtniveaus interpreteren. Standaard wordt in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro automatisch een cameraresponscurve berekend op basis van het toonbereik van de afbeeldingen die u samenvoegt. U kunt de actuele resonscurve opslaan en deze later toepassen op een andere groep samengevoegde afbeeldingen.

❖ Klik rechtsboven in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op het responscurvemenu ▾≡ en kies Responscurve opslaan. (Kies Responscurve laden om de curve later weer opnieuw toe te passen.)

Omzetten van 32 bits in 16 of 8 bits per kanaal

Als u tijdens Samenvoegen tot HDR Pro in eerste instantie een 32-bits afbeelding hebt gemaakt, kunt u deze later omzetten in een afbeelding met 16 of 8 bits.

1. Open een afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Afbeelding > Modus > 16 bits/kanaal of 8 bits/kanaal.
2. Pas de belichting en het contrast aan om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren. (Zie Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen.)
3. Klik op OK om de 32-bits afbeelding om te zetten.

Naar boven

Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen

Het dynamische bereik van HDR-afbeeldingen is groter dan de weergavemogelijkheden van standaard computerschermen. Wanneer u een HDR-afbeelding opent in Photoshop, kan deze er erg donker of verbleekt uitzien. In Photoshop kunt u de voorvertoning aanpassen zodat de monitor een HDR-afbeelding weergeeft met hooglichten en schaduwen die er niet bleek of donker uitzien. De instellingen van de voorvertoning worden opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand (alleen PSD-, PSB- en TIFF-bestanden) en toegepast wanneer het bestand wordt geopend in Photoshop. Aanpassingen van de voorvertoning zijn niet van invloed op het HDR-afbeeldingsbestand. Alle informatie over de HDR-afbeelding blijft intact. Gebruik de aanpassing Belichting (Afbeelding > Aanpassingen > Belichting) om de belichting van de HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal

te bewerken.

Als u de resultaatwaarden voor de 32-bits voorvertoning in het deelvenster Info wilt bekijken, klikt u op het pipet in het deelvenster Info en kiest u de optie 32 bits in het pop-upmenu.

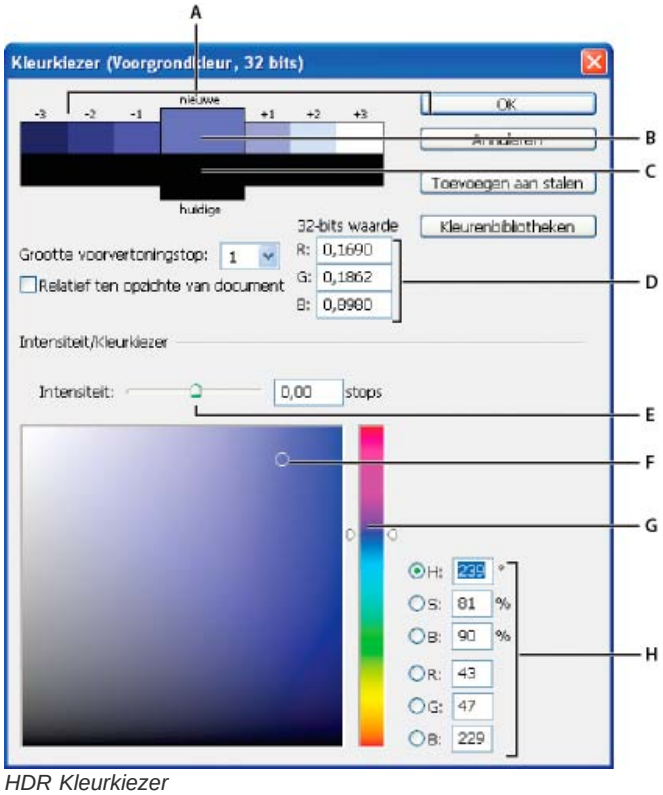
1. Open een HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.
2. In het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning kiest u een optie in het menu Methode:
   Belichting en gamma Hiermee past u de helderheid en het contrast aan.

   Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal.
3. Als u Belichting en gamma kiest, past u met de schuifregelaars Belichting en Gamma de helderheid en het contrast van de voorvertoning aan.
4. Klik op OK.
   U kunt de voorvertoning van een in Photoshop geopende HDR-afbeelding ook aanpassen door te klikken op het driehoekje op de statusbalk van het documentvenster en de optie 32-bits belichting in het pop-upmenu te kiezen. Verplaats de schuifregelaar om het witpunt voor het weergeven van de HDR-afbeelding in te stellen. Dubbelklik op de schuifregelaar om de standaardbelichting te herstellen. Omdat u de aanpassing per weergave maakt, kunt u dezelfde HDR-afbeelding openen in meerdere vensters, elk met een andere aangepaste voorvertoning. Aangepaste voorvertoningen die met deze methode zijn gemaakt, worden niet opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand.

Naar boven

Informatie over de HDR Kleurkiezer

In de HDR Kleurkiezer kunt u kleuren op nauwkeurige wijze weergeven en selecteren voor gebruik in 32-bits HDR-afbeeldingen. Net als in de gewone Adobe Kleurkiezer kunt u een kleur selecteren door op een kleurveld te klikken en de schuifregelaar aan te passen. Met de schuifregelaar Intensiteit kunt u de helderheid van een kleur aanpassen aan de intensiteit van de kleuren in de HDR-afbeelding waarmee u werkt. In het voorvertoningsgebied kunt u stalen van een geselecteerde kleur weergeven om te zien hoe deze bij verschillende belichtingen en intensiteiten wordt weergegeven.



HDR Kleurkiezer

***A.** Voorvertoning voorvertoning **B.** Aangepaste kleur **C.** Oorspronkelijke kleur **D.** 32-bits zwevende puntwaarden **E.** Schuifregelaar Intensiteit **F.** Gekozen kleur **G.** Kleurregelaar **H.** Kleurwaarden*

De HDR Kleurkiezer weergeven

❖ Open een afbeelding met 32 bits per kanaal en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het selectievak van de voor- of de achtergrondkleur in de gereedschapset.
- Klik op het selectievak Voorgrondkleur instellen of het selectievak Achtergrondkleur instellen in het deelvenster Kleur.

De Kleurkiezer is ook beschikbaar wanneer u een functie gebruikt waarin u een kleur moet kiezen, zoals bijvoorbeeld wanneer u op het kleurstaal

in de optiebalk van bepaalde gereedschappen klikt of wanneer u op de pipetten in bepaalde kleuraanpassingsdialoogvensters klikt.

Kleuren kiezen voor HDR-afbeeldingen

Het onderste gedeelte van de HDR Kleurkiezer werkt precies zo als de gewone kleurkiezer voor afbeeldingen met 8 of 16 bits. Klik in het kleurveld om een kleur te selecteren en verplaats de schuifregelaar om de kleurtoon te wijzigen. U kunt numerieke waarden voor een bepaalde kleur invoeren in de velden HSB of RGB. De helderheid neemt van onder naar boven toe in het kleurveld en de verzadiging neemt toe van links naar rechts.

U kunt de helderheid van de kleur aanpassen met de schuifregelaar Intensiteit. De kleurwaarde en de intensiteitswaarde worden in uw HDR-document omgezet in 32-bits numerieke waarden met een zwevend punt.

1. Selecteer een kleur door op het kleurveld te klikken en de schuifregelaar te verplaatsen of door numerieke HSB- of RGB-waarden in te voeren, net als in de Adobe Kleurkiezer.
2. Pas de schuifregelaar Intensiteit aan om de helderheid van de kleur te versterken of te verzwakken. Aan het nieuwe kleurstaal in de voorvertoningsschaal boven in de kleurkiezer kunt u het effect aflezen van het verhogen of verlagen van de stops voor de geselecteerde kleur.

   De intensiteitsstops komen op omgekeerde wijze overeen met de belichtingstops. Als u de belichtingsinstelling van de HDR-afbeelding met twee stops versterkt en de intensiteitsstops met twee stappen reduceert, lijkt het alsof de belichting en de kleurintensiteit in de HDR-afbeelding beide zijn ingesteld op 0.

   Als u de exacte 32-bits RGB-waarden voor de gewenste kleur kent, kunt u deze waarden rechtstreeks invoeren in de RGB-velden voor 32-bits waarde.

3. (Optioneel) Pas de instellingen voor het voorvertoningsgebied aan.
   Grootte voorvertoningstop Hiermee stelt u de verhoging per stop in voor ieder voorvertoningsstaal. Als u hier drie instelt, krijgt u de volgende stalen: -9, -6, -3, +3, +6 en +9. Gebruik deze stalen om een voorvertoning van de geselecteerde kleur bij verschillende belichtingsinstellingen weer te geven.

   Relatief ten opzichte van document Selecteer deze optie om de voorvertoningsstalen aan te passen aan de huidige belichtingsinstellingen van de afbeelding. Als de belichting van het document bijvoorbeeld vrij hoog is ingesteld, is het nieuwe voorvertoningsstaal lichter dan de kleur die is geselecteerd in het veld van de kleurkiezer om het effect van de hogere belichting op de geselecteerde kleur weer te geven. Als de belichting is ingesteld op 0 (de standaardinstelling), wordt het nieuwe staal niet gewijzigd wanneer u deze optie in- of uitschakelt.

4. (Optioneel) Klik op Stalen toevoegen om de geselecteerde kleur toe te voegen aan het deelvenster Stalen.
5. Klik op OK.

Naar boven

Tekenen op HDR-afbeeldingen

U kunt de volgende Photoshop-gereedschappen gebruiken om HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal te bewerken of om er effecten aan toe te voegen: het penseel, het potlood, de pen, het gummetje, het historiepenseel, de gereedschappen Vorm, Kloonstempel, Patroonstempel, Verloop, Vervagen, Verscherpen en Natte vinger. U kunt bovendien met het gereedschap Tekst tekstlagen met 32 bits per kanaal toevoegen aan een HDR-afbeelding.

Wanneer u HDR-afbeeldingen bewerkt of erop tekent, kunt u een voorvertoning van uw werk bekijken bij verschillende belichtingsinstellingen met gebruik van de schuifregelaar 32-bits belichting in het gebied met documentinfo of van het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning (Weergave > Opties 32-bits voorvertoning). Met de HDR Kleurkiezer kunt u bovendien een voorvertoning van de geselecteerde kleur bekijken bij verschillende intensiteitsinstellingen die overeenkomen met verschillende belichtingsinstellingen in een HDR-afbeelding.

1. Open een HDR-afbeelding.
2. (Optioneel) Stel de belichting voor de afbeelding in. Zie Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen.
3. Als u met het penseel of het potlood werkt, klikt u op de voorgrondkleur om de HDR Kleurkiezer te openen en selecteert u een kleur. Klik voor het gereedschap Tekst op het tekstvak in de optiebalk van het gereedschap Tekst om de tekstkleur in te stellen.
   In het voorvertoningsgebied van de HDR Kleurkiezer kunt u een voorgrondkleur selecteren en aanpassen aan verschillende belichtingsinstellingen in de HDR-afbeelding. Zie Informatie over de HDR Kleurkiezer.
   Als u het effect wilt zien van tekenen bij verschillende HDR-belichtingen, kiest u Venster > Schikken > Nieuw venster om meerdere weergaven van dezelfde HDR-afbeelding tegelijk te openen. Vervolgens stelt u een andere belichting in voor ieder venster met gebruik van de schuifregelaar Belichting in de statusbalk van het document.

Meer Help-onderwerpen

HDR-belichting en -kleurtinten aanpassen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Geïndexeerde-kleurentabellen aanpassen

Geïndexeerde-kleurentabellen aanpassen

Naar boven

Geïndexeerde-kleurentabellen aanpassen

Met de opdracht Kleurentabel kunt u wijzigingen doorvoeren in de kleurentabel van een afbeelding met geïndexeerde kleuren. Deze aanpassingsfuncties zijn met name handig voor afbeeldingen met pseudo-kleuren. Dit zijn afbeeldingen waarin grijswaarden bestaan uit kleuren in plaats van uit grijstinten. Deze functionaliteit wordt vaak gebruikt voor wetenschappelijke en medische toepassingen. Door het aanpassen van een kleurentabel kunt u echter ook speciale effecten creëren in geïndexeerde-kleurenafbeeldingen met een beperkt aantal kleuren.

Opmerking: *Als u de kleuren in een afbeelding met pseudo-kleuren gewoon wilt verschuiven, kiest u Afbeelding > Aanpassingen en maakt u gebruik van de opdrachten voor kleurcorrectie in het submenu.*

Kleuren bewerken en transparantie toewijzen met een kleurentabel

U kunt in een afbeelding speciale effecten creëren door de kleuren in de kleurentabel te bewerken of door een bepaalde kleur transparant te maken.

1. Open de geïndexeerde-kleurenafbeelding.
2. Kies Afbeelding > Modus > Kleurentabel.
3. Als u één kleur wilt wijzigen, klikt u op de kleur en kiest u een nieuwe kleur in de kleurkiezer.
4. Als u een kleurenbereik wilt wijzigen, sleept u in de tabel en kiest u het kleurenbereik dat u wilt wijzigen. Kies in de kleurkiezer de eerste kleur die u in het bereik wilt opnemen en klik op OK. Wanneer de Kleurkiezer weer wordt weergegeven, kiest u de laatste kleur die u in het bereik wilt en klikt u op OK.

   De kleuren die u in de Kleurkiezer hebt geselecteerd, worden in het bereik geplaatst dat u in het dialoogvenster Kleurentabel hebt geselecteerd.
5. Als u transparantie aan een kleur wilt toewijzen, selecteert u het pipet in het dialoogvenster Kleurentabel en klikt u op de kleur in de tabel of in de afbeelding. De geselecteerde kleur wordt in de afbeelding transparant gemaakt.
6. Klik in het dialoogvenster Kleurentabel op OK om de nieuwe kleuren toe te passen op de geïndexeerde-kleurenafbeelding.

Een vooraf gedefinieerde tabel kiezen

1. Open de geïndexeerde-kleurenafbeelding.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Afbeelding > Modus > Kleurentabel.
   - Kies Afbeelding > Modus > Geïndexeerde kleur. Kies Aangepast in het pop-upmenu van het dialoogvenster Geïndexeerde kleur. Hierdoor wordt het dialoogvenster Kleurentabel geopend.
3. Kies een vooraf gedefinieerde tabel in het pop-upmenu Tabel in het dialoogvenster Kleurentabel.
   Aangepast Hiermee maakt u een door u opgegeven palet.

   Zwart lichaam Hiermee geeft u een palet weer dat is gebaseerd op de verschillende kleuren die worden uitgestraald door een zwarte radiator als deze wordt verhit, van zwart via rood, oranje en geel tot wit.

   Grijswaarden Hiermee geeft u een palet weer dat is gebaseerd op 256 grijstinten, van zwart tot wit.

   Spectrum Hiermee geeft u een palet weer dat is gebaseerd op de kleuren die worden weergegeven als wit licht wordt gebroken door een prisma: van violet, blauw en groen tot geel, oranje en rood.

   Systeem (Mac OS) Hiermee geeft u het standaardsysteempalet met 256 kleuren van Mac OS weer.

   Systeem (Windows) Hiermee geeft u het standaardsysteempalet met 256 kleuren van Windows weer.

Kleurentabellen opslaan en laden

Met de knoppen Opslaan en Laden in het dialoogvenster Kleurentabel kunt u geïndexeerde-kleurentabellen opslaan, zodat u deze ook voor andere Adobe Photoshop-afbeeldingen kunt gebruiken. Nadat u een kleurentabel in een afbeelding hebt geladen, worden de kleuren in de afbeelding aangepast aan de kleurposities in de nieuwe kleurentabel waarnaar zij verwijzen.

Opmerking: *U kunt opgeslagen kleurentabellen ook laden in het deelvenster Kleurstalen.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kleurkiezers en -stalen aanpassen

De kleurkiezer wijzigen
Kleurstalen toevoegen en verwijderen
Stalenbibliotheken beheren
Kleurstalen delen met andere toepassingen

De kleurkiezer wijzigen

Naar boven

U hoeft niet de Adobe Kleurkiezer te gebruiken, u kunt ook kleuren kiezen in bijvoorbeeld de interne kleurkiezer op uw systeem of in een kleurkiezer van een andere fabrikant.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).
2. Kies een kleurkiezer in het menu Kleurkiezer en klik op OK.

   Raadpleeg de documentatie bij uw besturingssysteem voor nadere informatie.

Kleurstalen toevoegen en verwijderen

Naar boven

U kunt kleurstalen toevoegen aan of verwijderen uit het deelvenster Stalen.

Klik op de knop Toevoegen aan stalen om een kleurstaal toe te voegen uit de kleurkiezer.

Een kleur toevoegen aan het deelvenster Stalen

1. Selecteer de kleur die u wilt toevoegen en stel deze in als voorgrondkleur.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Nieuw staal in het deelvenster Stalen. U kunt ook in het menu van het deelvenster Stalen de optie Nieuw staal kiezen.
   - Plaats de cursor op een lege positie in de onderste rij van het deelvenster Stalen (de cursor verandert in een emmertje) en klik om de kleur toe te voegen. Geef een naam op voor de nieuwe kleur en klik op OK.



Kleur geselecteerd in afbeelding (links) en toegevoegd aan het deelvenster Stalen (rechts)

   - (Alleen Creative Cloud) Kies Stalen laden in het deelvenstermenu. Navigeer vervolgens in het venster Laden naar een HTML-, CSS- of SVG-bestand en klik op OK. Photoshop leest de kleurwaarden die zijn opgegeven in de documenten.

Opmerking: *Nieuwe kleuren worden opgeslagen in het voorkeurenbestand van Photoshop, zodat deze niet worden gewist aan het eind van een werksessie. Als u een kleur permanent wilt opslaan, slaat u deze op in een bibliotheek.*

Een kleur verwijderen uit het deelvenster Stalen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep een staal naar de knop met de prullenbak.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt, plaats de cursor op een staal (de cursor verandert in een schaar) en klik.

Stalenbibliotheken beheren

Naar boven

Stalenbibliotheken verlenen op eenvoudige wijze toegang tot verschillende kleurensets. U kunt aangepaste stalensets opslaan als een bibliotheek en deze opnieuw gebruiken. U kunt stalen ook opslaan in een indeling waarmee ze kunnen worden gebruikt in andere toepassingen.

Een stalenbibliotheek laden of vervangen

❖ Kies een van de volgende opdrachten in het menu van het deelvenster Stalen:

Stalen laden Hiermee voegt u een bibliotheek toe aan de huidige set met stalen. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.

Stalen vervangen Hiermee vervangt u de huidige lijst door een andere bibliotheek. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden. U kunt in Photoshop de huidige set stalen opslaan voordat u ze vervangt.

Naam van een kleurenbibliotheek Hiermee laadt u een bepaald kleurensysteem dat onder in het menu van het deelvenster Stalen wordt vermeld. U kunt de huidige set kleuren vervangen door de bibliotheek die u laadt of u kunt deze set eraan toevoegen.

Een set stalen opslaan als bibliotheek

1. Kies Stalen opslaan in het menu van het deelvenster Stalen.
2. Kies een locatie voor de bibliotheek met stalen, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Color Swatches op de standaardlocatie met voorinstellingen, verschijnt de naam van de bibliotheek onder aan het menu van het deelvenster Stalen nadat u de toepassing opnieuw hebt gestart.

De standaardbibliotheek met stalen herstellen

❖ Kies Stalen herstellen in het menu van het deelvenster Stalen. U kunt de huidige set kleuren vervangen door de standaardbibliotheek met stalen of u kunt deze set eraan toevoegen.

Naar boven

Kleurstalen delen met andere toepassingen

U kunt de effen stalen die u maakt, delen in Photoshop, Illustrator en InDesign door een stalenbibliotheek op te slaan, zodat u deze kunt uitwisselen. De kleuren worden precies hetzelfde in andere toepassingen weergegeven. Hiervoor moeten de kleurinstellingen echter zijn gesynchroniseerd.

1. In het deelvenster Stalen maakt u de proceskleurstalen en steunkleurstalen die u wilt delen, en verwijdert u kleurstalen die u niet wilt delen. ***Opmerking:*** *De volgende soorten stalen kunt u niet in andere toepassingen gebruiken: patronen, verlopen en het staal Registratie van Illustrator of InDesign; de stalen voor boekkleurverwijzingen, HSB, XYZ, duotoon, dekking, totale inkt en Web-RGB van Photoshop. Deze soorten stalen worden automatisch uitgesloten wanneer u stalen voor delen opslaat.*
2. Selecteer Stalen opslaan voor uitwisseling in het menu van het deelvenster Stalen en sla de staalbibliotheken op een gemakkelijk toegankelijke locatie op.
3. Laad de staalbibliotheek in het deelvenster Stalen van Photoshop, Illustrator of InDesign.

Meer Help-onderwerpen

Stalen toevoegen uit HTML-, CSS- en SVG-bestanden | Creative Cloud

---

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen omzetten in andere kleurmodi

Een afbeelding omzetten in een andere kleurmodus
Een afbeelding omzetten in de bitmapmodus
Een kleurenfoto omzetten in de grijswaardenmodus
Een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in grijswaardenmodus
Een grijswaarden- of RGB-afbeelding omzetten in geïndexeerde kleur

Naar boven

Een afbeelding omzetten in een andere kleurmodus

U kunt een afbeelding van de oorspronkelijke modus (de bronmodus) omzetten in een andere modus (de doelmodus). Wanneer u een andere kleurmodus kiest voor een afbeelding, worden de kleurwaarden in de afbeelding onherroepelijk gewijzigd. Wanneer u bijvoorbeeld een RGB-afbeelding omzet in CMYK, worden de RGB-kleurwaarden buiten de CMYK-omvang (bepaald door de instelling voor de CMYK-werkruimte in het dialoogvenster Kleurinstellingen) aangepast, zodat ze binnen deze kleuromvang passen. Als gevolg hiervan kunnen er afbeeldingsgegevens verloren gaan. Deze gegevens worden niet hersteld wanneer u de afbeelding weer omzet van CMYK in RGB.

Tref de volgende voorbereidingen voordat u bestanden gaat omzetten:

- Voer uw bewerkingen zoveel mogelijk uit in de oorspronkelijke modus (meestal RGB bij scanners of digitale camera's of CMYK bij oudere drumscanners of bij het laden uit een Scitex-systeem).
- Maak een reservekopie vóór de omzetting. Het is van belang dat u een reservekopie van de afbeelding met alle lagen maakt, zodat u de oorspronkelijke versie nog kunt bewerken na de omzetting.
- Voeg alle lagen van het bestand samen tot één laag voordat u het omzet. De interactie tussen kleuren in modi met overvloeiende lagen verandert wanneer u een andere modus kiest.
  Opmerking: *In de meeste gevallen kunt u een bestand het beste samenvoegen tot één laag voordat u het omzet. Dit is echter niet verplicht en, in sommige gevallen, niet gewenst (bijvoorbeeld wanneer het bestand vectortekstlagen heeft).*

❖ Kies Afbeelding > Modus en selecteer de gewenste modus in het submenu. Modi die niet beschikbaar zijn voor de actieve afbeelding worden grijs weergegeven.
Bij omzetting naar de modi Multikanaal, Bitmap of Geïndexeerde kleur worden de lagen samengevoegd tot één, omdat deze modi geen lagen ondersteunen.

Naar boven

Een afbeelding omzetten in de bitmapmodus

Als u een afbeelding omzet in bitmapmodus, brengt u het aantal kleuren in de afbeelding terug tot twee. Op deze wijze beperkt u de kleurinformatie in de afbeelding, en daarmee de grootte van het bestand.

Bij het omzetten van een kleurenafbeelding in de bitmapmodus, zet u deze eerst om in de grijswaardenmodus. Daarbij wordt de kleurtoon- en verzadigingsinformatie voor de pixels verwijderd en blijven alleen de helderheidswaarden behouden. Omdat het aantal bewerkingsopties voor afbeeldingen in de bitmapmodus echter beperkt is, is het verstandig om afbeeldingen te bewerken in de grijswaardenmodus en ze vervolgens om te zetten in de bitmapmodus.

Opmerking: *Afbeeldingen in de bitmapmodus hebben 1 bit per kanaal. U moet een afbeelding met 16 of 32 bits per kanaal eerst omzetten in een 8-bits grijswaardenmodus voordat u de afbeelding omzet in de bitmapmodus.*

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Bij een kleurenafbeelding kiest u Afbeelding > Modus > Grijswaarden. Kies vervolgens Afbeelding > Modus > Bitmap.
   - Bij een grijswaardenafbeelding kiest u Afbeelding > Modus > Bitmap.
2. Bij Uitvoer geeft u een waarde op voor de uitvoerresolutie van de afbeelding in de bitmapmodus en kiest u een maateenheid. De actieve afbeeldingsresolutie wordt standaard als invoer- en als uitvoerresolutie weergegeven.
3. Kies een van de volgende methoden voor bitmapomzetting in het pop-upmenu Gebruik:
   50% drempel Hiermee worden pixels met grijswaarden boven de middelste grijswaarde (128) omgezet in wit en pixels met grijswaarden onder deze waarde in zwart. Het resultaat is een zwart-witweergave van de afbeelding met een zeer hoog contrast.

   Patroon-dithering Met Patroon-dithering zet u een afbeelding om door grijswaarden te ordenen tot geometrische patronen van zwarte en witte stippen.

   Diffusie-dithering Met Diffusie-dithering zet u een afbeelding om met gebruik van een foutdiffusieproces. Daarbij wordt de pixel in de linkerbovenhoek van de afbeelding het eerst omgezet. Pixels met grijswaarden die boven de middelste grijswaarde (128) liggen worden omgezet in wit, pixels met grijswaarden die onder de middelste grijswaarde liggen worden omgezet in zwart. Omdat de pixel die wordt

omgezet zelden zuiver zwart of wit is, is de omzetting nooit volledig foutloos. Deze fout plant zich voort in de omringende pixels en verspreidt zich door de gehele afbeelding, zodat een korrelige structuur ontstaat, zoals op een zwart-witfoto.

Raster Met Raster kunt u halftoonstippen nabootsen in de omgezette afbeelding. Geef waarden op in het dialoogvenster Raster:

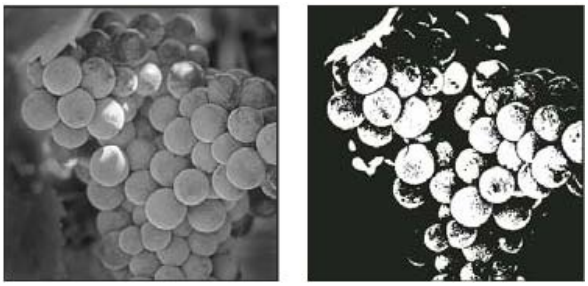
- Geef bij Frequentie een waarde op voor de schermfrequentie en kies een maateenheid. Toegestane waarden zijn 1.000 tot 999.999 voor lijnen per inch en 0,400 tot 400.00 voor lijnen per centimeter. U kunt decimalen invoeren. De schermfrequentie geeft de dichtheid van het raster aan in lijnen per inch (lpi). De frequentie is afhankelijk van het soort papier en het type drukpers. Voor kranten wordt meestal een 85-lijnsraster gebruikt. Voor tijdschriften worden rasters met een hogere resolutie gebruikt, zoals 133 lpi en 150 lpi. Neem contact op met uw drukker voor de juiste rasterfrequenties.
- Geef voor de rasterhoek een waarde op van -180 tot +180 graden. De rasterhoek verwijst naar de oriëntatie van het raster. Voor continutoon- en zwart-witrasters wordt doorgaans een hoek van 45° gebruikt.
- Kies bij Vorm de gewenste stipvorm.

Belangrijk: *Dit halftoonraster wordt in de afbeelding geïntegreerd. Als u de afbeelding afdrukt op een halftoonprinter, gebruikt de printer het eigen halftoonraster naast het raster dat deel uitmaakt van de afbeelding. Op sommige printers is het resultaat een moirépatroon.*

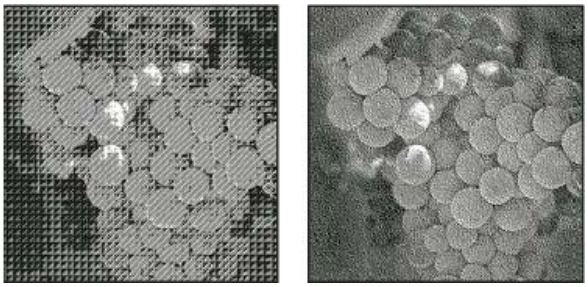
Aangepast patroon Met Aangepast patroon kunt u een aangepast raster nabootsen in de omgezette afbeelding. Kies een patroon dat geschikt is voor verschillende diktes, bijvoorbeeld een patroon met verschillende grijstinten.

Als u deze optie wilt gebruiken, definieert u eerst een patroon en vervolgens voorziet u de grijswaardenafbeelding van een raster om de structuur toe te passen. Als u de volledige afbeelding van een raster wilt voorzien, moet het patroon even groot zijn als de afbeelding. Anders wordt het patroon opgedeeld. U kunt in Photoshop een aantal vooraf gedefinieerde, zich herhalende patronen kiezen die u als halftoonraster kunt gebruiken.

Als u voor de omzetting een zwart-witpatroon wilt maken, kunt u de afbeelding eerst omzetten in grijswaarden en vervolgens een aantal malen het filter Vager toepassen. Met deze vervagingsmethode maakt u dikke lijnen die van donkergrijs overlopen in wit.



Oorspronkelijke grijswaardenafbeelding en de omzettingsmethode 50% drempel



Omzettingsmethoden Patroon-dithering en Diffusie-dithering

Naar boven

Een kleurenfoto omzetten in de grijswaardenmodus

1. Open de foto die u wilt omzetten in zwart-wit.
2. Kies Afbeelding > Modus > Grijswaarden.
3. Klik op Negeren. Photoshop zet de kleuren in de afbeelding om in zwart, wit en grijstinten.
   Opmerking: *De bovenstaande techniek leidt tot kleine bestanden, maar er gaat kleurinformatie verloren en vergelijkbare kleuren kunnen worden omgezet in precies dezelfde grijstint. Met een aanpassingslaag Zwart-wit wordt het bestand groter, maar blijft de kleurinformatie behouden, zodat u kleuren kunt toewijzen aan grijstinten.*

Naar boven

Een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in grijswaardenmodus

U kunt een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in de grijswaardenmodus om deze te bewerken. Als u een afbeelding in de bitmapmodus bewerkt in de grijswaardenmodus en deze vervolgens weer omzet in de bitmapmodus, kan de afbeelding er anders uitzien. Stel bijvoorbeeld dat een zwarte pixel in de bitmapmodus wordt gewijzigd in een grijstint in de grijswaardenmodus. Wanneer de afbeelding weer wordt omgezet in de bitmapmodus, wordt die pixel gerenderd als wit indien de grijswaarde hoger is dan de middelste grijswaarde 128.

1. Kies Afbeelding > Modus > Grijswaarden.
2. Geef voor de verhouding een getal op tussen 1 en 16.

   Met de verhoudingsfactor kunt u afbeeldingen verkleinen. Als u bijvoorbeeld een grijswaardenafbeelding 50% wilt verkleinen, geeft u 2 op als verhoudingsfactor. Als u een getal invoert dat groter is dan 1, wordt van meerdere pixels in de afbeelding in de bitmapmodus het gemiddelde genomen en worden ze omgezet in één pixel in de grijswaardenafbeelding. Met dit proces kunt u meerdere grijstinten genereren voor een afbeelding die is gescand met een 1-bitsscanner.

Naar boven

Een grijswaarden- of RGB-afbeelding omzetten in geïndexeerde kleur

Met omzetting in geïndexeerde kleuren verkleint u het aantal kleuren in de afbeelding tot hoogstens 256, het standaardaantal kleuren van de indelingen GIF en PNG-8 en veel multimediatoepassingen. Hierdoor wordt het bestand kleiner doordat de kleurinformatie uit de afbeelding wordt verwijderd.

Als u een afbeelding wilt omzetten in geïndexeerde kleuren, moet u beginnen met een grijswaarden- of RGB-afbeelding met 8 bits per kanaal.

1. Kies Afbeelding > Modus > Geïndexeerde kleur.
   Opmerking: *Alle zichtbare lagen worden samengevoegd tot één laag. Eventuele verborgen lagen gaan daarbij verloren.*

   Bij afbeeldingen in grijswaarden verloopt de omzetting automatisch. Bij RGB-afbeeldingen verschijnt het dialoogvenster Geïndexeerde kleur.
2. Als u een voorbeeld van de wijzigingen wilt bekijken, schakelt u de optie Voorbeeld in het dialoogvenster Geïndexeerde kleur in.
3. Geef opties op voor de omzetting.

Opties voor omzetting van afbeeldingen in geïndexeerde kleuren

Wanneer u een RGB-afbeelding omzet in geïndexeerde kleuren, kunt u in het dialoogvenster Geïndexeerde kleur een aantal omzettingsopties opgeven.

Palettype Voor de omzetting van een afbeelding naar geïndexeerde kleuren beschikt u over verschillende palettypen. Voor de opties Perceptueel, Selectief en Adaptief kunt u een lokaal palet gebruiken op basis van de kleuren van de huidige afbeelding. Dit zijn de beschikbare palettypen:

Exact Hiermee maakt u een palet met dezelfde kleuren als in de RGB-afbeelding. Deze optie is alleen beschikbaar als de afbeelding uit niet meer dan 256 kleuren bestaat. Omdat in het palet alle kleuren van de afbeelding voorkomen, wordt geen dithering toegepast.

Systeem (Mac OS) Hierbij wordt gebruikgemaakt van het standaard 8-bits kleurenpalet voor Mac OS, dat is gebaseerd op uniforme kleurmonsters van RGB-kleuren.

Systeem (Windows) Hierbij wordt gebruikgemaakt van het standaard 8-bits kleurenpalet voor Windows, dat is gebaseerd op uniforme kleurmonsters van RGB-kleuren.

Web Hierbij wordt gebruikgemaakt van het palet met 216 kleuren (platformonafhankelijk) dat door webbrowsers wordt gebruikt om afbeeldingen weer te geven op een monitor met maximaal 256 kleuren. Dit palet is een subset van het 8-bits palet voor Mac OS. Met deze optie vermijdt u dithering-effecten in browsers wanneer u afbeeldingen bekijkt op een monitor met maximaal 256 kleuren.

Uniform Hierbij wordt een palet gemaakt door uniforme kleurmonsters te selecteren uit de RGB-kleurenkubus. Voorbeeld: als Photoshop zes gelijkmatig verdeelde kleurniveaus gebruikt, waarbij elk niveau rood, groen en blauw bevat, levert de combinatie een uniform palet op met 216 kleuren (6 tot de derde macht = 6 x 6 x 6 = 216). Het totale aantal kleuren dat in een afbeelding wordt weergegeven, komt overeen met het dichtstbijzijnde perfecte kubusgetal (8, 27, 64, 125 of 216) dat kleiner is dan de waarde in het tekstvak Kleuren.

Lokaal (perceptueel) Hiermee wordt een aangepast kleurenpalet gemaakt waarin kleuren waarvoor het menselijk oog gevoeliger is, een hogere prioriteit hebben.

Lokaal (selectief) Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt die vergelijkbaar is met de perceptuele kleurentabel, maar waarin brede kleurgebieden worden benadrukt en webkleuren behouden blijven. Met deze optie worden doorgaans afbeeldingen gemaakt met de grootste kleurenintegriteit.

Lokaal (adaptief) Hiermee wordt een kleurenpalet gemaakt door kleurmonsters te nemen uit het spectrum dat het meest wordt gebruikt in de afbeelding. Als een RGB-afbeelding bijvoorbeeld uitsluitend de kleuren groen en blauw bevat, wordt een kleurenpalet gemaakt dat voornamelijk uit groene en blauwe tinten bestaat. In de meeste afbeeldingen overheersen kleuren uit bepaalde gebieden van het spectrum. Als u de samenstelling van een palet nauwkeuriger wilt instellen, selecteert u eerst een gedeelte van de afbeelding dat de kleuren bevat die u wilt benadrukken. Bij de omzetting krijgen deze kleuren een groter gewicht.

Origineel (perceptueel) Hiermee wordt een aangepast kleurenpalet gemaakt waarin kleuren waarvoor het menselijk oog gevoeliger is, een hogere prioriteit hebben. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Origineel (selectief) Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt die vergelijkbaar is met de perceptuele kleurentabel, maar waarin brede kleurgebieden worden benadrukt en webkleuren behouden blijven. Met deze optie worden doorgaans afbeeldingen gemaakt met de grootste kleurenintegriteit. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Origineel (adaptief) Hiermee wordt een kleurenpalet gemaakt door kleurmonsters te nemen uit het spectrum dat het meest wordt gebruikt in de afbeelding. Als een RGB-afbeelding bijvoorbeeld uitsluitend de kleuren groen en blauw bevat, wordt een kleurenpalet gemaakt dat voornamelijk uit groene en blauwe tinten bestaat. In de meeste afbeeldingen overheersen kleuren uit bepaalde gebieden van het spectrum. Als u de samenstelling van een palet nauwkeuriger wilt instellen, selecteert u eerst een gedeelte van de afbeelding dat de kleuren bevat die u wilt benadrukken. Bij de omzetting krijgen deze kleuren een groter gewicht. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Aangepast Hiermee maakt u een aangepast palet met het dialoogvenster Kleurentabel. U kunt de kleurentabel bewerken en opslaan, zodat u deze naderhand opnieuw kunt gebruiken, of u kunt op Laden klikken om een bestaande kleurentabel te laden. Met deze optie geeft u ook het huidige adaptieve palet weer, zodat u de kleuren die het meest in de afbeelding voorkomen, kunt bekijken.

Vorige Hierbij wordt het aangepaste palet van de vorige omzetting gebruikt. Hierdoor kunt u gemakkelijk verschillende afbeeldingen omzetten met hetzelfde aangepaste palet.

Aantal kleuren Voor de paletten Uniform, Perceptueel, Selectief en Adaptief kunt u het aantal kleuren dat u wilt weergeven exact opgeven (maximaal 256) door voor Kleuren een waarde in te voeren. Met het tekstvak Kleuren bepaalt u alleen hoe de geïndexeerde-kleurentabel wordt gemaakt. In Adobe Photoshop wordt de afbeelding behandeld als een 8-bits afbeelding met 256 kleuren.

Opgenomen kleuren en transparantie Als u wilt bepalen welke kleuren in de geïndexeerde-kleurentabel moeten worden opgenomen of als u de transparantie in de afbeelding wilt instellen, gebruikt u de volgende opties:

Geforceerd Hiermee kunt u de opname van bepaalde kleuren in de tabel forceren. Met Zwart-wit voegt u een zuiver witte en een zuiver zwarte kleur aan de kleurentabel toe. Met Primaire kleuren voegt u rood, groen, blauw, cyaan, magenta, geel, zwart en wit toe. Met Web voegt u de 216 webveilige kleuren toe en met Aangepast bepaalt u welke aangepaste kleuren u wilt toevoegen.

Transparantie Hiermee geeft u aan of u transparante gebieden bij de omzetting wilt behouden. Als u deze optie inschakelt, wordt aan de kleurentabel een apart indexitem toegevoegd voor transparante kleuren. Schakelt u deze optie uit, dan worden transparante gebieden gevuld met een matte kleur of met wit als er geen matte kleur is geselecteerd.

Randkleur Hiermee geeft u de achtergrondkleur op waarmee u randen waarop anti-aliasing is toegepast en die naast transparante afbeeldingsgebieden liggen, wilt opvullen. Als Transparantie is ingeschakeld, wordt de matte toegepast op de randgebieden zodat de randkleur beter overloopt in een webachtergrond met dezelfde kleur. Als Transparantie is uitgeschakeld, wordt de matte toegepast op transparante gebieden. Als u voor de matte Geen selecteert, krijgen transparante gebieden een scherpe rand als Transparantie is ingeschakeld. Is Transparantie uitgeschakeld, dan worden deze gebieden gevuld met 100% wit. De opties voor matte zijn alleen beschikbaar als de afbeelding transparantie bevat.

Dithering Tenzij u gebruikmaakt van de tabeloptie Exact, is het mogelijk dat de kleurentabel niet alle kleuren bevat die in de afbeelding voorkomen. U kunt kleuren die niet in de tabel voorkomen, nabootsen met dithering. Dithering is een techniek waarmee ontbrekende kleuren worden nagebootst door pixels in de beschikbare kleuren met elkaar te mengen. Kies een dithering-optie uit het menu en voer een percentage in voor de hoeveelheid dithering. Bij een hogere waarde worden meerdere kleuren gemengd. Hierdoor kan de bestandsgrootte toenemen. U kunt de volgende dithering-opties kiezen:

Geen Hierbij wordt geen dithering toegepast maar wordt de kleur gekozen die het meest op de ontbrekende kleur lijkt. Dit leidt doorgaans tot scherpere overgangen tussen de verschillende kleuren in de afbeelding, waardoor elementen wat scherper worden afgetekend.

Diffusie Hierbij wordt gebruikgemaakt van een foutdiffusiemethode, waardoor het dithering-effect minder gestructureerd is dan bij de optie Patroon. Als u wilt voorkomen dat op afbeeldingskleuren die in de kleurentabel voorkomen een dithering-effect wordt toegepast, selecteert u Exacte kleuren behouden. Dit is handig als u fijne lijnen en tekst voor webafbeeldingen wilt behouden.

Patroon Hierbij worden kleuren die niet in de kleurentabel voorkomen, nagebootst met een halftoonpatroon van vierkantjes.

Ruis Hiermee kunt u randpatronen langs de randen van afbeeldingssegmenten verkleinen. U kiest deze optie als u de afbeelding wilt segmenteren, zodat u deze in een HTML-tabel kunt onderbrengen.

Meer Help-onderwerpen

Kleurruimten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kleurmodi

RGB-kleurmodus
CMYK-kleurmodus
Lab-kleurmodus
Grijswaardenmodus
Bitmapmodus
Duotoonmodus
De modus Geïndexeerde kleur
De modus Multikanaal

RGB-kleurmodus

Naar boven

De RGB-kleurmodus van Photoshop maakt gebruik van het RGB-model, waarbij een intensiteitswaarde wordt toegewezen aan elke pixel. In afbeeldingen met 8 bits per kanaal varieert de intensiteitswaarde van 0 (zwart) tot 255 (wit) voor alle RGB-componenten (rood, groen, blauw) in een kleurenafbeelding. Zo heeft een helderrode kleur bijvoorbeeld een R-waarde van 246, een G-waarde van 20 en een B-waarde van 50. Wanneer de waarden van de drie kleuren gelijk zijn, is het resultaat een neutrale grijstint. Wanneer de waarde van alle componenten 255 is, is het resultaat zuiver wit en bij een waarde van 0 is het resultaat zuiver zwart.

RGB-afbeeldingen gebruiken drie kleuren, of kanalen, om kleuren op het scherm weer te geven. In afbeeldingen met 8 bits per kanaal komt dit met drie kanalen neer op 24 bits (8 bits x 3 kanalen) met kleurinformatie per pixel. Met 24-bits afbeeldingen kunnen de drie kanalen maar liefst 16,7 miljoen kleuren per pixel reproduceren. Met 48-bits en 96-bits afbeeldingen (respectievelijk 16 en 32 bits per kanaal) kunnen nog meer kleuren worden geproduceerd. Het RGB-model is niet alleen de standaardmodus voor nieuwe Photoshop-afbeeldingen, maar het wordt bovendien door computermonitoren gebruikt voor de kleurweergave. Dit betekent dat afbeeldingen die in andere kleurmodi worden bewerkt, bijvoorbeeld CMYK, tijdelijk in de RGB-modus worden omgezet voor weergave op het scherm.

Hoewel RGB het standaard kleurmodel is, kan het precieze aantal kleuren afhankelijk van de toepassing en de weergaveapparatuur variëren. De RGB-kleurmodus van Photoshop is afhankelijk van de werkruimte-instellingen die u in het dialoogvenster Kleurinstellingen hebt opgegeven.

CMYK-kleurmodus

Naar boven

In de CMYK-modus krijgt elke pixel een procentuele waarde voor elk van de procesinkten. De lichtste kleuren (hooglichten) krijgen lage percentages procesinktkleuren toegewezen en de donkere kleuren (schaduwen) hogere percentages. Een helder rood kan bijvoorbeeld 2% cyaan, 93% magenta, 90% geel en 0% zwart bevatten. In CMYK-afbeeldingen ontstaat wit wanneer alle vier componenten een waarde van 0% hebben.

Gebruik de CMYK-modus wanneer u een afbeelding voorbereidt die wordt afgedrukt met gebruik van proceskleuren. Bij de omzetting van een RGB-afbeelding naar CMYK wordt een kleurscheiding gemaakt. Als u met een RGB-afbeelding begint, kunt u deze het best eerst in de RGB-modus bewerken. Wanneer het bewerken is voltooid, zet u de afbeelding om in CMYK. In de RGB-modus kunt u met de opdrachten van Instellen proef de effecten van een omzetting in CMYK bekijken zonder de afbeeldingsgegevens te wijzigen. U kunt de CMYK-modus ook gebruiken om direct te werken met CMYK-afbeeldingen die zijn gescand of geïmporteerd vanuit geavanceerde systemen.

Hoewel CMYK een standaard kleurmodel is, hangt het precieze aantal kleuren af van de drukpers en de afdrukcondities. De CMYK-kleurmodus van Photoshop is afhankelijk van de werkruimte-instellingen die u in het dialoogvenster Kleurinstellingen hebt opgegeven.

Lab-kleurmodus

Naar boven

Het CIE L*a*b*-kleurmodel (Lab) is gebaseerd op de menselijke perceptie van kleur. De numerieke waarden van Lab beschrijven alle kleuren die een persoon met een normaal gezichtsvermogen kan waarnemen. Aangezien het Lab-model beschrijft hoe een kleur eruitziet en niet hoeveel van een bepaalde kleurstof een apparaat (beeldscherm, desktopprinter of digitale camera) nodig heeft om kleuren te produceren, wordt Lab als een apparaatonafhankelijk kleurmodel beschouwd. Kleurbeheersystemen gebruiken Lab als kleurverwijzing om te kunnen voorspellen wat er gebeurt als een kleur wordt omgezet van de ene kleurruimte naar de andere.

De Lab-kleurmodus heeft een luminantiecomponent (L) tussen 0 en 100. In de Adobe Kleurkiezer en in het deelvenster Kleur kunnen de a-component (de as groen-rood) en de b-component (de as blauw-geel) waarden hebben tussen +127 en –128.

Lab-afbeeldingen kunnen worden opgeslagen in de indelingen Photoshop, Photoshop EPS, PSB (bestandsindeling voor grote documenten), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 of Photoshop DCS 2.0. U kunt 48-bits (16 bits per kanaal) Lab-afbeeldingen opslaan in de indelingen Photoshop, PSB (bestandsindeling voor grote documenten), Photoshop PDF, Photoshop Raw of TIFF.

Opmerking: *Bestanden in de indelingen DCS 1.0 en DCS 2.0 worden omgezet in CMYK wanneer deze worden geopend.*

Grijswaardenmodus

Naar boven

In de grijswaardenmodus maakt u gebruik van verschillende tinten grijs in een afbeelding. In 8-bits afbeeldingen kunnen er maximaal 256 tinten grijs zijn. Elke pixel van een afbeelding in de grijswaardenmodus heeft een helderheidswaarde tussen 0 (zwart) en 255 (wit). 16- en 32-bits afbeeldingen bevatten een veel groter aantal tinten dan 8-bits afbeeldingen.

Grijswaarden kunnen ook worden gemeten als dekkingspercentage van zwarte inkt (0% is gelijk aan wit, 100% aan zwart).

Het bereik van de grijswaardenmodus is afhankelijk van de instellingen van de werkruimte die u in het dialoogvenster Kleurinstellingen hebt opgegeven.

Bitmapmodus

Naar boven

De bitmapmodus gebruikt één of twee kleurwaarden (zwart of wit) om de pixels in een afbeelding weer te geven. Afbeeldingen in de bitmapmodus worden wel 1-bits bitmapafbeeldingen genoemd omdat ze een bitdiepte van 1 hebben.

Duotoonmodus

Naar boven

In de Duotoonmodus maakt u monotoon, duotoon (tweekleurige), tritoon (driekleurige) en quadtoon (vierkleurige) grijswaardenafbeeldingen met één tot vier aangepaste inkten.

De modus Geïndexeerde kleur

Naar boven

In de modus Geïndexeerde kleur maakt u 8-bits afbeeldingsbestanden met maximaal 256 kleuren. Bij omzetting in geïndexeerde kleuren maakt Photoshop een kleurentabel (CLUT: color lookup table), waarin de kleuren van de afbeelding geïndexeerd worden opgeslagen. Als een kleur uit het origineel niet in de tabel staat, kiest het programma de kleur die de oorspronkelijke kleur het dichtst benadert of wordt de kleur met beschikbare kleuren gesimuleerd met behulp van dithering.

Hoewel het kleurenpalet vrij beperkt is, kan geïndexeerde kleur de bestandsgrootte verminderen, terwijl de visuele kwaliteit die nodig is voor onder andere multimediapresentaties en webpagina´s behouden blijft. Deze modus staat slechts een beperkt aantal bewerkingen toe. Voor uitgebreide bewerking moet u de afbeelding tijdelijk omzetten in de RGB-modus. Bestanden met geïndexeerde kleuren kunnen worden opgeslagen in de indelingen Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, PSB (bestandsindeling voor grote documenten), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® of TIFF.

De modus Multikanaal

Naar boven

Multikanaalafbeeldingen bevatten 256 grijswaardenniveaus in elk kanaal en zijn nuttig voor gespecialiseerd afdrukken. Multikanaalafbeeldingen kunnen worden opgeslagen in de indelingen Photoshop, PSB (bestandsindeling voor grote documenten), Photoshop 2.0, Photoshop Raw of Photoshop DCS 2.0.

Deze richtlijnen zijn van toepassing wanneer u afbeeldingen omzet in de multikanaalmodus:

- Lagen worden niet ondersteund en worden dus samengevoegd.
- Kleurkanalen in de oorspronkelijke afbeelding worden steunkleurkanalen in de omgezette afbeelding.
- Omzetting van een CMYK-afbeelding naar de multikanaalmodus resulteert in steunkleurkanalen voor cyaan, magenta, geel en zwart.
- Omzetting van een RGB-afbeelding naar de multikanaalmodus resulteert in steunkleurkanalen voor cyaan, magenta en geel.
- Wanneer u een kanaal verwijdert uit een RGB-, CMYK- of Lab-afbeelding, wordt de afbeelding automatisch omgezet in de multikanaalmodus, en worden de lagen samengevoegd.
- Als u een multikanaalafbeelding wilt exporteren, slaat u deze op in de indeling Photoshop DCS 2.0.

Opmerking: *Afbeeldingen in geïndexeerde kleur en 32-bits afbeeldingen kunnen niet worden omgezet in de multikanaalmodus.*

Meer Help-onderwerpen

Kleurruimten

Elektronische proefdruk van kleuren

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Informatie over kleur

Kleuren begrijpen
Kleurmodellen, kleurruimtes en kleurmodi
De kleurtoon, verzadiging en helderheid aanpassen

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

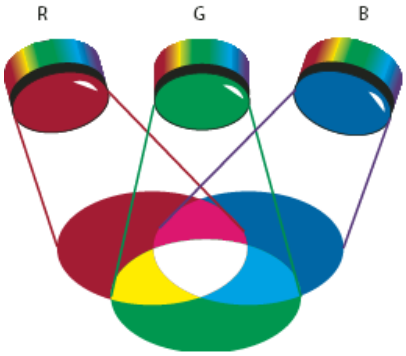
Naar boven

Kleuren begrijpen

Als u begrijpt hoe kleuren worden gemaakt en hoe kleuren zich onderling verhouden, kunt u efficiënter werken in Photoshop. Wanneer u de grondbeginselen van de kleurtheorie begrijpt, kunt u namelijk consistente resultaten bereiken in plaats van per ongeluk op het juiste effect te stuiten.

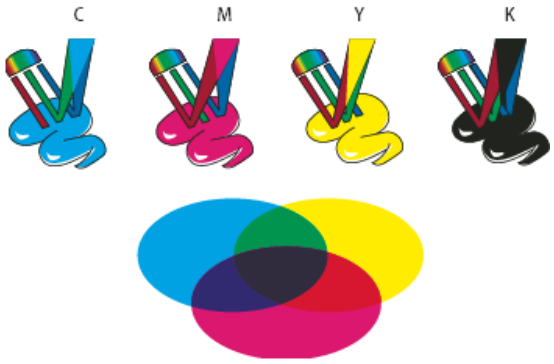
Primaire kleuren

Additieve primaire kleuren zijn de drie kleuren licht (rood, groen en blauw) die wanneer ze worden samengevoegd in verschillende combinaties alle kleuren in het zichtbare spectrum produceren. Wanneer u gelijke delen rood, blauw en groen licht toevoegt, ontstaat een wit licht. Wanneer er helemaal geen rood, blauw of groen licht aanwezig is, ontstaat puur zwart. Computerbeeldschermen produceren kleur aan de hand van de additieve primaire kleuren.



Additieve kleuren (RGB)
R. *Rood* ***G.*** *Groen* ***B.*** *Blauw*

Subtractieve primaire kleuren zijn pigmenten die met elkaar kunnen worden gecombineerd om een kleurenspectrum te creëren. In tegenstelling tot beeldschermen gebruiken printers subtractieve primaire kleuren (cyaan, magenta, gele en zwarte pigmenten) om kleuren te produceren aan de hand van subtractieve mengsels. De term 'subtractief' wordt gebruikt, omdat de primaire kleuren zuiver zijn totdat u deze gaat samenvoegen. Dat leidt namelijk tot minder pure kleurversies van de primaire kleuren. Zo ontstaat bijvoorbeeld oranje wanneer magenta en geel op subtractieve wijze worden gemengd.

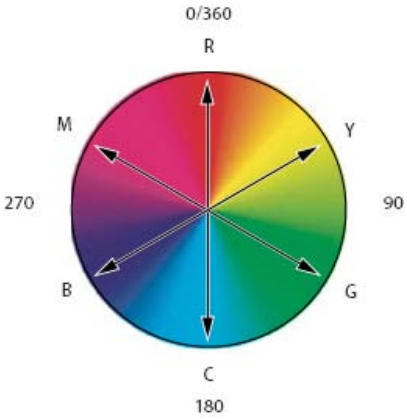


Subtractieve kleuren (CMYK)
C. *Cyaan* ***M.*** *Magenta* ***Y.*** *Geel* ***K.*** *Zwart*

De kleurenschijf

Als u geen ervaring hebt met het aanpassen van kleurcomponenten, is het handig een exemplaar van de standaardkleurenschijf bij de hand te hebben wanneer u de kleurbalans bijwerkt. Met de kleurenschijf kunt u namelijk voorspellen hoe een wijziging van een kleurcomponent van invloed

is op andere kleuren en ook hoe wijzigingen verschillend worden toegepast in RGB- en CMYK-kleurmodellen.



Kleurenschijf
***R.** Rood **Y.** Geel **G.** Groen **C.** Cyaan **B.** Blauw **M.** Magenta*

U kunt bijvoorbeeld de hoeveelheid van een kleur in een afbeelding verkleinen door de hoeveelheid van de tegenoverliggende kleur op de kleurenschijf te vergroten, en omgekeerd. Kleuren die zich tegenover elkaar bevinden in de standaardkleurenschijf worden complementaire kleuren genoemd. U kunt de hoeveelheid van een kleur ook vergroten en verkleinen door de twee aangrenzende kleuren op de schijf aan te passen of zelfs door de twee aangrenzende kleuren te wijzigen in de tegenoverliggende kleur.

In een CMYK-afbeelding kunt u de hoeveelheid magenta verminderen door de hoeveelheid magenta te verminderen of door de hoeveelheid van de complementaire kleur te verhogen, namelijk groen (de kleur tegenover magenta op de kleurenschijf). In een RGB-afbeelding kunt u de hoeveelheid magenta verkleinen door rood en blauw te verwijderen of groen toe te voegen. Al deze aanpassingen resulteren in een algehele kleurbalans met minder magenta.

Naar boven

Kleurmodellen, kleurruimtes en kleurmodi

Een kleurmodel beschrijft de kleuren die we waarnemen en waarmee we werken in digitale afbeeldingen. Elk kleurmodel, zoals bijvoorbeeld RGB, CMYK of HSB, vertegenwoordigt een andere (meestal numerieke) methode voor het beschrijven van kleur.

Een kleurruimte is een variant van een kleurmodel en heeft een specifiek gamma (kleuromvang of kleurbereik). Het RGB-kleurmodel omvat bijvoorbeeld een aantal kleurruimten: Adobe RGB, sRGB en ProPhoto RGB, enzovoort.

Elk apparaat, zoals uw beeldscherm of printer, beschikt over een eigen kleurruimte en kan alleen de kleuren binnen het desbetreffende kleurbereik reproduceren. Als een afbeelding van het ene apparaat naar het andere wordt verplaatst, veranderen de kleuren mogelijk omdat elk apparaat de RGB- of CMYK-waarden interpreteert volgens de eigen kleurruimte. U kunt kleurbeheer gebruiken bij het verplaatsen van afbeeldingen, zodat u zeker weet dat de meeste kleuren gelijk of gelijk genoeg zijn om consistent over te komen. Zie Waarom kleuren soms niet overeenkomen.

In Photoshop bepaalt de kleurmodus van een document welk kleurmodel wordt gebruikt voor het weergeven en afdrukken van de afbeelding waaraan u werkt. De kleurmodi van Photoshop zijn gebaseerd op de kleurmodellen die worden gebruikt voor afbeeldingen in publicaties. U kunt kiezen uit RGB (rood, groen, blauw), CMYK (cyaan, magenta, geel (yellow), zwart (black)), Lab-kleur (gebaseerd op CIE L*a*b*) en Grijswaarden. Photoshop bevat ook modi voor gespecialiseerde kleuruitvoer, zoals Geïndexeerde kleur en Duotoon. De kleurmodi bepalen het aantal kleuren, het aantal kanalen en de bestandsgrootte van een afbeelding. Met het kiezen van een kleurmodus wordt ook bepaald welke gereedschappen en bestandsindelingen beschikbaar zijn. Zie Kleurmodi.

Als u werkt met kleuren in afbeeldingen, bent u in feite bezig met het aanpassen van de numerieke waarden in het bestand. Het is niet zo moeilijk om een kleur een nummer te geven, maar deze numerieke waarden zijn op zichzelf geen absolute kleuren. Ze hebben alleen een kleurbetekenis binnen de kleurruimte van het apparaat dat de kleur produceert.

Naar boven

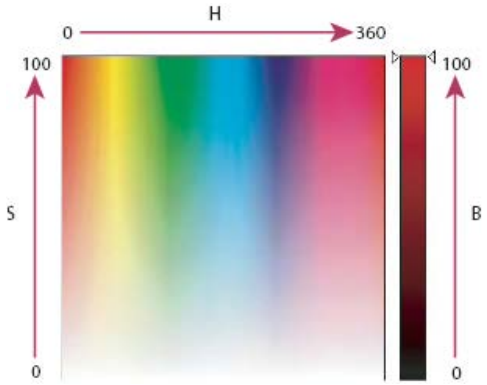
De kleurtoon, verzadiging en helderheid aanpassen

Het HSB-model is gebaseerd op de menselijke waarneming van kleuren en beschrijft drie basiskenmerken van kleur:

Kleurtoon Kleur die wordt gereflecteerd of doorgelaten door een object. Kleurtoon wordt gemeten als plaats op de standaard kleurenschijf en wordt uitgedrukt in graden (tussen 0° en 360°). Kleurtonen worden in het dagelijks spraakgebruik benoemd met de naam van de desbetreffende kleur zoals rood, oranje of groen.

Verzadiging De sterkte of zuiverheid van de kleur (soms chroma genoemd). Verzadiging is het percentage grijs in verhouding tot de kleurtoon. Dus 0% is grijs en 100% is volledig verzadigd. Op de kleurenschijf is de verzadiging in het midden het kleinst en aan de rand het grootst.

Helderheid De relatieve lichtheid of donkerheid van een kleur, gewoonlijk gemeten als een percentage van 0% (zwart) tot 100% (wit).



HSB-kleurmodel

H. *Kleurtoon* ***S.*** *Verzadiging* ***B.*** *Helderheid*

Meer Help-onderwerpen

Werken met kleurbeheer

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

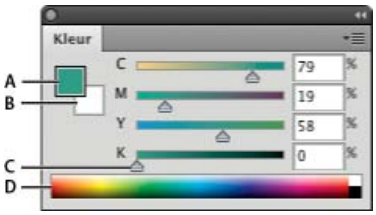
Kleuren kiezen in de deelvensters Kleur en Stalen

Overzicht van deelvenster Kleur
Een kleur selecteren in het deelvenster Kleur
Een kleur selecteren in het deelvenster Stalen

Overzicht van deelvenster Kleur

Naar boven

In het deelvenster Kleur (Venster > Kleur) worden de kleurwaarden weergegeven van de op dat moment actieve voor- en achtergrondkleur. Met behulp van de schuifregelaars in het deelvenster Kleur kunt u de voorgrond- en de achtergrondkleur volgens een aantal verschillende kleurmodellen bewerken. U kunt ook een voor- of achtergrondkleur selecteren in het kleurenspectrum dat in de kleurkiezer onder aan het deelvenster wordt weergegeven.



Deelvenster Kleur

***A.** Voorgrondkleur **B.** Achtergrondkleur **C.** Regelaar **D.** Kleurengrafiek*

In het deelvenster Kleur kunnen de volgende waarschuwingen verschijnen wanneer u een kleur selecteert:

- Er verschijnt een driehoekje ⚠ met een uitroepteken boven de linkerkant van de kleurengrafiek wanneer u een kleur selecteert die niet in CMYK kan worden afgedrukt.
- Er verschijnt een blokje ◻ boven de linkerkant van de kleurengrafiek wanneer u een kleur selecteert die niet webveilig is.

Het kleurmodel van de schuifregelaars in het deelvenster Kleur wijzigen

✥ Kies een optie voor de kleurregelaars in het menu van het deelvenster Kleur.

Het spectrum wijzigen dat wordt weergegeven in het deelvenster Kleur

1. Kies een optie in het menu van het deelvenster Kleur:
   - Kies RGB-spectrum, CMYK-spectrum of Grijswaarden om het spectrum van het opgegeven kleurmodel weer te geven.
   - Kies Huidige kleuren om het kleurenspectrum tussen de huidige voorgrondkleur en de huidige achtergrondkleur weer te geven.
2. Als u alleen webveilige kleuren wilt weergeven, kiest u Webbeveiliging instellen.
   U kunt het spectrum van de kleurengrafiek snel wijzigen door Shift ingedrukt te houden en in de kleurengrafiek te klikken totdat het gewenste spectrum wordt weergegeven.

Een kleur selecteren in het deelvenster Kleur

Naar boven

1. Klik in het deelvenster Kleur op het vak voor de voor- of achtergrondkleur om deze actief te maken (omtrek in zwart).
   Wanneer het vak Achtergrondkleur actief is in het deelvenster Kleur, verandert het pipet automatisch de achtergrondkleur.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de kleurregelaars. Standaard worden de kleuren aangepast terwijl u sleept. U kunt deze functie uitschakelen om de prestaties te verbeteren door Dynamische kleurregelaars uit te schakelen in het gedeelte Algemeen van het dialoogvenster Voorkeuren.
   - Geef waarden op naast de kleurregelaars.
   - Klik op het kleurselectievak, selecteer een kleur met de kleurkiezer en klik op OK.
   - Plaats de cursor op de kleurengrafiek. De cursor verandert nu in een pipet. Neem een monster van een kleur door op de gewenste plaats te klikken. Houd Alt ingedrukt en klik om het monster toe te passen op het selectievak met de niet-actieve kleur.

Een kleur selecteren in het deelvenster Stalen

Naar boven

In het deelvenster Stalen (Venster > Stalen) vindt u de kleuren die u vaak gebruikt. U kunt kleuren toevoegen aan en verwijderen uit het deelvenster, of verschillende kleurenbibliotheken laten weergeven voor verschillende projecten.

- Als u een voorgrondkleur wilt kiezen, klikt u op de gewenste kleur in het deelvenster Stalen.
- Als u een achtergrondkleur wilt kiezen, klikt u op een kleur in het deelvenster Stalen terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houdt.

Opmerking: *U kunt de weergave van stalen wijzigen door een optie te kiezen in het menu van het deelvenster Stalen.*
Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kleuren kiezen

Informatie over voorgrondkleuren en achtergrondkleuren
Een kleur kiezen in de gereedschapset
Kleuren kiezen met het pipet
Overzicht van de Adobe Kleurkiezer
Een kleur kiezen met de Adobe Kleurkiezer
Een kleur kiezen tijdens het tekenen
Webveilige kleuren kiezen
Een CMYK-equivalent voor een niet-afdrukbare kleur kiezen
Een steunkleur kiezen

Naar boven

Informatie over voorgrondkleuren en achtergrondkleuren

Photoshop gebruikt de voorgrondkleur voor het tekenen, vullen en omlijnen van selecties en de achtergrondkleur voor verloopvullingen en het vullen van gegumde delen in een afbeelding. De voor- en achtergrondkleur worden ook gebruikt door enkele filters voor speciale effecten.

U kunt een nieuwe voor- of achtergrondkleur instellen met behulp van het pipet, het deelvenster Kleur, het deelvenster Stalen of de Adobe Kleurkiezer.

Standaard wordt zwart gebruikt als voorgrondkleur en wit als achtergrondkleur. (In alfakanalen is wit de standaardvoorgrondkleur en zwart de standaardachtergrondkleur.)

Naar boven

Een kleur kiezen in de gereedschapset

In de gereedschapset wordt de actieve voorgrondkleur in het bovenste selectievak weergegeven en de actieve achtergrondkleur in het onderste selectievak.



Vakken met voor- en achtergrondkleur in gereedschapset

A. *Het pictogram Standaard voor- en achtergrondkleuren* ***B.*** *Het pictogram Voorgrond- en achtergrondkleuren verwisselen* ***C.*** *Vak met voorgrondkleur* ***D.*** *Vak met achtergrondkleur*

- Als u de voorgrondkleur wilt wijzigen, klikt u op het bovenste kleurselectievak in de gereedschapset en vervolgens kiest u een kleur in de Adobe Kleurkiezer.
- Als u de achtergrondkleur wilt wijzigen, klikt u op het onderste kleurselectievak in de gereedschapset en vervolgens kiest u een kleur in de Adobe Kleurkiezer.
- Als u de voorgrondkleur en de achtergrondkleur wilt verwisselen, klikt u op het pictogram Voorgrond- en achtergrondkleuren verwisselen in de gereedschapset.
- Als u de voorgrondkleur en de achtergrondkleur wilt herstellen, klikt u op het pictogram Standaard voor- en achtergrondkleuren in de gereedschapset.

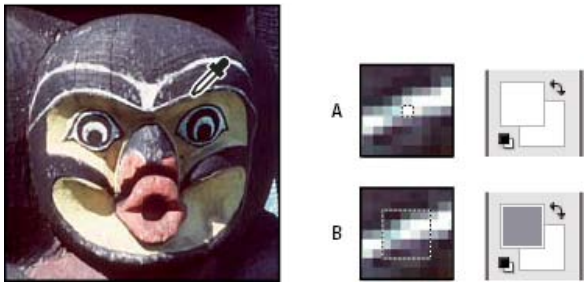
Naar boven

Kleuren kiezen met het pipet

Met het pipet neemt u een monster van een kleur, op basis waarvan u vervolgens een nieuwe voor- of achtergrondkleur kunt instellen. U kunt een monster nemen uit de actieve afbeelding of uit een willekeurige andere locatie op het scherm.

1. Selecteer het gereedschap Pipet .
2. Wijzig in de optiebalk de monstergrootte van het pipet door een optie te kiezen in het menu Monstergrootte:
   Punt Hiermee kunt u de exacte waarde zien van de pixel waarop u klikt.

   Gemiddeld 3x3, Gemiddeld 5x5, Gemiddeld 11x11, Gemiddeld 31x31, Gemiddeld 51x51 en Gemiddeld 101x101 Hiermee kunt u de gemiddelde waarde zien van het opgegeven aantal pixels binnen het gebied waarop u klikt.



Een voorgrondkleur selecteren met het gereedschap Pipet

***A.** Monster van een punt **B.** Gemiddeld monster van 5 bij 5*

3. Kies een van de volgende mogelijkheden in het menu Monster:
   Alle lagen Neemt een kleurmonster uit alle lagen in het document.

   Huidige laag Neemt een kleurmonster uit de momenteel actieve laag.
4. Selecteer Testring tonen om rond het pipet een ring te tekenen waarin een voorvertoning van de monsterkleur boven de huidige voorgrondkleur wordt weergegeven. (Voor deze optie is OpenGL vereist. Zie OpenGL inschakelen en GPU-instellingen optimaliseren.)
5. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een nieuwe voorgrondkleur wilt selecteren, klikt u in de afbeelding. U kunt de aanwijzer ook op de afbeelding plaatsen, de muisknop ingedrukt houden en in het scherm slepen. Het selectievak met de voorgrondkleur verandert telkens in de kleur waarover u sleept. Laat de muisknop los om de nieuwe kleur te selecteren.
   - Als u een nieuwe achtergrondkleur wilt selecteren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u in de afbeelding. U kunt ook de cursor op de afbeelding plaatsen, op Alt (Windows) of Option (Mac OS) drukken, de muisknop ingedrukt houden en in het scherm slepen. Het selectievak met de achtergrondkleur verandert telkens in de kleur waarover u sleept. Laat de muisknop los om de nieuwe kleur te selecteren.

Bij elk tekengereedschap kunt u tijdelijk overschakelen op het pipet om een voorgrondkleur te selecteren door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden.

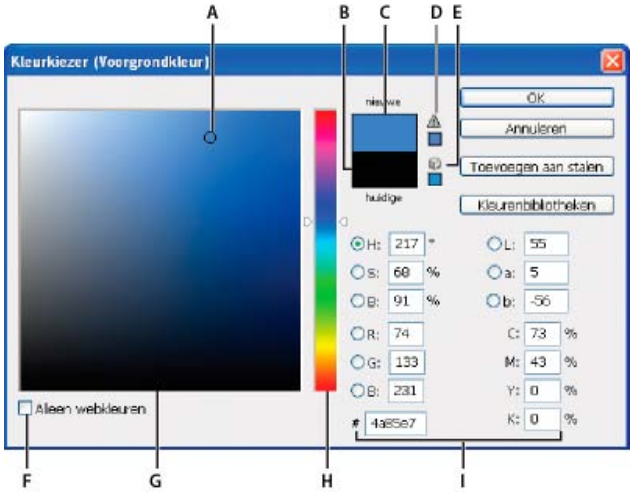
Naar boven

Overzicht van de Adobe Kleurkiezer

In de Adobe Kleurkiezer kunt u kleuren kiezen aan de hand van vier kleurmodellen: HSB, RGB, Lab en CMYK. Met de Adobe Kleurkiezer kunt u de voorgrondkleur, achtergrondkleur en tekstkleur instellen. U kunt ook doelkleuren instellen voor verschillende gereedschappen, opdrachten en opties.

U kunt de Adobe Kleurkiezer zo configureren dat u alleen kleuren kunt kiezen die deel uitmaken van het webveilige kleurenpalet, of u maakt een keuze uit specifieke kleursystemen. Gebruikers van Photoshop Extended hebben toegang tot een HDR Kleurkiezer (High Dynamic Range) waarmee ze kleuren kunnen kiezen voor gebruik in HDR-afbeeldingen.

In het veld Kleur in de Adobe Kleurkiezer kunnen kleurcomponenten worden weergegeven in de HSB-kleurmodus, RGB-kleurmodus en Lab-kleurmodus. Als u de numerieke waarde van de gewenste kleur kent, kunt u deze opgeven in de tekstvelden. U kunt ook de schuifregelaar voor kleur en het kleurveld gebruiken om een voorvertoning weer te geven van de kleuren die u kunt kiezen. Wanneer u de kleur aanpast met het kleurveld en de kleurregelaar, worden de numerieke waarden daaraan aangepast. Boven in het kleurvakje rechts van de schuifregelaar ziet u de aangepaste kleur en onderin ziet u de oorspronkelijke kleur. Er worden waarschuwingen weergegeven wanneer de kleur niet webveilig is of buiten het afdrukkleurbereik valt (niet-afdrukbaar) .



Adobe Kleurkiezer

***A.** Gekozen kleur **B.** Oorspronkelijke kleur **C.** Aangepaste kleur **D.** Waarschuwingspictogram voor kleuren buiten de kleuromvang **E.** Waarschuwingspictogram voor kleuren die niet webveilig zijn **F.** Alleen webveilige kleuren weergeven **G.** Kleurveld. **H.** Kleurregelaar **I.** Kleurwaarden*

Als u een kleur selecteert in de Adobe Kleurkiezer, worden tegelijkertijd de numerieke waarden weergegeven voor HSB, RGB, Lab, CMYK en hexadecimale cijfers. Zo kunt u zien hoe de verschillende kleurmodellen een kleur beschrijven.

Hoewel Photoshop standaard de Adobe Kleurkiezer gebruikt, kunt u een andere kleurkiezer gebruiken door een voorkeursoptie in te stellen. U kunt bijvoorbeeld de ingebouwde kleurkiezer van het besturingssysteem op uw computer of de kleurkiezer van een andere fabrikant gebruiken.

De Kleurkiezer weergeven

- Klik op het selectievak van de voor- of de achtergrondkleur in de gereedschapset.
- Klik op het selectievak Voorgrondkleur instellen of het selectievak Achtergrondkleur instellen in het deelvenster Kleur.

  De Kleurkiezer is ook beschikbaar wanneer u een functie gebruikt waarin u een kleur moet kiezen, zoals bijvoorbeeld wanneer u op het kleurstaal in de optiebalk van bepaalde gereedschappen klikt of wanneer u op de pipetten in bepaalde kleuraanpassingsdialoogvensters klikt.

Naar boven

Een kleur kiezen met de Adobe Kleurkiezer

U kunt een kleur kiezen door de kleurcomponentwaarden op te geven in de tekstvakken HSB, RGB en Lab of door de kleurschuifregelaar en het kleurveld te gebruiken.

Als u een kleur wilt kiezen met de kleurschuifregelaar en het kleurveld, klikt u op de schuifregelaar of verplaatst u het driehoekje van de schuifregelaar om een kleurcomponent in te stellen. Verplaats vervolgens de cirkelvormige markering of klik in het veld om de andere twee kleurcomponenten in te stellen.

Terwijl u de kleur aanpast met gebruik van het kleurveld en de regelaar, ziet u hoe de numerieke waarden van de verschillende kleurmodellen ook worden gewijzigd. Boven in het rechthoekje rechts van de schuifregelaar ziet u de aangepaste kleur en onderin ziet u de oorspronkelijke kleur. Er worden waarschuwingen weergegeven wanneer de kleur niet webveilig is of buiten het afdrukkleurbereik valt .

U kunt een kleur selecteren buiten het venster van de Adobe Kleurkiezer. Als u de muisaanwijzer op het documentvenster plaatst, verandert de aanwijzer in een pipet. Vervolgens kunt u een kleur selecteren door in de afbeelding te klikken. De geselecteerde kleur wordt weergegeven in de Adobe Kleurkiezer. U kunt het pipet op elke gewenste plaats op het bureaublad plaatsen door op de afbeelding te klikken en vervolgens de muisknop ingedrukt te houden. U kunt een kleur selecteren door de muisknop los te laten.

Een kleur kiezen met gebruik van het HSB-model

Wanneer u het HSB-kleurmodel gebruikt, wordt de kleurtoon opgegeven in het kleurveld als een hoekwaarde tussen 0° en 360° die overeenkomt met een locatie op de kleurenschijf. De verzadiging en de helderheid worden als percentages opgegeven. In het kleurveld neemt de verzadiging van de kleur toe van links naar rechts en de helderheid van onder naar boven.

1. In de Adobe Kleurkiezer selecteert u de optie H en voert u een numerieke waarde in in het veld H of selecteert u een kleurtoon met de schuifregelaar.
2. U past de verzadiging en de helderheid aan door in het kleurveld te klikken, de cirkelvormige markering te verplaatsen of door numerieke waarden op te geven in de tekstvakken S en B.
3. (Optioneel) Selecteer de optie S of B om de verzadiging of de helderheid van de kleur weer te geven in het kleurveld, zodat u verdere aanpassingen kunt aanbrengen.

Een kleur kiezen met gebruik van het RGB-model

Kies een kleur door de rode, groene en blauwe componenten van een kleur te bepalen.

1. In de Adobe Kleurkiezer geeft u numerieke waarden op in de tekstvakken R, G en B. Geef componentwaarden op tussen 0 en 255 (0 betekent geen kleur en 255 is de zuivere kleur).
2. Als u op visuele wijze een kleur wilt selecteren met de schuifregelaar en het kleurveld, klikt u op R, G of B en past u de schuifregelaar en het kleurveld aan.

   De kleur waarop u klikt, wordt weergegeven in de kleurschuifregelaar met 0 (de desbetreffende kleur is afwezig) onderaan en 255 (maximale hoeveelheid van die kleur) bovenaan. In het kleurveld wordt het bereik van de andere twee componenten weergegeven, een op de horizontale as en een op de verticale as.

Een kleur kiezen met gebruik van het Lab-model

Wanneer u een kleur kiest op basis van het Lab-kleurmodel, bepaalt de L-waarde de luminantie van een kleur. De waarde bij A geeft aan hoe rood of groen een kleur is. De waarde bij B geeft aan hoe blauw of geel een kleur is.

1. In de Adobe Kleurkiezer geeft u waarden op voor L (tussen 0 en 100) en voor A en B (van -128 tot +127).
2. (Optioneel) Gebruik de schuifregelaar of het kleurenveld om de kleur aan te passen.

Een kleur kiezen met gebruik van het CMYK-model

U kunt een kleur kiezen door de componentwaarden van de kleur op te geven als een percentage cyaan, magenta, geel en zwart.

❖ In de Adobe Kleurkiezer voert u percentagewaarden in voor C, M, Y en K of gebruikt u de schuifregelaar en het kleurveld om een kleur te kiezen.

Een kleur kiezen door een hexadecimale waarde op te geven

U kunt een kleur kiezen door een hexadecimale waarde op te geven waarmee de R-, G- en B-componenten in een kleur worden bepaald. De drie nummerparen worden uitgedrukt in waarden tussen 00 (minimale luminantie) en ff (maximale luminantie). Bijvoorbeeld: 000000 is zwart, ffffff is wit en ff0000 is rood.

❖ In de Adobe Kleurkiezer voert u een hexadecimale waarde in in het tekstvak #.

Naar boven

Een kleur kiezen tijdens het tekenen

Met de HUD-kleurkiezer (HUD = heads-up-display) kunt u tijdens het tekenen snel kleuren kiezen in het documentvenster waar de afbeeldingskleuren nuttige context verschaffen.

Opmerking: *voor de HUD-kleurkiezer is OpenGL vereist. (Zie OpenGL inschakelen en GPU-instellingen optimaliseren.)*

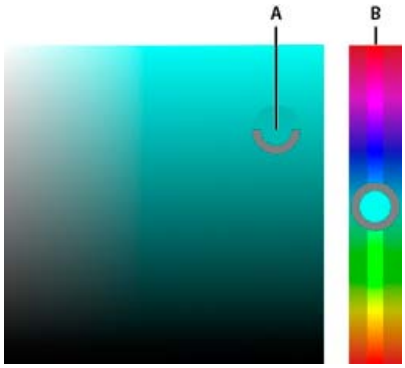
Het type HUD-kleurkiezer kiezen

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Algemeen (Mac OS).
2. Kies Kleurtoonband in het menu van de HUD-kleurkiezer om een verticale kiezer weer te geven of Kleurtoonschijf om een ronde kiezer weer te geven.

Een kleur kiezen met de HUD-kleurkiezer

1. Selecteer een tekengereedschap.
2. Houd Shift + Alt ingedrukt terwijl u op de rechtermuisknop klikt (Windows) of klik tegelijkertijd op Control + Option + Command (Mac OS).
3. Klik in het documentvenster om de kleurkiezer weer te geven. Sleep vervolgens om een kleurtoon en -tint te selecteren.

Als u in het documentvenster hebt geklikt, kunt u de toetsen loslaten. Houd de spatiebalk even ingedrukt om de geselecteerde tint te behouden terwijl u een andere kleurtoon selecteert, of andersom.



Een kleur kiezen met de HUD-kleurkiezer
A. *Schaduw* ***B.*** *Kleurtoon*

Als u echter een kleur uit de afbeelding wilt kiezen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt zodat u toegang krijgt tot het pipet.

Naar boven

Webveilige kleuren kiezen

Er zijn 216 webveilige kleuren. Dit zijn de kleuren die alle browsers, ongeacht platform, herkennen. De browser wijzigt alle kleuren in de afbeelding naar deze kleuren bij het weergeven van de afbeelding op een 8-bits scherm. Deze 216 kleuren maken deel uit van het 8-bits Mac OS-kleurenpalet. Als u alleen deze kleuren gebruikt, weet u zeker dat er bij illustraties die voor internet zijn bedoeld, geen dithering optreedt als de afbeeldingen worden weergegeven op een systeem dat op 256 kleuren is ingesteld.

Webveilige kleuren selecteren in de Adobe Kleurkiezer

❖ Selecteer de optie Alleen webkleuren in de linkerbenedenhoek van de Adobe Kleurkiezer. Als deze optie is ingeschakeld, is elke kleur die u kiest webveilig.

Een niet-webveilige kleur wijzigen in een webveilige kleur

Als u een niet-webveilige kleur selecteert, wordt ter waarschuwing een blokje naast de kleur weergegeven in de Adobe Kleurkiezer.

❖ Klik op dit blokje voor een overeenkomende alternatieve kleur die wel geschikt is voor internet. (Als er geen blokje wordt weergegeven, kan de kleur zonder risico op internet worden gebruikt.)

Een webveilige kleur kiezen met behulp van het deelvenster Kleur

1. Klik op de tab voor het deelvenster Kleur of selecteer Venster > Kleur om het deelvenster Kleur te openen.
2. Kies een van de opties voor het selecteren van webveilige kleuren:
   - Kies Webbeveiliging instellen in het menu van het deelvenster Kleur. Als deze optie is ingeschakeld, is elke kleur die u kiest webveilig.
   - Kies Webkleuren in het menu van het deelvenster Kleur. Webkleurregelaars springen automatisch naar een webveilige kleur als u de regelaar verschuift. Deze kleuren worden aangegeven met een markering. Als u niet wilt dat automatisch webveilige kleuren worden gekozen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt bij het verslepen van de regelaars.

   Als u een kleur kiest die niet webveilig is, wordt ter waarschuwing een blokje weergegeven boven de kleurkiezer aan de linkerkant van het deelvenster Kleur. Klik op dit blokje voor een overeenkomende alternatieve kleur die wel geschikt is voor internet.

Naar boven

Een CMYK-equivalent voor een niet-afdrukbare kleur kiezen

Sommige kleuren uit de RGB-, HSB- en Lab-modellen kunnen niet worden afgedrukt, omdat ze buiten het bereik vallen en er geen equivalent voor deze kleuren bestaat in het CMYK-model. Als u een niet-afdrukbare kleur kiest in de Adobe Kleurkiezer of in het deelvenster Kleur, wordt er een waarschuwingsdriehoekje weergegeven. In een staal onder het driehoekje wordt de meest overeenkomende CMYK-equivalent weergegeven.

Opmerking: *In het deelvenster Kleur is het waarschuwingsdriehoekje niet beschikbaar als u Webkleuren gebruikt.*
Als u het beste CMYK-equivalent wilt gebruiken, klikt u op het waarschuwingsdriehoekje in het dialoogvenster Kleurkiezer of in het deelvenster Kleur.
Welke kleuren kunnen worden afgedrukt, wordt bepaald door de actieve CMYK-werkruimte die is gedefinieerd in het dialoogvenster Kleurinstellingen.

Naar boven

Een steunkleur kiezen

Met de Adobe Kleurkiezer kunt u kleuren kiezen uit de volgende kleursystemen: PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050, ANPA-Color™, HKS® en de DIC Color Guide.

Raadpleeg de drukker of het servicebureau waarmee u werkt om te controleren of het uiteindelijke resultaat op papier de juiste kleur heeft en gebruik altijd een gedrukt kleurstaal als u een kleur kiest. De aanbeveling van experts is bovendien om stalenboeken niet langer dan één jaar te gebruiken. Na die tijd zijn de kleuren door vervaging en mogelijke andere schade niet meer betrouwbaar.

Belangrijk: *In alle afbeeldingsmodi behalve Duotoon drukt Photoshop steunkleuren af op CMYK-platen (proceskleuren). Als u echte steunkleurplaten wilt afdrukken, moet u gebruikmaken van steunkleurkanalen.*

1. Open de Adobe Kleurkiezer en klik op Kleurenbibliotheken.

   In het dialoogvenster Kleurenbibliotheken wordt de kleur weergegeven die het meest overeenkomt met de kleur die op dat moment in de Adobe Kleurkiezer is geselecteerd.
2. Kies bij de optie Boek een kleurenbibliotheek. Verderop vindt u een beschrijving van de kleurenbibliotheken.
3. Zoek de gewenste kleur door een inktnummer op te geven of door de driehoekjes langs de schuifbalk te verslepen.
4. Klik in de lijst op de gewenste kleur.

Steunkleurenbibliotheken

De Adobe Kleurkiezer ondersteunt verschillende kleurensystemen:

ANPA-COLOR Dit systeem wordt op grote schaal gebruikt in de dagbladindustrie. Het ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book bevat voorbeelden van de ANPA-kleuren.

DIC Color Guide Dit systeem wordt op grote schaal gebruikt in Japan. Neem contact op met Dainippon Ink & Chemicals, Inc. in Tokio in Japan voor meer informatie.

FOCOLTONE Dit systeem bestaat uit 763 CMYK-kleuren. Bij FOCOLTONE-kleuren worden de overdrukken waaruit een bepaalde kleur is opgebouwd, zichtbaar gemaakt om op die manier problemen met overvullen en register te voorkomen bij de drukvoorbereiding. Een stalenboek met specificaties voor proces- en steunkleuren, overdrukkaarten en een chipboek voor het markeren van lay-outs zijn verkrijgbaar bij Focoltone. Neem contact op met Focoltone International, Ltd., in Stafford in het Verenigd Koninkrijk voor meer informatie.

HKS-stalen Dit systeem wordt op grote schaal gebruikt in Europa. Elke kleur heeft een vastgelegd CMYK-equivalent. U hebt daarbij de keuze tussen HKS E (voor continu briefpapier), HKS K (voor gestreken grafisch papier), HKS N (voor ongestreken papier) en HKS Z (voor krantenpapier). Voor elke schaal zijn kleurvoorbeelden beschikbaar. HKS-procesboeken en -stalen zijn toegevoegd aan het kleursysteemmenu.

PANTONE®-kleuren Deze kleuren worden gebruikt voor het reproduceren van steunkleuren. Het PANTONE MATCHING SYSTEM kan 1.114 kleuren genereren. De kleurhandleidingen en chipboeken van PANTONE zijn afgedrukt op coated, uncoated en mat papier waardoor een betere visuele controle mogelijk is op de drukpers en van het afgedrukte resultaat. U kunt een effen PANTONE-kleur in CMYK afdrukken. Als u een effen PANTONE-kleur wilt vergelijken met de meest gelijkende proceskleur, gebruikt u de PANTONE Solid to Process-kleurenwaaier. Onder elke kleur zijn de CMYK-schermtintpercentages afgedrukt. Neem contact op met Pantone, Inc., Carlstadt, NJ (www.pantone.com) voor nadere informatie.

TOYO Color Finder 1050 Dit systeem bestaat uit meer dan 1000 kleuren, gebaseerd op de in Japan meest gangbare drukinkten. Het TOYO Process Color Finder-boek en de bijbehorende stalen zijn toegevoegd aan het kleursysteemmenu. Het TOYO Color Finder 1050 Book met

gedrukte voorbeelden van Toyo-kleuren is verkrijgbaar bij drukkers en speciaalzaken. Neem voor meer informatie contact op met Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., in Tokio, Japan.

TRUMATCH Dit systeem biedt een betrouwbare methode van CMYK-kleurafstemming via meer dan 2.000 realiseerbare, door de computer gegenereerde kleuren. Trumatch-kleuren dekken het zichtbare spectrum van de CMYK-kleuromvang in gelijkmatige stappen. De Trumatch Color geeft maximaal 40 tinten en schaduwen van elke kleurtoon weer, die alle oorspronkelijk zijn gemaakt in vierkleurige proceskleuren en die in vier kleuren kunnen worden gereproduceerd op elektronische belichters. Bovendien maakt dit systeem gebruik van uit vierkleuren opgebouwde grijswaarden, waarbij verschillende kleurtonen worden gebruikt. Neem contact op met Trumatch Inc., in New York City, New York, in de Verenigde Staten voor meer informatie.

Meer Help-onderwerpen

Kleurinstellingen aanpassen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Overvloeimodi

Beschrijvingen van de overvloeimodi
Voorbeelden van overvloeimodi

De overvloeimodus die u in de optiebalk instelt, bepaalt hoe de pixels in een afbeelding reageren op een teken- of bewerkgereedschap. U kunt zich het effect van een overvloeimodus het beste voorstellen aan de hand van een aantal kleuren:

- De basiskleur is de originele kleur in de afbeelding.
- De werkkleur is de kleur die met het teken- of bewerkgereedschap wordt aangebracht.
- De resultaatkleur is de kleur die het resultaat is van de bewerking.

Beschrijvingen van de overvloeimodi

Naar boven

Kies een van de opties in het pop-upmenu Modus in de optiebalk.

Opmerking: *Alleen de overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Lineair tegenhouden (toevoegen), Verschil, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur, Lichtsterkte, Lichtere kleur en Donkerdere kleur zijn beschikbaar voor 32-bits afbeeldingen.*

Normaal Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Dit is de standaardmodus. (Bij bitmapafbeeldingen en afbeeldingen in geïndexeerde kleuren wordt deze modus Drempel genoemd.)

Verspreiden Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Maar in deze modus bestaat de resultaatkleur uit een willekeurige pixelvervanging in de basiskleur of in de werkkleur, afhankelijk van de dekking op een bepaalde pixellocatie.

Achter In deze modus heeft het teken- of bewerkgereedschap alleen effect op het transparante gedeelte van een laag. Deze modus kan alleen worden gebruikt in lagen waarvan de transparantie niet is vergrendeld. Het effect is te vergelijken met het aan de achterkant beschilderen van een doorzichtig vel papier.

Wissen Tekent of bewerkt iedere pixel en maakt deze transparant. Deze modus is beschikbaar voor de vormgereedschappen (als de optie Vullen met pixels ☐ is ingeschakeld), het emmertje, het penseel, het potlood, de opdracht Vullen en de opdracht Omlijnen. U kunt deze modus alleen gebruiken in een laag waarvan de transparantie niet is vergrendeld.

Donkerder In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De donkerste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die lichter zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die donkerder zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Vermenigvuldigen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een donkerder kleur. Vermenigvuldigen met zwart geeft altijd zwart als resultaat. Elke willekeurige kleur die met wit wordt vermenigvuldigd, blijft ongewijzigd. Met elke andere kleur is het resultaat dat de basiskleur bij elke opeenvolgende penseelstreek donkerder wordt. Het resultaat is ongeveer wat er zou gebeuren als u met een aantal verschillende viltstiften over een afbeelding heen zou tekenen.

Kleur doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verhogen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lineair doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verlagen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lichter In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De lichtste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die donkerder zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die lichter zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Raster In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de omgekeerde waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de omgekeerde waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een lichtere kleur. Bleken met zwart heeft geen effect: de originele kleur blijft ongewijzigd. Bleken met wit geeft altijd wit. Het effect is te vergelijken met het over elkaar heen projecteren van een aantal dia's.

Kleur tegenhouden In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur lichter gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verlagen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Lineair tegenhouden (toevoegen) In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur helder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verhogen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Bedekken In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de basiskleur. De bestaande pixels worden bedekt met patronen of kleuren, waarbij de hooglichten en de schaduwen van de basiskleur worden behouden. De basiskleur wordt niet vervangen door, maar gemengd met de werkkleur, om de lichtheid of donkerheid van de originele kleur te weerspiegelen.

Zwak licht In deze modus worden de kleuren donkerder of lichter gemaakt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een zwak licht dat over de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het licht wordt als het ware tegengehouden. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Doordrukken. Wanneer u met zuiver zwart of wit kleurt, wordt het gebied donkerder of lichter, maar niet echt zuiver zwart of wit.

Fel licht In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een fel licht dat over

de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Bleken. U kunt op deze manier hooglichten aan de afbeelding toevoegen. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Vermenigvuldigen. U kunt op deze manier bepaalde gedeelten van de afbeelding extra schaduw geven. Als u in deze modus puur zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, is het resultaat ook puur zwart of puur wit.

Levendig licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door het contrast te verhogen of te verlagen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt het contrast verlaagd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt het contrast verhoogd om de afbeelding donkerder te maken.

Lineair licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door de helderheid te verlagen of te verhogen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de helderheid verhoogd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de helderheid verlaagd om de afbeelding donkerder te maken.

Puntlicht In deze modus worden de kleuren vervangen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, worden pixels die donkerder zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die lichter zijn dan de werkkleur ongewijzigd. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, worden pixels die lichter zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die donkerder zijn dan de werkkleur ongewijzigd. U kunt op deze manier speciale effecten aan de afbeelding toevoegen.

Harde mix Voegt de waarden voor het rode, groene en blauwe kanaal van de werkkleur toe aan de RGB-waarden van de basiskleur. Als de resultaatwaarde voor een kanaal 255 of hoger is, krijgt het kanaal de waarde 255. Als het resultaat lager is dan 255, krijgt het kanaal de waarde 0. Alle overvloeiende pixels krijgen dan dus de waarde 0 of 255 voor de rode, groene en blauwe kanalen. Alle pixels worden zo gewijzigd in de primaire additieve kleuren (rood, groen of blauw), wit of zwart.

Opmerking: *in geval van CMYK-afbeeldingen wijzigt u met Harde mix alle pixels in de primaire subtractieve kleuren (cyaan, geel of magenta), wit of zwart. De maximale kleurwaarde is 100.*

Verschil In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur of omgekeerd, afhankelijk van de vraag welke van de twee kleuren de hoogste helderheidswaarde heeft. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Uitsluiting In deze modus wordt een effect gecreëerd dat vergelijkbaar is met dan van de modus Verschil; het contrast is alleen minder. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Aftrekken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur. In 8- en 16-bits afbeeldingen worden eventuele negatieve eindwaarden uitgeknipt naar nul.

Verdelen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur verdeeld over de waarde van de werkkleur.

Kleurtoon In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en verzadiging van de basiskleur en de kleurtoon van de werkkleur.

Verzadiging In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en kleurtoon van de basiskleur en de verzadiging van de werkkleur. Als u in deze modus een gebied bewerkt met een verzadigingswaarde van 0 (grijs), blijven de pixels ongewijzigd.

Kleur In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie van de basiskleur en de kleurtoon en verzadiging van de werkkleur. Daarbij blijven de grijswaarden in de afbeelding behouden. Deze modus is tevens handig om monochrome afbeeldingen in te kleuren en tinten toe te voegen aan kleurenafbeeldingen.

Lichtsterkte In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de kleurtoon en verzadiging van de basiskleur en de luminantie van de werkkleur. Het effect van deze modus is het tegenovergestelde van het effect van de modus Kleur.

Lichtere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de hoogste waarde weergegeven. De kleurmodus Lichtere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is voor de overvloeimodus Lichter, omdat de hoogste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Donkerdere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de laagste waarde weergegeven. De kleurmodus Donkerdere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is in de overvloeimodus Donkerder, omdat de laagste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Naar boven

Voorbeelden van overvloeimodi

In deze voorbeelden kunt u het resultaat zien van het tekenen van een gedeelte van de afbeelding met iedere overvloeimodus.

Op www.adobe.com/go/vid0012_nl vindt u een video over de overvloeimodi.

 *Originele afbeelding*	 *Normaal, dekking 100%*	 *Normaal, dekking 50%*	 *Verspreiden, dekking 50%*

 *Achter*	 *Wissen*	 *Donkerder*	 *Vermenigvuldigen*
 *Kleur doordrukken*	 *Lineair doordrukken*	 *Lichter*	 *Raster*
 *Kleur tegenhouden*	 *Lineair tegenhouden (toevoegen)*	 *Bedekken*	 *Zwak licht*
 *Fel licht*	 *Levendig licht*	 *Lineair licht*	 *Puntlicht*
 *Harde mix*	 *Verschil*	 *Uitsluiting*	 *Aftrekken*
 *Verdelen*	 *Kleurtoon*	 *Verzadiging*	 *Kleur*
 *Lichtsterkte, 80% dekking*	 *Lichtere kleur*	 *Donkerdere kleur*	

(cc) BY-NC-SA

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Naar boven

U kunt voorwaarden opgeven voor een moduswijziging zodat het omzetten kan worden uitgevoerd tijdens een handeling. Dit is een reeks opdrachten die achtereenvolgens worden uitgevoerd op één bestand of een groep (batch) bestanden. Wanneer een moduswijziging in een handeling is opgenomen, kan er een fout optreden als de bronmodus van het bestand dat wordt geopend niet overeenkomt met de bronmodus die in de handeling is opgegeven. Een handeling kan bijvoorbeeld een stap bevatten waarmee een afbeelding met de bronmodus RGB wordt omgezet in de doelmodus CMYK. Als u deze handeling toepast op een afbeelding in grijswaardenmodus (of elke andere bronmodus dan RGB), treedt er een fout op.

Bij het opnemen van een handeling kunt u de opdracht Voorwaardelijke moduswijziging gebruiken om een of meer modi op te geven voor de bronmodus en een modus voor de doelmodus.

1. Start de opname van een handeling.
2. Kies Bestand > Automatisch > Voorwaardelijke moduswijziging.
3. Selecteer een of meer modi als bronmodus in het dialoogvenster Voorwaardelijke moduswijziging. Gebruik de knoppen Alles of Geen om alle beschikbare modi of geen modus te selecteren.
4. Kies een doelmodus in het pop-upmenu Modus.
5. Klik op OK. De voorwaardelijke moduswijziging wordt als een nieuwe stap weergegeven in het deelvenster Handelingen.

Meer Help-onderwerpen

Voorwaardelijke acties toevoegen | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Stalen toevoegen uit HTML, CSS en SVG

Opmerking: *Deze functie is geïntroduceerd in de Creative Cloud-versie voor Photoshop CS6.*

U kunt alle kleuren die zijn opgegeven in een HTML-, CSS- of SVG-document toevoegen aan het deelvenster **Stalen**. Als een kleurwaarde in een document wordt herhaald, wordt slechts één instantie van de kleur toegevoegd. Er worden geen duplicaten toegevoegd. Deze functie herkent de volgende HTML-/CSS-kleurensyntaxis: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) en hsba(1,2,3,4).

1. Voer in het deelvenster **Stalen** een van de volgende handelingen uit:
   - Kies **Stalen laden** in het deelvenstermenu.
   - Kies **Stalen vervangen** in het deelvenstermenu.
2. Navigeer in het venster **Laden** naar het HTML-, CSS- of SVG-bestand, selecteer dit bestand en klik op **Laden**.

Raadpleeg Kleurkiezers en -stalen aanpassen voor meer informatie.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range)

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)
Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen
Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal
Afbeeldingen samenvoegen tot HDR
Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen
Informatie over de HDR Kleurkiezer
Tekenen op HDR-afbeeldingen

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)

Naar boven

Het dynamische bereik (verhouding tussen donkere en lichte gebieden) in de zichtbare wereld is veel groter dan het bereik van het menselijk gezichtsvermogen en van afbeeldingen die worden afgedrukt of weergegeven op een monitor. Terwijl het menselijk oog zich kan aanpassen aan zeer verschillende helderheidsniveaus, kunnen de meeste camera's en computermonitors slechts een vast dynamisch bereik reproduceren. Fotografen, filmmakers en anderen die werken met digitale afbeeldingen moeten bepalen wat belangrijk is in een scène, omdat ze te maken hebben met een beperkt dynamisch bereik.

Met HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range) gaat een wereld van mogelijkheden open, omdat door deze afbeeldingen het gehele dynamische bereik van de zichtbare wereld wordt weergegeven. Omdat alle luminantiewaarden uit de levensechte scène verhoudingsgewijs zijn vertegenwoordigd en opgeslagen in een HDR-afbeelding, komt het aanpassen van de belichting van een HDR-afbeelding overeen met het aanpassen van de belichting bij het fotograferen van een scène in de werkelijke wereld.



Beelden met verschillende belichtingen samenvoegen voor het maken van een HDR-afbeelding
***A.** Afbeelding met schaduwdetails, maar uitgeknipte hooglichten **B.** Afbeelding met details in de hooglichten, maar uitgeknipte schaduwen **C.** HDR-afbeelding die het dynamische bereik van de scène bevat*

In Photoshop zijn de luminantiewaarden van een HDR-afbeelding opgeslagen als een numerieke representatie met een zwevende punt met een lengte van 32 bits (32 bits per kanaal). De luminantiewaarden in een HDR-afbeelding verhouden zich rechtstreeks tot de lichthoeveelheid in een scène. Daarentegen worden in niet-floating point afbeeldingsbestanden van 16 en 8 bits per kanaal alleen de belichtingswaarden tussen zwart en papierwit opgeslagen. Deze vertegenwoordigen slechts een bijzonder beperkt segment van het dynamische bereik van de werkelijkheid.

Kies in Photoshop de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om HDR-afbeeldingen te maken door het combineren van meerdere foto's die bij verschillende belichtingsinstellingen zijn vastgelegd. Aangezien de helderheidsniveaus van een HDR-afbeelding de weergavemogelijkheid van een standaard 24-bits beeldscherm ver te boven gaan, kunt u de HDR-voorvertoning in Photoshop aanpassen. Als u wilt afdrukken of programma's en filters wilt gebruiken die niet compatibel zijn met HDR-afbeeldingen, kunt u de afbeeldingen omzetten in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal.

Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen

Naar boven

Denk aan de volgende tips bij het maken van foto's die u wilt combineren met de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro:

- Plaats de camera op een statief.
- Maak voldoende foto's om het volledige dynamische bereik van de scène te bestrijken. Neem ten minste vijf tot zeven foto's of wellicht nog meer, afhankelijk van het dynamische bereik van de scène. Neem minimaal drie foto's.
- Pas verschillende sluitertijden toe om andere belichtingen te realiseren. Als u de lensopening wijzigt, verandert de scherptediepte in elke opname, wat een mindere kwaliteit kan opleveren. Door het wijzigen van de ISO-waarde of de lensopening kunnen ook ruis of vignetten in de afbeelding optreden.
- Maak standaard geen gebruik van de auto-bracketfunctie van de camera, omdat de veranderingen in de belichting gewoonlijk te klein zijn.
- De belichtingsverschillen tussen de foto's moeten één of twee BW-stappen (belichtingswaarde) uit elkaar liggen. Dit komt ongeveer overeen met een verschil van één of twee f-stops.
- Houd de belichting constant: gebruik bijvoorbeeld niet een flitser in de ene opname terwijl u die in een andere opname weglaat.
- Zorg dat er niets in de scène beweegt. Het samenvoegen werkt alleen met verschillend belichte afbeeldingen van dezelfde scène.

Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal

Naar boven

U kunt de volgende gereedschappen, aanpassingen en filters gebruiken bij HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal. (Om met meer Photoshop-functies te kunnen werken, kunt u een afbeelding van 32 bits per kanaal omzetten in 16 of 8 bits per kanaal. Als u de oorspronkelijke afbeelding wilt behouden, maakt u kopie met de opdracht Opslaan als.)

Aanpassingen Niveaus, Belichting, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter.
Opmerking: *Hoewel de opdracht Belichting kan worden gebruikt bij afbeeldingen met 8 en 16 bits per kanaal, is deze bedoeld voor het maken van belichtingsaanpassingen in HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal.*

Overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Donkerdere kleur, Lineair tegenhouden (toevoegen), Lichtere kleur, Verschil, Aftrekken, Verdelen, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur en Lichtsterkte.

Nieuwe documenten maken met 32 bits per kanaal In het dialoogvenster Nieuw is 32 bits een optie in het pop-upmenu voor de bitdiepte rechts van het pop-upmenu Kleurmodus.

Opdrachten in het menu Bewerken Alle opdrachten, inclusief Vullen, Omlijnen, Vrije transformatie en Transformatie.

Bestandsindelingen Photoshop (.PSD, .PSB), Radiance (.HDR), Portable Bit Map (.PBM), OpenEXR en TIFF.
Opmerking: *Hoewel in Photoshop geen HDR-afbeelding kan worden opgeslagen in de bestandindeling LogLuv TIFF, kunnen LogLuv TIFF-bestanden wel worden geopend en gelezen.*

Filters Gemiddelde, Omgevingsvervaging, Gaussiaans vervagen, Bewegingsonscherpte, Radiaal vaag, Vorm vervagen, Oppervlak vervagen, Ruis, Wolken, Andere wolken, Zon, Slim verscherpen, Onscherp masker, Reliëf, De-Interlace, NTSC-kleuren, Hoogdoorlaat, Maximaal, Minimaal en Verschuiven.

Afbeeldingsopdrachten Afbeeldingsgrootte, Canvasgrootte, Afbeelding roteren, Uitsnijden, Bijsnijden, Dupliceren, Afbeelding toepassen, Berekenen en Variabelen.

Weergave Pixelverhouding (Aangepaste pixelverhoudingen, Pixelverhoudingen verwijderen, Pixelverhoudingen herstellen, enz.)

Lagen Nieuwe lagen, gedupliceerde lagen, aanpassingslagen, (Niveaus, Levendigheid, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter en Belichting), opvullagen, laagmaskers, laagstijlen, ondersteunde overvloeimodi en slimme objecten.

Modi RGB-kleur, Grijswaarden, omzetting in 8 bits of 16 bits per kanaal.

Pixelverhouding Ondersteuning voor vierkante en niet-vierkante documenten.

Selecties Omkeren, Bewerken > Omranden, Transformatie selectie, Selectie opslaan en Selectie laden.

Gereedschappen Alle gereedschappen in de gereedschapset, met uitzondering van: Magnetische lasso, Toverstaf, Snel retoucheerpenseel, Retoucheerpenseel, penseel Rode ogen verwijderen, Kleur vervangen, penseel Tekeninghistorie, Tovergummetje, Achtergrondgummetje, Emmertje, Tegenhouden, Doordrukken en Spons. Sommige gereedschappen werken alleen met ondersteunde overvloeimodi.

Afbeeldingen samenvoegen tot HDR

Naar boven

Kies de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om bij verschillende belichtingsinstellingen genomen foto's van dezelfde scène te combineren, zodat het volledige dynamische bereik wordt vastgelegd in één HDR-afbeelding. U kunt de samengevoegde afbeelding uitvoeren als een bestand met 32, 16 of 8 bits per kanaal. Alleen bestanden met 32 bits per kanaal kunnen echter alle HDR-afbeeldingsgegevens bevatten.

Samenvoegen tot HDR werkt het beste wanneer de foto's voor dit proces zijn geoptimaliseerd. In Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen vindt u enkele aanbevelingen.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: de beste nieuwe functie in CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Zet levendige afbeeldingskleuren om in surrealistische kleuren.



Boekfragment: HDR-beelden maken op basis van belichtings-bracketing

Conrad Chavez

Doorloop het HDR-proces van camera tot computer.



Boekfragment: ghosting verwijderen uit HDR-beelden

Scott Kelby

Elimineer vervaging veroorzaakt door bewegende objecten in een scène.



Videoles: de verbeteringen in HDR Pro ontdekken

Jan Kabili

Bekijk een overzicht van alle nieuwe functies.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Automatisch > Samenvoegen tot HDR Pro.
   - (Bridge) Selecteer de afbeeldingen die u wilt gebruiken en kies Extra > Photoshop > Samenvoegen tot HDR Pro. Ga verder met stap 5.
2. Klik in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op Bladeren om specifieke afbeeldingen te selecteren, klik op Geopende bestanden toevoegen of kies Gebruik > Map. (Als u een bepaald item wilt verwijderen, selecteert u dit in de bestandenlijst en klikt u op Verwijderen.)
3. (Optioneel) Schakel Proberen om bronafbeeldingen automatisch uit te lijnen in als u de camera in de hand hield bij het fotograferen van de afbeeldingen.
4. Klik op OK.
   Opmerking: *Als belichtingsmetagegevens voor afbeeldingen ontbreken, voert u de waarden in in het dialoogvenster Belichtingswaarde handmatig instellen.*

   In een tweede dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro ziet u miniaturen van bronafbeeldingen en een voorvertoning van het samengevoegde resultaat.
5. Kies rechtsboven in de voorvertoning een bitdiepte voor de samengevoegde afbeelding.
   Kies 32 bits als u het volledige dynamische bereik van de HDR-afbeelding wilt opnemen in de samengevoegde afbeelding. In afbeeldingsbestanden met 8 bits en 16 bits (zonder zwevend punt) kan niet het volledige bereik van luminantiewaarden in een HDR-afbeelding worden opgeslagen.
6. Zie Opties voor 32-bits afbeeldingen of Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen voor informatie over het aanpassen van het toonbereik.
7. (Optioneel) Kies Voorinstelling > Voorinstelling opslaan om uw instellingen voor kleurtonen op te slaan voor toekomstig gebruik. (Kies Voorinstelling laden als u de instellingen later opnieuw wilt toepassen.)

Opties voor 32-bits afbeeldingen

Verplaats de schuifregelaar onder het histogram om de voorvertoning van het witpunt van de samengevoegde afbeelding aan te passen. Wanneer u de schuifregelaar verplaatst, past u alleen de voorvertoning aan; alle HDR-afbeeldingsgegevens blijven in het samengevoegde bestand staan.

De aanpassing van de voorvertoning wordt in het HDR-bestand opgeslagen en altijd toegepast wanneer u het bestand opent in Photoshop. Als u de voorvertoning van het witpunt wilt aanpassen, kiest u Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.

Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen

HDR-afbeeldingen bevatten veel te veel luminantieniveaus voor het dynamische bereik dat kan worden opgeslagen in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal. Pas de belichting en het contrast aan wanneer u afbeeldingen met 32 bits per kanaal omzet in lagere bitdiepten om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren.

Kies een van de volgende methoden voor tinttoewijzing:

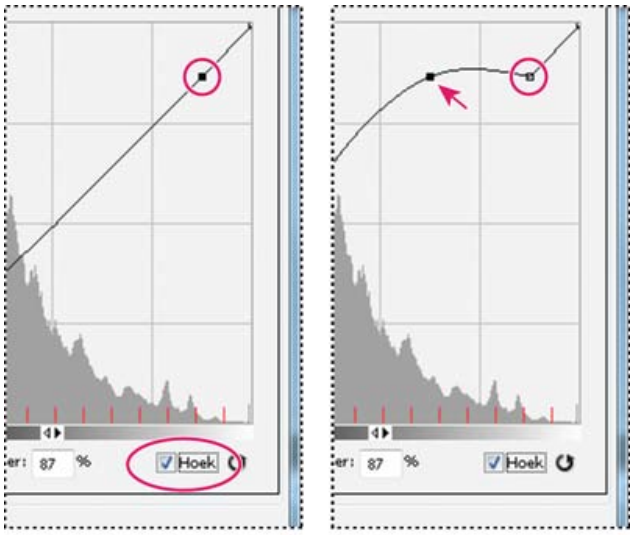
Lokale aanpassing Hiermee past u de HDR-tinten aan door de lokale helderheidsgebieden in de hele afbeelding aan te passen.

Randgloed Met Straal bepaalt u de omvang van lokale helderheidsgebieden. Met Sterkte kunt u opgeven hoe ver de toonwaarden van twee pixels uit elkaar moeten liggen, voordat ze niet langer deel uitmaken van hetzelfde helderheidsgebied.

Kleurtoon en details Het dynamische bereik wordt gemaximaliseerd bij een Gamma-instelling van 1,0. Bij een lagere instelling komt de nadruk op middentonen te liggen, terwijl bij een hogere instelling meer nadruk op hooglichten en schaduwen ligt. Belichtingswaarden weerspiegelen f-stops. Sleep de schuifregelaar Details om de scherpte aan te passen en de schuifregelaars Schaduw en Hooglicht om deze gebieden lichter of donkerder te maken.

Kleur Met Levendigheid past u de intensiteit van subtiele kleuren aan, terwijl bijzonder verzadigde kleuren zo weinig mogelijk worden bijgeknipt. Met Verzadiging past u de intensiteit van alle kleuren aan, van –100 (monochroom) tot +100 (dubbele verzadiging).

Kleurtooncurve Hiermee wordt boven een histogram een aanpasbare curve weergegeven met de luminantiewaarden van de originele, 32-bits HDR-afbeelding. De rode maatstreepjes op de horizontale as staan voor de stappen van één BW (ongeveer één f-stop).
Opmerking: *Standaard beperken en egaliseren de kleurtooncurve en het histogram uw wijzigingen tussen de verschillende punten. Als u deze limiet wilt verwijderen en meer extreme aanpassingen wilt aanbrengen, voegt u een punt in op de curve en selecteert u de optie Hoek. Wanneer u een tweede punt invoegt en verplaatst, krijgt de curve een hoekige vorm.*



A B

De kleurtooncurve en het histogram aanpassen met de optie Hoek

***A.** Een punt invoegen en de optie Hoek selecteren. **B.** Als u het nieuwe punt aanpast, maakt u de curve gehoekt op het punt waar de optie Hoek is gebruikt.*

Histogram egaliseren Hiermee wordt het dynamische bereik van de HDR-afbeelding gecomprimeerd, terwijl tegelijkertijd getracht wordt enig contrast te behouden. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Belichting en gamma Hiermee kunt u handmatig de helderheid en het contrast van de HDR-afbeelding aanpassen. Verplaats de schuifregelaar Belichting om de versterking aan te passen en de schuifregelaar Gamma om het contrast aan te passen.

Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Compensatie voor bewegende objecten

Selecteer Schimmen verwijderen in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro als afbeeldingen verschillende inhoud hebben door bijvoorbeeld bladeren, langsrijdende auto's of voorbij lopende mensen.

Photoshop identificeert de basisafbeelding door een groene omtrek rond de miniatuur met de beste kleurbalans te plaatsen. In andere afbeeldingen aangetroffen bewegende objecten worden verwijderd. (Als bewegende objecten voorkomen in bijzonder lichte of donkere gebieden, kunt u de situatie verbeteren door op een andere miniatuur te klikken waarin de bewegende objecten beter worden belicht.)

Voor een lesbestand over de optie Schimmen verwijderen bekijkt u deze video. (Bespreking van Schimmen verwijderen begint bij 3:00.)

Cameraresponscurven opslaan of laden

Responscurven vertegenwoordigen de manier waarop camerasensors de verschillende inkomende lichtniveaus interpreteren. Standaard wordt in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro automatisch een cameraresponscurve berekend op basis van het toonbereik van de afbeeldingen die u samenvoegt. U kunt de actuele resonscurve opslaan en deze later toepassen op een andere groep samengevoegde afbeeldingen.

✥ Klik rechtsboven in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op het responscurvemenu ▾≡ en kies Responscurve opslaan. (Kies Responscurve laden om de curve later weer opnieuw toe te passen.)

Omzetten van 32 bits in 16 of 8 bits per kanaal

Als u tijdens Samenvoegen tot HDR Pro in eerste instantie een 32-bits afbeelding hebt gemaakt, kunt u deze later omzetten in een afbeelding met 16 of 8 bits.

1. Open een afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Afbeelding > Modus > 16 bits/kanaal of 8 bits/kanaal.
2. Pas de belichting en het contrast aan om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren. (Zie Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen.)
3. Klik op OK om de 32-bits afbeelding om te zetten.

Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen

Naar boven

Het dynamische bereik van HDR-afbeeldingen is groter dan de weergavemogelijkheden van standaard computerschermen. Wanneer u een HDR-afbeelding opent in Photoshop, kan deze er erg donker of verbleekt uitzien. In Photoshop kunt u de voorvertoning aanpassen zodat de monitor een HDR-afbeelding weergeeft met hooglichten en schaduwen die er niet bleek of donker uitzien. De instellingen van de voorvertoning worden opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand (alleen PSD-, PSB- en TIFF-bestanden) en toegepast wanneer het bestand wordt geopend in Photoshop. Aanpassingen van de voorvertoning zijn niet van invloed op het HDR-afbeeldingsbestand. Alle informatie over de HDR-afbeelding blijft intact. Gebruik de aanpassing Belichting (Afbeelding > Aanpassingen > Belichting) om de belichting van de HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal te bewerken.

Als u de resultaatwaarden voor de 32-bits voorvertoning in het deelvenster Info wilt bekijken, klikt u op het pipet in het deelvenster Info en kiest u de optie 32 bits in het pop-upmenu.

1. Open een HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.
2. In het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning kiest u een optie in het menu Methode:
   Belichting en gamma Hiermee past u de helderheid en het contrast aan.

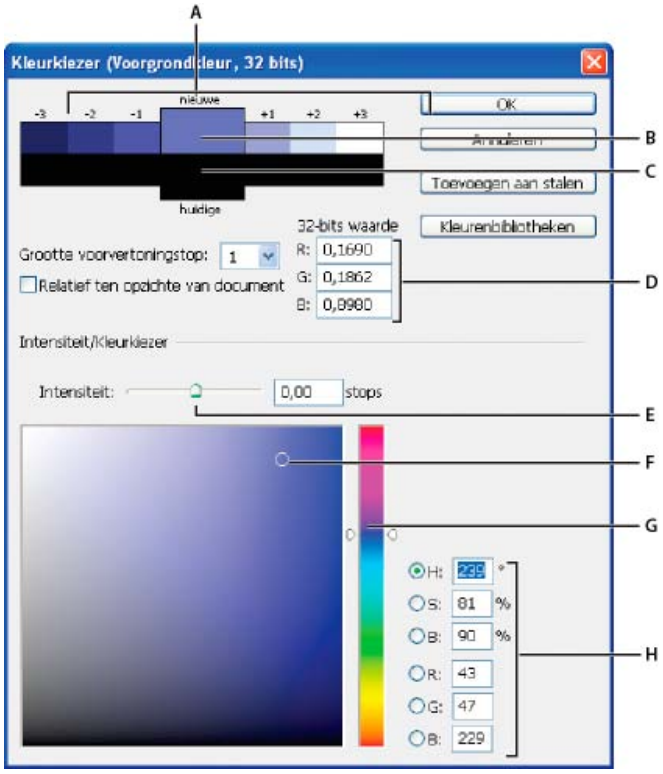
   Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal.
3. Als u Belichting en gamma kiest, past u met de schuifregelaars Belichting en Gamma de helderheid en het contrast van de voorvertoning aan.
4. Klik op OK.

   U kunt de voorvertoning van een in Photoshop geopende HDR-afbeelding ook aanpassen door te klikken op het driehoekje op de statusbalk van het documentvenster en de optie 32-bits belichting in het pop-upmenu te kiezen. Verplaats de schuifregelaar om het witpunt voor het weergeven van de HDR-afbeelding in te stellen. Dubbelklik op de schuifregelaar om de standaardbelichting te herstellen. Omdat u de aanpassing per weergave maakt, kunt u dezelfde HDR-afbeelding openen in meerdere vensters, elk met een andere aangepaste voorvertoning. Aangepaste voorvertoningen die met deze methode zijn gemaakt, worden niet opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand.

Informatie over de HDR Kleurkiezer

Naar boven

In de HDR Kleurkiezer kunt u kleuren op nauwkeurige wijze weergeven en selecteren voor gebruik in 32-bits HDR-afbeeldingen. Net als in de gewone Adobe Kleurkiezer kunt u een kleur selecteren door op een kleurveld te klikken en de schuifregelaar aan te passen. Met de schuifregelaar Intensiteit kunt u de helderheid van een kleur aanpassen aan de intensiteit van de kleuren in de HDR-afbeelding waarmee u werkt. In het voorvertoningsgebied kunt u stalen van een geselecteerde kleur weergeven om te zien hoe deze bij verschillende belichtingen en intensiteiten wordt weergegeven.



HDR Kleurkiezer

***A.** Voorvertoning voorvertoning **B.** Aangepaste kleur **C.** Oorspronkelijke kleur **D.** 32-bits zwevende puntwaarden **E.** Schuifregelaar Intensiteit **F.** Gekozen kleur **G.** Kleurregelaar **H.** Kleurwaarden*

De HDR Kleurkiezer weergeven

❖ Open een afbeelding met 32 bits per kanaal en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het selectievak van de voor- of de achtergrondkleur in de gereedschapset.
- Klik op het selectievak Voorgrondkleur instellen of het selectievak Achtergrondkleur instellen in het deelvenster Kleur.

De Kleurkiezer is ook beschikbaar wanneer u een functie gebruikt waarin u een kleur moet kiezen, zoals bijvoorbeeld wanneer u op het kleurstaal in de optiebalk van bepaalde gereedschappen klikt of wanneer u op de pipetten in bepaalde kleuraanpassingsdialoogvensters klikt.

Kleuren kiezen voor HDR-afbeeldingen

Het onderste gedeelte van de HDR Kleurkiezer werkt precies zo als de gewone kleurkiezer voor afbeeldingen met 8 of 16 bits. Klik in het kleurveld om een kleur te selecteren en verplaats de schuifregelaar om de kleurtoon te wijzigen. U kunt numerieke waarden voor een bepaalde kleur invoeren in de velden HSB of RGB. De helderheid neemt van onder naar boven toe in het kleurveld en de verzadiging neemt toe van links naar rechts.

U kunt de helderheid van de kleur aanpassen met de schuifregelaar Intensiteit. De kleurwaarde en de intensiteitswaarde worden in uw HDR-document omgezet in 32-bits numerieke waarden met een zwevend punt.

1. Selecteer een kleur door op het kleurveld te klikken en de schuifregelaar te verplaatsen of door numerieke HSB- of RGB-waarden in te voeren, net als in de Adobe Kleurkiezer.
2. Pas de schuifregelaar Intensiteit aan om de helderheid van de kleur te versterken of te verzwakken. Aan het nieuwe kleurstaal in de voorvertoningsschaal boven in de kleurkiezer kunt u het effect aflezen van het verhogen of verlagen van de stops voor de geselecteerde kleur.

   De intensiteitsstops komen op omgekeerde wijze overeen met de belichtingstops. Als u de belichtingsinstelling van de HDR-afbeelding met twee stops versterkt en de intensiteitsstops met twee stappen reduceert, lijkt het alsof de belichting en de kleurintensiteit in de HDR-afbeelding beide zijn ingesteld op 0.

   Als u de exacte 32-bits RGB-waarden voor de gewenste kleur kent, kunt u deze waarden rechtstreeks invoeren in de RGB-velden voor 32-bits waarde.
3. (Optioneel) Pas de instellingen voor het voorvertoningsgebied aan.
   Grootte voorvertoningstop Hiermee stelt u de verhoging per stop in voor ieder voorvertoningsstaal. Als u hier drie instelt, krijgt u de volgende stalen: -9, -6, -3, +3, +6 en +9. Gebruik deze stalen om een voorvertoning van de geselecteerde kleur bij verschillende belichtingsinstellingen weer te geven.

   Relatief ten opzichte van document Selecteer deze optie om de voorvertoningsstalen aan te passen aan de huidige belichtingsinstellingen van de afbeelding. Als de belichting van het document bijvoorbeeld vrij hoog is ingesteld, is het nieuwe voorvertoningsstaal lichter dan de kleur die is geselecteerd in het veld van de kleurkiezer om het effect van de hogere belichting op de geselecteerde kleur weer te geven. Als de belichting is ingesteld op 0 (de standaardinstelling), wordt het nieuwe staal niet gewijzigd wanneer u deze optie in- of uitschakelt.
4. (Optioneel) Klik op Stalen toevoegen om de geselecteerde kleur toe te voegen aan het deelvenster Stalen.
5. Klik op OK.

Tekenen op HDR-afbeeldingen

Naar boven

U kunt de volgende Photoshop-gereedschappen gebruiken om HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal te bewerken of om er effecten aan toe te voegen: het penseel, het potlood, de pen, het gummetje, het historiepenseel, de gereedschappen Vorm, Kloonstempel, Patroonstempel, Verloop, Vervagen, Verscherpen en Natte vinger. U kunt bovendien met het gereedschap Tekst tekstlagen met 32 bits per kanaal toevoegen aan een HDR-afbeelding.

Wanneer u HDR-afbeeldingen bewerkt of erop tekent, kunt u een voorvertoning van uw werk bekijken bij verschillende belichtingsinstellingen met gebruik van de schuifregelaar 32-bits belichting in het gebied met documentinfo of van het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning (Weergave > Opties 32-bits voorvertoning). Met de HDR Kleurkiezer kunt u bovendien een voorvertoning van de geselecteerde kleur bekijken bij verschillende intensiteitsinstellingen die overeenkomen met verschillende belichtingsinstellingen in een HDR-afbeelding.

1. Open een HDR-afbeelding.
2. (Optioneel) Stel de belichting voor de afbeelding in. Zie Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen.
3. Als u met het penseel of het potlood werkt, klikt u op de voorgrondkleur om de HDR Kleurkiezer te openen en selecteert u een kleur. Klik voor het gereedschap Tekst op het tekstvak in de optiebalk van het gereedschap Tekst om de tekstkleur in te stellen.
   In het voorvertoningsgebied van de HDR Kleurkiezer kunt u een voorgrondkleur selecteren en aanpassen aan verschillende belichtingsinstellingen in de HDR-afbeelding. Zie Informatie over de HDR Kleurkiezer.
   Als u het effect wilt zien van tekenen bij verschillende HDR-belichtingen, kiest u Venster > Schikken > Nieuw venster om meerdere weergaven van dezelfde HDR-afbeelding tegelijk te openen. Vervolgens stelt u een andere belichting in voor ieder venster met gebruik van de schuifregelaar Belichting in de statusbalk van het document.

Meer Help-onderwerpen

Overzicht van curven

Overzicht van de Adobe Kleurkiezer

HDR-belichting en -kleurtinten aanpassen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

;

Afbeeldingen omzetten in andere kleurmodi

Een afbeelding omzetten in een andere kleurmodus
Een afbeelding omzetten in de bitmapmodus
Een kleurenfoto omzetten in de grijswaardenmodus
Een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in grijswaardenmodus
Een grijswaarden- of RGB-afbeelding omzetten in geïndexeerde kleur

Een afbeelding omzetten in een andere kleurmodus

Naar boven

U kunt een afbeelding van de oorspronkelijke modus (de bronmodus) omzetten in een andere modus (de doelmodus). Wanneer u een andere kleurmodus kiest voor een afbeelding, worden de kleurwaarden in de afbeelding onherroepelijk gewijzigd. Wanneer u bijvoorbeeld een RGB-afbeelding omzet in CMYK, worden de RGB-kleurwaarden buiten de CMYK-omvang (bepaald door de instelling voor de CMYK-werkruimte in het dialoogvenster Kleurinstellingen) aangepast, zodat ze binnen deze kleuromvang passen. Als gevolg hiervan kunnen er afbeeldingsgegevens verloren gaan. Deze gegevens worden niet hersteld wanneer u de afbeelding weer omzet van CMYK in RGB.

Tref de volgende voorbereidingen voordat u bestanden gaat omzetten:

- Voer uw bewerkingen zoveel mogelijk uit in de oorspronkelijke modus (meestal RGB bij scanners of digitale camera's of CMYK bij oudere drumscanners of bij het laden uit een Scitex-systeem).
- Maak een reservekopie vóór de omzetting. Het is van belang dat u een reservekopie van de afbeelding met alle lagen maakt, zodat u de oorspronkelijke versie nog kunt bewerken na de omzetting.
- Voeg alle lagen van het bestand samen tot één laag voordat u het omzet. De interactie tussen kleuren in modi met overvloeiende lagen verandert wanneer u een andere modus kiest.
  Opmerking: *In de meeste gevallen kunt u een bestand het beste samenvoegen tot één laag voordat u het omzet. Dit is echter niet verplicht en, in sommige gevallen, niet gewenst (bijvoorbeeld wanneer het bestand vectortekstlagen heeft).*

✤ Kies Afbeelding > Modus en selecteer de gewenste modus in het submenu. Modi die niet beschikbaar zijn voor de actieve afbeelding worden grijs weergegeven.
Bij omzetting naar de modi Multikanaal, Bitmap of Geïndexeerde kleur worden de lagen samengevoegd tot één, omdat deze modi geen lagen ondersteunen.

Een afbeelding omzetten in de bitmapmodus

Naar boven

Als u een afbeelding omzet in bitmapmodus, brengt u het aantal kleuren in de afbeelding terug tot twee. Op deze wijze beperkt u de kleurinformatie in de afbeelding, en daarmee de grootte van het bestand.

Bij het omzetten van een kleurenafbeelding in de bitmapmodus, zet u deze eerst om in de grijswaardenmodus. Daarbij wordt de kleurtoon- en verzadigingsinformatie voor de pixels verwijderd en blijven alleen de helderheidswaarden behouden. Omdat het aantal bewerkingsopties voor afbeeldingen in de bitmapmodus echter beperkt is, is het verstandig om afbeeldingen te bewerken in de grijswaardenmodus en ze vervolgens om te zetten in de bitmapmodus.

Opmerking: *Afbeeldingen in de bitmapmodus hebben 1 bit per kanaal. U moet een afbeelding met 16 of 32 bits per kanaal eerst omzetten in een 8-bits grijswaardenmodus voordat u de afbeelding omzet in de bitmapmodus.*

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Bij een kleurenafbeelding kiest u Afbeelding > Modus > Grijswaarden. Kies vervolgens Afbeelding > Modus > Bitmap.
   - Bij een grijswaardenafbeelding kiest u Afbeelding > Modus > Bitmap.
2. Bij Uitvoer geeft u een waarde op voor de uitvoerresolutie van de afbeelding in de bitmapmodus en kiest u een maateenheid. De actieve afbeeldingsresolutie wordt standaard als invoer- en als uitvoerresolutie weergegeven.
3. Kies een van de volgende methoden voor bitmapomzetting in het pop-upmenu Gebruik:
   50% drempel Hiermee worden pixels met grijswaarden boven de middelste grijswaarde (128) omgezet in wit en pixels met grijswaarden onder deze waarde in zwart. Het resultaat is een zwart-witweergave van de afbeelding met een zeer hoog contrast.

   Patroon-dithering Met Patroon-dithering zet u een afbeelding om door grijswaarden te ordenen tot geometrische patronen van zwarte en witte stippen.

   Diffusie-dithering Met Diffusie-dithering zet u een afbeelding om met gebruik van een foutdiffusieproces. Daarbij wordt de pixel in de linkerbovenhoek van de afbeelding het eerst omgezet. Pixels met grijswaarden die boven de middelste grijswaarde (128) liggen worden omgezet in wit, pixels met grijswaarden die onder de middelste grijswaarde liggen worden omgezet in zwart. Omdat de pixel die wordt omgezet zelden zuiver zwart of wit is, is de omzetting nooit volledig foutloos. Deze fout plant zich voort in de omringende pixels en verspreidt

zich door de gehele afbeelding, zodat een korrelige structuur ontstaat, zoals op een zwart-witfoto.

Raster Met Raster kunt u halftoonstippen nabootsen in de omgezette afbeelding. Geef waarden op in het dialoogvenster Raster:

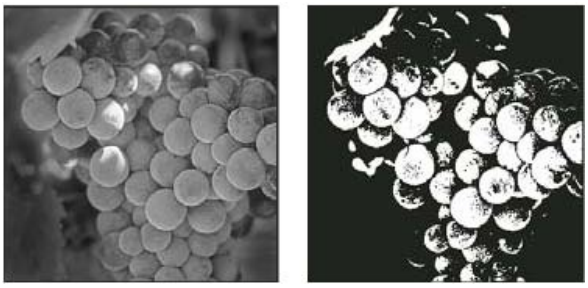
- Geef bij Frequentie een waarde op voor de schermfrequentie en kies een maateenheid. Toegestane waarden zijn 1.000 tot 999.999 voor lijnen per inch en 0,400 tot 400.00 voor lijnen per centimeter. U kunt decimalen invoeren. De schermfrequentie geeft de dichtheid van het raster aan in lijnen per inch (lpi). De frequentie is afhankelijk van het soort papier en het type drukpers. Voor kranten wordt meestal een 85-lijnsraster gebruikt. Voor tijdschriften worden rasters met een hogere resolutie gebruikt, zoals 133 lpi en 150 lpi. Neem contact op met uw drukker voor de juiste rasterfrequenties.
- Geef voor de rasterhoek een waarde op van -180 tot +180 graden. De rasterhoek verwijst naar de oriëntatie van het raster. Voor continutoon- en zwart-witrasters wordt doorgaans een hoek van 45° gebruikt.
- Kies bij Vorm de gewenste stipvorm.

Belangrijk: *Dit halftoonraster wordt in de afbeelding geïntegreerd. Als u de afbeelding afdrukt op een halftoonprinter, gebruikt de printer het eigen halftoonraster naast het raster dat deel uitmaakt van de afbeelding. Op sommige printers is het resultaat een moirépatroon.*

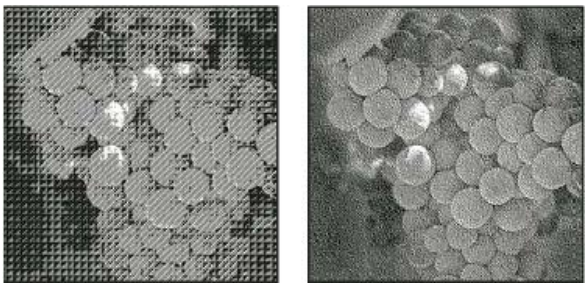
Aangepast patroon Met Aangepast patroon kunt u een aangepast raster nabootsen in de omgezette afbeelding. Kies een patroon dat geschikt is voor verschillende diktes, bijvoorbeeld een patroon met verschillende grijstinten.

Als u deze optie wilt gebruiken, definieert u eerst een patroon en vervolgens voorziet u de grijswaardenafbeelding van een raster om de structuur toe te passen. Als u de volledige afbeelding van een raster wilt voorzien, moet het patroon even groot zijn als de afbeelding. Anders wordt het patroon opgedeeld. U kunt in Photoshop een aantal vooraf gedefinieerde, zich herhalende patronen kiezen die u als halftoonraster kunt gebruiken.

Als u voor de omzetting een zwart-witpatroon wilt maken, kunt u de afbeelding eerst omzetten in grijswaarden en vervolgens een aantal malen het filter Vager toepassen. Met deze vervagingsmethode maakt u dikke lijnen die van donkergrijs overlopen in wit.



Oorspronkelijke grijswaardenafbeelding en de omzettingsmethode 50% drempel



Omzettingsmethoden Patroon-dithering en Diffusie-dithering

Een kleurenfoto omzetten in de grijswaardenmodus

Naar boven

1. Open de foto die u wilt omzetten in zwart-wit.
2. Kies Afbeelding > Modus > Grijswaarden.
3. Klik op Negeren. Photoshop zet de kleuren in de afbeelding om in zwart, wit en grijstinten.
   Opmerking: *De bovenstaande techniek leidt tot kleine bestanden, maar er gaat kleurinformatie verloren en vergelijkbare kleuren kunnen worden omgezet in precies dezelfde grijstint. Met een aanpassingslaag Zwart-wit wordt het bestand groter, maar blijft de kleurinformatie behouden, zodat u kleuren kunt toewijzen aan grijstinten.*

Een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in grijswaardenmodus

Naar boven

U kunt een afbeelding in de bitmapmodus omzetten in de grijswaardenmodus om deze te bewerken. Als u een afbeelding in de bitmapmodus bewerkt in de grijswaardenmodus en deze vervolgens weer omzet in de bitmapmodus, kan de afbeelding er anders uitzien. Stel bijvoorbeeld dat een zwarte pixel in de bitmapmodus wordt gewijzigd in een grijstint in de grijswaardenmodus. Wanneer de afbeelding weer wordt omgezet in de bitmapmodus, wordt die pixel gerenderd als wit indien de grijswaarde hoger is dan de middelste grijswaarde 128.

1. Kies Afbeelding > Modus > Grijswaarden.
2. Geef voor de verhouding een getal op tussen 1 en 16.

Met de verhoudingsfactor kunt u afbeeldingen verkleinen. Als u bijvoorbeeld een grijswaardenafbeelding 50% wilt verkleinen, geeft u 2 op als verhoudingsfactor. Als u een getal invoert dat groter is dan 1, wordt van meerdere pixels in de afbeelding in de bitmapmodus het gemiddelde genomen en worden ze omgezet in één pixel in de grijswaardenafbeelding. Met dit proces kunt u meerdere grijstinten genereren voor een afbeelding die is gescand met een 1-bitsscanner.

Een grijswaarden- of RGB-afbeelding omzetten in geïndexeerde kleur

Naar boven

Met omzetting in geïndexeerde kleuren verkleint u het aantal kleuren in de afbeelding tot hoogstens 256, het standaardaantal kleuren van de indelingen GIF en PNG-8 en veel multimediatoepassingen. Hierdoor wordt het bestand kleiner doordat de kleurinformatie uit de afbeelding wordt verwijderd.

Als u een afbeelding wilt omzetten in geïndexeerde kleuren, moet u beginnen met een grijswaarden- of RGB-afbeelding met 8 bits per kanaal.

1. Kies Afbeelding > Modus > Geïndexeerde kleur.
   Opmerking: *Alle zichtbare lagen worden samengevoegd tot één laag. Eventuele verborgen lagen gaan daarbij verloren.*

   Bij afbeeldingen in grijswaarden verloopt de omzetting automatisch. Bij RGB-afbeeldingen verschijnt het dialoogvenster Geïndexeerde kleur.
2. Als u een voorbeeld van de wijzigingen wilt bekijken, schakelt u de optie Voorbeeld in het dialoogvenster Geïndexeerde kleur in.
3. Geef opties op voor de omzetting.

Opties voor omzetting van afbeeldingen in geïndexeerde kleuren

Wanneer u een RGB-afbeelding omzet in geïndexeerde kleuren, kunt u in het dialoogvenster Geïndexeerde kleur een aantal omzettingsopties opgeven.

Palettype Voor de omzetting van een afbeelding naar geïndexeerde kleuren beschikt u over verschillende palettypen. Voor de opties Perceptueel, Selectief en Adaptief kunt u een lokaal palet gebruiken op basis van de kleuren van de huidige afbeelding. Dit zijn de beschikbare palettypen:

Exact Hiermee maakt u een palet met dezelfde kleuren als in de RGB-afbeelding. Deze optie is alleen beschikbaar als de afbeelding uit niet meer dan 256 kleuren bestaat. Omdat in het palet alle kleuren van de afbeelding voorkomen, wordt geen dithering toegepast.

Systeem (Mac OS) Hierbij wordt gebruikgemaakt van het standaard 8-bits kleurenpalet voor Mac OS, dat is gebaseerd op uniforme kleurmonsters van RGB-kleuren.

Systeem (Windows) Hierbij wordt gebruikgemaakt van het standaard 8-bits kleurenpalet voor Windows, dat is gebaseerd op uniforme kleurmonsters van RGB-kleuren.

Web Hierbij wordt gebruikgemaakt van het palet met 216 kleuren (platformonafhankelijk) dat door webbrowsers wordt gebruikt om afbeeldingen weer te geven op een monitor met maximaal 256 kleuren. Dit palet is een subset van het 8-bits palet voor Mac OS. Met deze optie vermijdt u dithering-effecten in browsers wanneer u afbeeldingen bekijkt op een monitor met maximaal 256 kleuren.

Uniform Hierbij wordt een palet gemaakt door uniforme kleurmonsters te selecteren uit de RGB-kleurenkubus. Voorbeeld: als Photoshop zes gelijkmatig verdeelde kleurniveaus gebruikt, waarbij elk niveau rood, groen en blauw bevat, levert de combinatie een uniform palet op met 216 kleuren (6 tot de derde macht = 6 x 6 x 6 = 216). Het totale aantal kleuren dat in een afbeelding wordt weergegeven, komt overeen met het dichtstbijzijnde perfecte kubusgetal (8, 27, 64, 125 of 216) dat kleiner is dan de waarde in het tekstvak Kleuren.

Lokaal (perceptueel) Hiermee wordt een aangepast kleurenpalet gemaakt waarin kleuren waarvoor het menselijk oog gevoeliger is, een hogere prioriteit hebben.

Lokaal (selectief) Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt die vergelijkbaar is met de perceptuele kleurentabel, maar waarin brede kleurgebieden worden benadrukt en webkleuren behouden blijven. Met deze optie worden doorgaans afbeeldingen gemaakt met de grootste kleurenintegriteit.

Lokaal (adaptief) Hiermee wordt een kleurenpalet gemaakt door kleurmonsters te nemen uit het spectrum dat het meest wordt gebruikt in de afbeelding. Als een RGB-afbeelding bijvoorbeeld uitsluitend de kleuren groen en blauw bevat, wordt een kleurenpalet gemaakt dat voornamelijk uit groene en blauwe tinten bestaat. In de meeste afbeeldingen overheersen kleuren uit bepaalde gebieden van het spectrum. Als u de samenstelling van een palet nauwkeuriger wilt instellen, selecteert u eerst een gedeelte van de afbeelding dat de kleuren bevat die u wilt benadrukken. Bij de omzetting krijgen deze kleuren een groter gewicht.

Origineel (perceptueel) Hiermee wordt een aangepast kleurenpalet gemaakt waarin kleuren waarvoor het menselijk oog gevoeliger is, een hogere prioriteit hebben. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Origineel (selectief) Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt die vergelijkbaar is met de perceptuele kleurentabel, maar waarin brede kleurgebieden worden benadrukt en webkleuren behouden blijven. Met deze optie worden doorgaans afbeeldingen gemaakt met de grootste kleurenintegriteit. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Origineel (adaptief) Hiermee wordt een kleurenpalet gemaakt door kleurmonsters te nemen uit het spectrum dat het meest wordt gebruikt in de afbeelding. Als een RGB-afbeelding bijvoorbeeld uitsluitend de kleuren groen en blauw bevat, wordt een kleurenpalet gemaakt dat voornamelijk uit groene en blauwe tinten bestaat. In de meeste afbeeldingen overheersen kleuren uit bepaalde gebieden van het spectrum. Als u de samenstelling van een palet nauwkeuriger wilt instellen, selecteert u eerst een gedeelte van de afbeelding dat de kleuren bevat die u wilt benadrukken. Bij de omzetting krijgen deze kleuren een groter gewicht. Van toepassing wanneer er meerdere documenten zijn geopend; alle geopende documenten worden verwerkt.

Aangepast Hiermee maakt u een aangepast palet met het dialoogvenster Kleurentabel. U kunt de kleurentabel bewerken en opslaan, zodat u deze naderhand opnieuw kunt gebruiken, of u kunt op Laden klikken om een bestaande kleurentabel te laden. Met deze optie geeft u ook het huidige adaptieve palet weer, zodat u de kleuren die het meest in de afbeelding voorkomen, kunt bekijken.

Vorige Hierbij wordt het aangepaste palet van de vorige omzetting gebruikt. Hierdoor kunt u gemakkelijk verschillende afbeeldingen omzetten met hetzelfde aangepaste palet.

Aantal kleuren Voor de paletten Uniform, Perceptueel, Selectief en Adaptief kunt u het aantal kleuren dat u wilt weergeven exact opgeven (maximaal 256) door voor Kleuren een waarde in te voeren. Met het tekstvak Kleuren bepaalt u alleen hoe de geïndexeerde-kleurentabel wordt gemaakt. In Adobe Photoshop wordt de afbeelding behandeld als een 8-bits afbeelding met 256 kleuren.

Opgenomen kleuren en transparantie Als u wilt bepalen welke kleuren in de geïndexeerde-kleurentabel moeten worden opgenomen of als u de transparantie in de afbeelding wilt instellen, gebruikt u de volgende opties:

Geforceerd Hiermee kunt u de opname van bepaalde kleuren in de tabel forceren. Met Zwart-wit voegt u een zuiver witte en een zuiver zwarte kleur aan de kleurentabel toe. Met Primaire kleuren voegt u rood, groen, blauw, cyaan, magenta, geel, zwart en wit toe. Met Web voegt u de 216 webveilige kleuren toe en met Aangepast bepaalt u welke aangepaste kleuren u wilt toevoegen.

Transparantie Hiermee geeft u aan of u transparante gebieden bij de omzetting wilt behouden. Als u deze optie inschakelt, wordt aan de kleurentabel een apart indexitem toegevoegd voor transparante kleuren. Schakelt u deze optie uit, dan worden transparante gebieden gevuld met een matte kleur of met wit als er geen matte kleur is geselecteerd.

Randkleur Hiermee geeft u de achtergrondkleur op waarmee u randen waarop anti-aliasing is toegepast en die naast transparante afbeeldingsgebieden liggen, wilt opvullen. Als Transparantie is ingeschakeld, wordt de matte toegepast op de randgebieden zodat de randkleur beter overloopt in een webachtergrond met dezelfde kleur. Als Transparantie is uitgeschakeld, wordt de matte toegepast op transparante gebieden. Als u voor de matte Geen selecteert, krijgen transparante gebieden een scherpe rand als Transparantie is ingeschakeld. Is Transparantie uitgeschakeld, dan worden deze gebieden gevuld met 100% wit. De opties voor matte zijn alleen beschikbaar als de afbeelding transparantie bevat.

Dithering Tenzij u gebruikmaakt van de tabeloptie Exact, is het mogelijk dat de kleurentabel niet alle kleuren bevat die in de afbeelding voorkomen. U kunt kleuren die niet in de tabel voorkomen, nabootsen met dithering. Dithering is een techniek waarmee ontbrekende kleuren worden nagebootst door pixels in de beschikbare kleuren met elkaar te mengen. Kies een dithering-optie uit het menu en voer een percentage in voor de hoeveelheid dithering. Bij een hogere waarde worden meerdere kleuren gemengd. Hierdoor kan de bestandsgrootte toenemen. U kunt de volgende dithering-opties kiezen:

Geen Hierbij wordt geen dithering toegepast maar wordt de kleur gekozen die het meest op de ontbrekende kleur lijkt. Dit leidt doorgaans tot scherpere overgangen tussen de verschillende kleuren in de afbeelding, waardoor elementen wat scherper worden afgetekend.

Diffusie Hierbij wordt gebruikgemaakt van een foutdiffusiemethode, waardoor het dithering-effect minder gestructureerd is dan bij de optie Patroon. Als u wilt voorkomen dat op afbeeldingskleuren die in de kleurentabel voorkomen een dithering-effect wordt toegepast, selecteert u Exacte kleuren behouden. Dit is handig als u fijne lijnen en tekst voor webafbeeldingen wilt behouden.

Patroon Hierbij worden kleuren die niet in de kleurentabel voorkomen, nagebootst met een halftoonpatroon van vierkantjes.

Ruis Hiermee kunt u randpatronen langs de randen van afbeeldingssegmenten verkleinen. U kiest deze optie als u de afbeelding wilt segmenteren, zodat u deze in een HTML-tabel kunt onderbrengen.

Meer Help-onderwerpen

Geïndexeerde-kleurentabellen aanpassen

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Kleurruimten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

;

Werken met kleurbeheer

Waarom kleuren soms niet overeenkomen
Wat is een kleurbeheersysteem?
Hebt u kleurbeheer nodig?
Een weergaveomgeving instellen voor kleurbeheer

Met een kleurbeheersysteem worden kleurverschillen tussen apparaten afgestemd, zodat u vrij zeker weet welke kleuren uiteindelijk door het systeem worden geproduceerd. Als kleuren nauwkeurig worden weergegeven, bent u in staat om in elk stadium van de workflow (van de digitale vastlegging tot en met de uiteindelijke uitvoer) gefundeerde beslissingen over kleur te nemen. Met kleurbeheer kunt u ook uitvoer produceren op basis van ISO-, SWOP- en Japan Color-standaarden voor afdrukproductie.

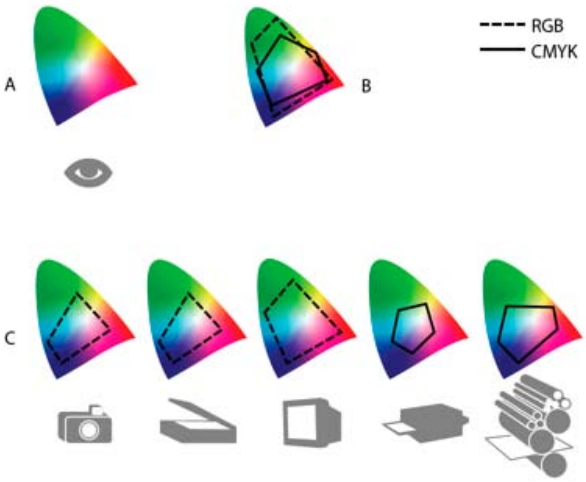
Naar boven

Waarom kleuren soms niet overeenkomen

Geen enkel apparaat in een publicatiesysteem kan het volledige kleurbereik reproduceren dat het menselijk oog kan waarnemen. Elk apparaat werkt binnen een bepaalde kleurruimte, die een bepaald kleurbereik ofwel kleuromvang kan produceren.

Een kleurmodel bepaalt de relatie tussen de waarden en de kleurruimte definieert de absolute betekenis van deze waarden als kleuren. Sommige kleurmodellen (zoals CIE L*a*b) hebben een vaste kleurruimte, omdat deze direct gerelateerd zijn aan de manier waarop kleur door het menselijk oog wordt waargenomen. Deze modellen worden ook aangeduid als apparaatonafhankelijk. Andere kleurmodellen (RGB, HSL, HSB, CMYK enzovoort) kunnen een groot aantal verschillende kleurruimten hebben. Aangezien deze modellen variëren per kleurruimte en per apparaat, worden de modellen ook wel aangeduid als apparaatafhankelijk.

Als gevolg van deze diverse kleurruimten kan de weergave van kleuren veranderen als u documenten in combinatie met andere apparaten gebruikt. Kleurverschillen kunnen ontstaan door uiteenlopende oorzaken, zoals verschillen in afbeeldingsbronnen, de manier waarop kleur in softwaretoepassingen wordt gedefinieerd, afdrukmedia (krantenpapier biedt een kleinere kleuromvang dan tijdschriftenpapier) en andere natuurlijke verschillen, zoals fabricageverschillen van monitoren of de leeftijd van de monitor.



De kleuromvang van verschillende apparaten en documenten
***A.** LAB-kleurruimte **B.** Documenten (werkruimte) **C.** Apparaten*

Naar boven

Wat is een kleurbeheersysteem?

Problemen met kleurovereenkomsten zijn het gevolg van apparaten en toepassingen die verschillende kleurruimten gebruiken. Dit probleem is te verhelpen met een systeem dat kleur voor andere apparaten nauwkeurig interpreteert en omzet. Een kleurbeheersysteem (CMS) vergelijkt de kleurruimte waarin een kleur is gemaakt met de kleurruimte waarin de kleur wordt uitgevoerd en brengt eventuele benodigde wijzigingen aan, waardoor de kleur op verschillende apparaten zo consistent mogelijk wordt gegenereerd.

Een kleurbeheersysteem zet kleuren om met kleurprofielen. Een profiel is een wiskundige beschrijving van de kleurruimte van een apparaat. Een profiel van een scanner 'vertelt' een kleurbeheersysteem bijvoorbeeld hoe de scanner kleuren 'ziet'. In het kleurbeheersysteem van Adobe wordt gebruikgemaakt van ICC-profielen, een indeling die door het ICC (International Color Consortium) als standaard voor alle platforms is gedefinieerd.

Omdat geen enkele methode voor het omzetten van kleuren geschikt is voor alle typen afbeeldingen, biedt een kleurbeheersysteem rendering

intents of omzettingsmethoden, zodat u de juiste methode op een bepaald grafisch element kunt toepassen. Een kleuromzettingsmethode waarmee correcte verhoudingen tussen de kleuren in een foto van dieren in het wild behouden blijven, leidt bijvoorbeeld wellicht tot wijzigingen in de kleuren van een logo met effen kleuren.

Opmerking: *Verwar kleurbeheer niet met kleurcorrectie. Een kleurbeheersysteem corrigeert geen afbeeldingen die zijn opgeslagen met toon- of kleurbalansproblemen. Het verschaft slechts een omgeving waarin u afbeeldingen op betrouwbare wijze in de context van de uiteindelijke uitvoer kunt beoordelen.*

Naar boven

Hebt u kleurbeheer nodig?

Zonder een kleurbeheersysteem zijn de kleurspecificaties apparaatafhankelijk. U hebt kleurbeheer niet nodig als het productieproces nauwgezet voor één medium in de gaten wordt gehouden. Zo kunt u of uw afdrukservicebureau bijvoorbeeld CMYK-afbeeldingen op maat snijden en kleurwaarden opgeven voor een bekende, specifieke set drukvoorwaarden.

Het belang van kleurbeheer neemt toe als het productieproces meerdere variabelen bevat. Kleurbeheer wordt aanbevolen als u kleurenafbeeldingen opnieuw wilt gebruiken voor afdrukken en onlinemedia, met gebruik van verschillende apparaten in één medium (zoals verschillende drukpersen), of als u meerdere werkstations beheert.

Een kleurbeheersysteem is nuttig als u het volgende wilt bereiken:

- Voorspelbare en consistente kleuruitvoer op meerdere uitvoerapparaten, waaronder kleurscheidingen, desktopprinter en monitor. Kleurbeheer is met name handig voor het aanpassen van kleur voor apparaten met een relatief beperkte kleuromvang, zoals een drukpers met vier kleuren.
- Nauwkeurige elektronische proefdruk van een kleurendocument op het beeldscherm door een specifiek uitvoerapparaat te simuleren. (Controle van elektronische proefdrukken is afhankelijk van de beperkingen van de monitorweergave en van andere factoren, zoals de verlichting in de werkruimte.)
- Nauwkeurige evaluatie en consistente samenvoeging van kleurenafbeeldingen van vele verschillende bronnen als deze ook kleurbeheer gebruiken, en soms zelfs ook wanneer dat niet zo is.
- Verzenden van kleurendocumenten naar verschillende uitvoerapparaten en media zonder dat u de kleuren in documenten of originele afbeeldingen handmatig moet aanpassen. Dit is handig als u afbeeldingen maakt die uiteindelijk worden afgedrukt of op het web worden gebruikt.
- Correcte kleurenafdrukken op een onbekend kleurenuitvoerapparaat. U kunt bijvoorbeeld een document online opslaan, zodat u het overal en altijd op consistente en reproduceerbare wijze kunt afdrukken.

Naar boven

Een weergaveomgeving instellen voor kleurbeheer

Uw werkomgeving heeft invloed op de manier waarop kleur wordt weergegeven op uw monitor en in de gedrukte uitvoer. De beste resultaten krijgt u door de kleuren en verlichting in de werkomgeving als volgt te regelen:

- Bekijk documenten in een omgeving met een uniform verlichtingsniveau en een gelijke kleurtemperatuur. De kleurkenmerken van zonlicht veranderen bijvoorbeeld in de loop van de dag en wijzigen de manier waarop kleuren worden weergegeven op het scherm. Het is dus belangrijk dat u de zonwering omlaag houdt of in een ruimte zonder ramen werkt. Om de blauwgroene schijn in tl-verlichting te voorkomen, kunt u D50-lichten (5000° Kelvin) plaatsen. U kunt de afgedrukte documenten ook met een D50-lichtbox bekijken.
- Bekijk het document in een ruimte waarvan het plafond en de muren een neutrale kleur hebben. De kleur van een ruimte kan van invloed zijn op de perceptie van zowel de monitorkleur als de gedrukte kleur. De beste kleur voor een weergaveruimte is neutraal grijs. Verder kan het glas van de monitor de kleur van uw kleding weerkaatsen, hetgeen de kleuren op het scherm kan beïnvloeden.
- Verwijder kleurrijke achtergrondpatronen van het bureaublad van de monitor. Drukke of heldere patronen rond een document dragen niet bij aan een nauwkeurige kleurperceptie. Stel het bureaublad in op uitsluitend neutrale grijstinten.
- Bekijk proefdrukken van documenten in de omstandigheden waarin de doelgroep het uiteindelijke product onder ogen zal krijgen. De proefdruk van een catalogus met huishoudelijke artikelen kunt u bijvoorbeeld bekijken onder het licht van de gloeilampen die vaak in woningen worden gebruikt, terwijl u een catalogus voor kantoormeubilair bekijkt onder de tl-verlichting die vaak in kantoren wordt gebruikt. De definitieve beoordeling van de kleuren moet u echter altijd uitvoeren onder de verlichtingsomstandigheden die zijn vastgelegd in de wettelijke vereisten voor proefdrukken op contractbasis.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

|

Lagen

Lagen 101
Infinite Skills (9 augustus 2012)
videozelfstudie
Inleiding tot lagen en het deelvenster Lagen

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Basisbegrippen voor lagen

Wat zijn lagen?
Overzicht van het venster Lagen
Achtergrondlagen omzetten
Lagen dupliceren
Kleurmonsters nemen uit alle zichtbare lagen
Transparantievoorkeuren wijzigen

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



De tien meeste tijd besparende verbeteringen op gebied van lagen in Photoshop CS6

Julieanne Kost
Adobe Digital Imaging-expert Julieanne Kost vertelt wat volgens haar de tien beste verbeteringen zijn in het deelvenster Lagen in Photoshop CS6.



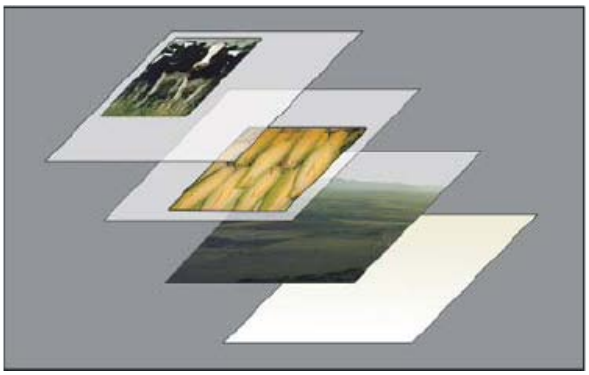
Lagen 101

Andy Anderson
Hoe gebruikt u lagen? Andy Anderson is de auteur van Infinite Skills en hij laat u de standaardopties en -functies van het deelvenster Lagen zien.

Naar boven

Wat zijn lagen?

Photoshop-lagen zijn te vergelijken met vellen doorzichtig papier die op elkaar zijn geplaatst. Door transparante gedeelten van een laag kunt u de onderliggende lagen zien. U kunt een laag verplaatsen om de positie van de inhoud op de laag te wijzigen, net zoals u een vel doorzichtig papier in een stapel naar een andere positie schuift. U kunt ook de dekking van een laag wijzigen om de inhoud gedeeltelijk transparant te maken.



Via de transparante gebieden op een laag kunt u de onderliggende lagen zien.

U kunt lagen gebruiken om meerdere afbeeldingen samen te stellen, om tekst toe te voegen aan een afbeelding of om vectorvormen toe te voegen. U kunt laagstijlen gebruiken om een speciaal effect toe te voegen, zoals een slagschaduw of een gloed.

Bekijk een Videoles: Inzicht in lagen voor een overzicht van het werken met lagen.

Lagen organiseren

Een nieuwe afbeelding beschikt over één laag. Het aantal lagen, laageffecten en laagsets dat u aan een afbeelding kunt toevoegen, wordt alleen beperkt door het geheugen van uw computer.

U gebruikt het deelvenster Lagen om met lagen te werken. Met laaggroepen kunt u lagen ordenen en beheren. U kunt groepen gebruiken om de lagen in een logische volgorde te ordenen en het deelvenster Lagen overzichtelijker te maken. U kunt groepen nesten binnen andere groepen. Verder kunt u groepen gebruiken om kenmerken en maskers toe te passen op meerdere lagen tegelijk.

Lagen voor niet-destructief bewerken

Soms lijkt het alsof lagen geen inhoud bevatten. Een aanpassingslaag bevat bijvoorbeeld kleur- of toonaanpassingen die de onderliggende lagen beïnvloeden. U bewerkt dan niet rechtstreeks de afbeeldingspixels, maar u bewerkt de aanpassingslaag en laat de onderliggende pixels ongemoeid.

Er is een speciaal type laag, een slimme object genoemd, dat een of meerdere lagen met inhoud bevat. U kunt een slim object transformeren

(schalen, schuintrekken of de vorm ervan veranderen) zonder de afbeeldingspixels zelf te bewerken. U kunt het slimme object ook als een afzonderlijke afbeelding bewerken, zelfs nadat u het in een Photoshop-afbeelding hebt geplaatst. Slimme objecten kunnen bovendien slimme-filtereffecten bevatten. Daarmee kunt u filters op niet-destructieve wijze toepassen op afbeeldingen, zodat u het filtereffect later kunt aanpassen of verwijderen. Zie Niet-destructieve bewerkingen.

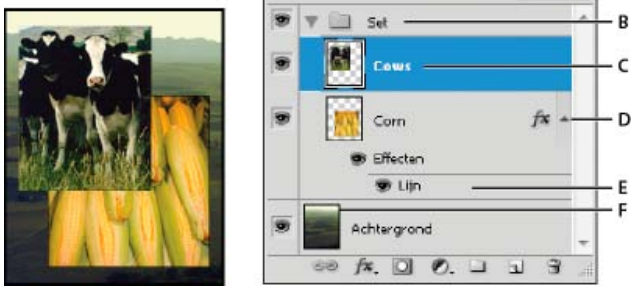
Videolagen

U gebruikt videolagen om videobeelden aan een afbeelding toe te voegen. Nadat u een videoclip als een videolaag naar een afbeelding hebt geïmporteerd, kunt u de laag maskeren of transformeren, kunt u laageffecten toepassen, op individuele frames tekenen of een afzonderlijk frame omzetten in pixels of in een standaardlaag. Gebruik het deelvenster Tijdlijn om de video af te spelen in de afbeelding of om afzonderlijke frames te openen. Zie Ondersteunde indelingen voor video en reeksen afbeeldingen (Photoshop Extended).

Naar boven

Overzicht van het venster Lagen

In het deelvenster Lagen worden alle lagen, laaggroepen en laageffecten in een afbeelding weergegeven. U kunt het deelvenster Lagen gebruiken voor het weergeven en verbergen van lagen, het maken van nieuwe lagen en het werken met laaggroepen. Het menu van het deelvenster Lagen bevat nog meer opdrachten en opties.



Photoshop-deelvenster Lagen

***A.** Deelvenstermenu Lagen **B.** Laaggroep **C.** Laag **D.** Laageffecten uit- of samenvouwen **E.** Laageffect **F.** Laagminiatuur*

Het deelvenster Lagen weergeven

❖ Selecteer Venster > Lagen.

Een opdracht in het menu van het deelvenster Lagen kiezen

❖ Klik op het driehoekje in de rechterbovenhoek van het deelvenster.

Grootte van laagminiaturen wijzigen

❖ Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Lagen en selecteer een miniatuurgrootte.

De inhoud van miniaturen wijzigen

❖ Kies deelvensteropties in het menu van het deelvenster Lagen en selecteer vervolgens Hele document om de inhoud van het hele document weer te geven. Selecteer Laaggrenzen om de miniatuur te beperken tot de objectpixels die zich op de laag bevinden.

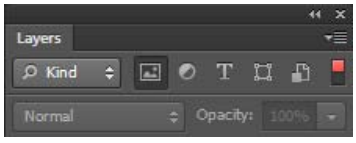
U kunt de miniaturen uitschakelen om de prestaties van het programma te verbeteren en ruimte vrij te maken op het beeldscherm.

Groepen uitvouwen en samenvouwen

❖ Klik op het driehoekje links van een groepsmap. Zie Lagen en groepen weergeven binnen een groep.

Lagen filteren (CS6)

Boven aan het deelvenster Lagen staan de filteropties waarmee u snel belangrijke lagen in complexe documenten kunt zoeken. U kunt subsets van lagen weergeven op basis van naam, type, effect, modus, kenmerk of kleurlabel.



Filteropties voor lagen in het deelvenster Lagen

1. Kies een filtertype in het pop-upmenu.
2. Selecteer de filtercriteria of voer deze in.
3. Klik op de schakeloptie om het filteren van lagen in of uit te schakelen.

Naar boven

Achtergrondlagen omzetten

Wanneer u een nieuwe afbeelding maakt met een witte of gekleurde achtergrond, wordt de onderste laag in het deelvenster Lagen de achtergrond genoemd. Een afbeelding kan slechts één achtergrondlaag hebben. U kunt de plaats van de achtergrondlaag in de stapelvolgorde niet wijzigen. Ook de overvloeimodus en dekking van de achtergrond kunnen niet worden aangepast. U kunt een achtergrond echter wel omzetten in een gewone laag en dan een van deze kenmerken wijzigen.

Wanneer u een nieuwe afbeelding met transparante inhoud maakt, heeft de afbeelding geen achtergrondlaag. De onderste laag heeft niet de beperkingen van een achtergrondlaag en kan in het deelvenster Lagen naar een willekeurige locatie worden verplaatst. Ook kunt u de overvloeimodus en de dekking van de laag aanpassen.

Een achtergrond in een laag omzetten

1. Dubbelklik in het deelvenster Lagen op Achtergrond of kies Laag > Nieuw > Laag uit achtergrond.
2. Stel laagopties in. (Zie Lagen en groepen maken.)
3. Klik op OK.

Een laag omzetten in een achtergrond

1. Selecteer een laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag > Nieuw > Achtergrond uit laag.

   Alle transparante pixels in de laag worden omgezet in de achtergrondkleur en de laag wordt onder aan de laagrangschikking geplaatst.

   Opmerking: *U kunt geen achtergrond maken door de naam van een gewone laag te wijzigen in de naam Achtergrond. U moet hiervoor de opdracht Achtergrond uit laag gebruiken.*

Naar boven

Lagen dupliceren

U kunt lagen dupliceren binnen een afbeelding of naar een andere of een nieuwe afbeelding.

Een laag of een groep binnen een afbeelding dupliceren

1. Selecteer een laag of een groep in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de laag of groep naar de knop Een nieuwe laag maken .
   - Kies Laag dupliceren of Groep dupliceren in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen. Geef de naam op voor de laag of groep en klik op OK.

Een laag of groep in een andere afbeelding dupliceren

1. Open de bron- en doelafbeelding.
2. Selecteer een of meer lagen of een laaggroep in het deelvenster Lagen van de bronafbeelding.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de laag of groep van het deelvenster Lagen naar de doelafbeelding.
   - Selecteer het gereedschap Verplaatsen en sleep van de bron- naar de doelafbeelding. De gedupliceerde laag of groep verschijnt boven de actieve laag in het deelvenster Lagen van de doelafbeelding. Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept als u de inhoud van de afbeelding op dezelfde positie wilt plaatsen als in de bronafbeelding (als de pixelafmetingen van de bron- en doelafbeelding overeenkomen) of midden in het documentvenster (bij afwijkende pixelafmetingen).
   - Kies Laag dupliceren of Groep dupliceren in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen. Kies het doeldocument in het pop-upmenu Document en klik op OK.
   - Kies Selecteren > Alles als u alle pixels in de laag wilt selecteren en kies Bewerken > Kopiëren. Kies vervolgens Bewerken > Plakken in de doelafbeelding. (Met deze methode kopieert u alleen pixels en geen laageigenschappen, zoals de overvloeimodus.)

Een nieuw document van een laag of groep maken

1. Selecteer een laag of een groep in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag dupliceren of Groep dupliceren in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen.
3. Kies Nieuw in het pop-upmenu bij Document en klik op OK.

Naar boven

Kleurmonsters nemen uit alle zichtbare lagen

Bij het standaardgedrag van de gereedschappen Mixerpenseel, Toverstaf, Natte vinger, Vervagen, Verscherpen, Emmertje, Kloonstempel en Retoucheerpenseel worden alleen kleurmonsters genomen van de pixels in de actieve laag. Dit houdt dat u in één laag kunt uitsmeren of pixelmonsters nemen.

❖ Als u pixels uit alle zichtbare lagen wilt uitsmeren of daarvan monsters wilt nemen, selecteert u Monster nemen van alle lagen op de optiebalk.

Naar boven

Transparantievoorkeuren wijzigen

1. Kies in Windows de optie Bewerken > Voorkeuren > Transparantie & kleuromvang. Kies in Mac OS de optie Photoshop > Voorkeuren > Transparantie & kleuromvang.
2. Kies de grootte en kleur voor het schaakbordpatroon voor transparantie of kies Geen bij Rastergrootte als u het schaakbordpatroon wilt verbergen.
3. Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen | Photoshop CC

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen of laaggroepen
Een praktijkvoorbeeld voor webontwerp
Parameters voor kwaliteit en grootte opgeven
Het genereren van afbeeldingselementen uitschakelen voor alle documenten
Veelgestelde vragen

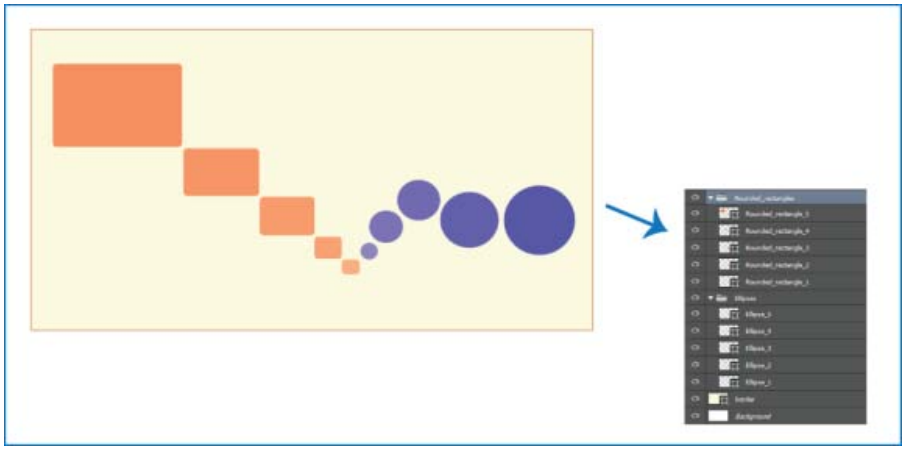
U kunt JPEG-, PNG- of GIF-afbeeldingselementen genereren op basis van de inhoud van een laag of laaggroep in een PSD-bestand. Er worden automatisch elementen gegenereerd wanneer u een ondersteunde extensie voor een afbeeldingsindeling toevoegt aan de naam van een laag of laaggroep. U kunt desgewenst ook de parameters voor kwaliteit en grootte opgeven voor de gegenereerde afbeeldingselementen.

Het genereren van afbeeldingselementen op basis van een PSD-bestand is bijzonder handig wanneer u websites ontwerpt voor verschillende apparaten.

Naar boven

Afbeeldingselementen genereren op basis van lagen of laaggroepen

Als u de generator voor afbeeldingselementen beter wilt begrijpen, kunt u dit eenvoudige PSD-bestand ***(te downoaden via deze koppeling)*** gebruiken met de volgende laagvolgorde:



PSD-voorbeeldbestand en de bijbehorende laaghiërarchie

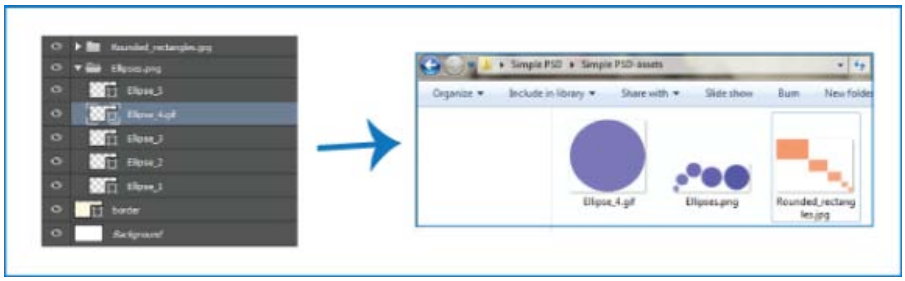
De laaghiërarchie voor dit bestand bestaat uit twee laaggroepen: *Rounded_rectangles* en *Ellipses*. Elk van deze laaggroepen bevat vijf lagen.

Voer de volgende stappen uit om afbeeldingselementen te genereren op basis van dit PSD-bestand:

1. Zorg dat het PSD-bestand geopend is en selecteer Bestand > Genereren > Afbeeldingselementen.
2. Voeg geschikte bestandsextensies toe (`.jpg`, `.png` of `.gif`) aan de namen van de lagen of laaggroepen op basis waarvan u afbeeldingselementen wilt genereren. Wijzig bijvoorbeeld de naam van de laaggroepen *Rounded_rectangles* en *Ellipses* in `Rounded_rectangles.jpg` en `Ellipses.png` en de naam van de laag *Ellipse_4* in `Ellipse_4.gif`.

Opmerking: *De speciale tekens `/`, `:` en `*` worden niet ondersteund in laagnamen.*

Photoshop genereert de afbeeldingselementen en slaat deze samen met het PSD-bronbestand op in een submap. Als het PSD-bronbestand nog niet is opgeslagen, slaat Photoshop de gegenereerde elementen op in een
nieuwe map op uw bureaublad.



Afbeeldingselementen worden gegenereerd op basis van de namen van lagen of laaggroepen

Het genereren van afbeeldingselementen is ingeschakeld voor het huidige document. Als deze functie eenmaal is ingeschakeld, blijft deze steeds actief wanneer u het document weer opent. Ga naar Bestand > Genereren > Afbeeldingselementen om het genereren van afbeeldingselementen uit te schakelen voor het huidige document.

Meerdere elementen genereren op basis van een laag of laaggroep

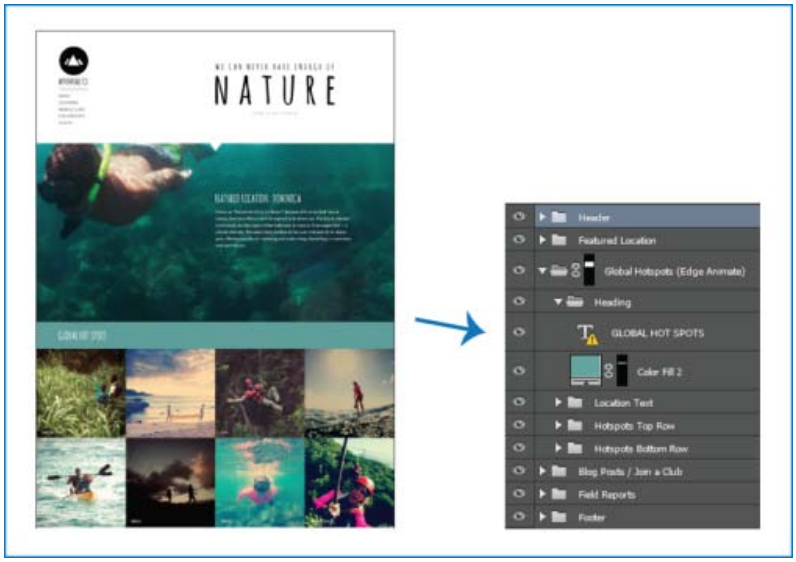
Als u meerdere elementen wilt genereren op basis van een laag of laaggroep, scheidt u de elementnamen met een komma (,) van elkaar. De volgende laagnaam genereert bijvoorbeeld drie elementen:

```
Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png
```

Naar boven

Een praktijkvoorbeeld voor webontwerp

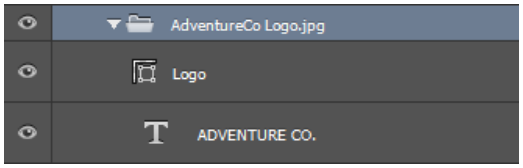
Het genereren van afbeeldingselementen uit een PSD-bestand is bijzonder handig wanneer u websites ontwerpt voor verschillende apparaten. Neem bijvoorbeeld het volgende webontwerp en de bijbehorende laagstructuur:

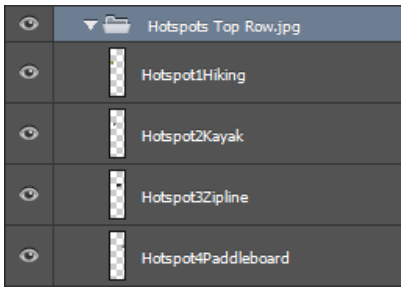


Een webontwerp en de bijbehorende laaghiërarchie

We gaan het pictogram bovenaan en de bovenste rij van het afbeeldingsraster *Global Hotspots* extraheren als afbeeldingselementen:

- Voeg een extensie voor afbeeldingsindelingen toe aan de desbetreffende laagnamen.





Wijzig de namen van de desbetreffende lagen/laaggroepen

Opmerking: *Er wordt één afbeeldingselement gegenereerd op basis van de inhoud van een laag of laaggroep. De laaggroep `AdventureCo Logo` in de bovenstaande illustratie bevat bijvoorbeeld een vormlaag en een actieve tekstlaag. Deze lagen worden samengevoegd wanneer een afbeeldingselement wordt gemaakt op basis van de laaggroep.*

Photoshop genereert de elementen en slaat deze op dezelfde locatie op als het PSD-bronbestand.



Gegenereerde afbeeldingselementen

Naar boven

Parameters voor kwaliteit en grootte opgeven

JPG-elementen worden standaard met een kwaliteit van 90% gegenereerd. PNG-elementen worden standaard als 32-bits afbeeldingen gegenereerd. GIF-elementen worden met standaard alfatransparantie gegenereerd.

Als u de namen van lagen of laaggroepen wijzigt in voorbereiding op het genereren van elementen, kunt u kwaliteit en grootte aanpassen.

Parameters voor JPG-elementen

- Voeg de gewenste uitvoerkwaliteit als achtervoegsel toe aan de naam van het element—`.jpg(1-10)` of `.jpg(1-100%)`. Bijvoorbeeld:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px, in, cm` en `mm`) als een voervoegsel in de naam van het element. De afbeelding wordt dienovereenkomstig geschaald. Bijvoorbeeld:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor PNG-elementen

- Voeg de gewenste uitvoerkwaliteit als achtervoegsel toe aan de naam van het element—`8, 24` of `32`. Bijvoorbeeld:
  - `Ellipse_4.png24`
- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px, in, cm` en `mm`) als een voervoegsel in

de naam van het element. De afbeelding wordt dienovereenkomstig geschaald. Bijvoorbeeld:

- `42% Ellipse_4.png`
- `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
- `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.png` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor GIF-elementen

- Voeg de gewenste afbeeldingsgrootte van de uitvoer toe (relatief of in ondersteunde indelingen—`px`, `in`, `cm` en `mm`) als een voervoegsel in de naam van het element. Bijvoorbeeld:
  - `42% Ellipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
  - `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

Opmerking: *vergeet niet een spatie te plaatsen tussen het voorvoegsel en de naam van het element. Als u de grootte in pixels opgeeft, kunt u de eenheid weglaten. Bijvoorbeeld `300 x 200`.*

Zoals uit de illustratie blijkt, kunt u verschillende eenheden en pixels door elkaar gebruiken als u de gewenste grootte voor de uitvoerafbeelding opgeeft. Zo is `4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif` een geldige laagnaam voor het genereren van elementen.

Parameters voor kwaliteit zijn niet beschikbaar voor GIF-elementen.

Complexe laagnamen samenstellen

U kunt meerdere elementnamen opgeven met parameters terwijl u een laag benoemt voor het genereren van elementen. Bijvoorbeeld:

`120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif`

Photoshop genereert de volgende elementen op basis van deze laag:

- `Delicious.jpg` (een JPEG-afbeelding met de kwaliteit 8 en geschaald naar 120%)
- `Delicious.png` (een 24-bits PNG-afbeelding, geschaald naar 42%)
- `Delicious_2.jpg` (een JPEG-afbeelding met een kwaliteit van 90% en een absoluut formaat van 100x100 `px`)
- `Delicious.gif` (een naar 250% geschaalde GIF-afbeelding)

Naar boven

Het genereren van afbeeldingselementen uitschakelen voor alle documenten

U kunt het genereren van afbeeldingselementen globaal uitschakelen voor alle Photoshop-documenten door uw Voorkeuren te wijzigen.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Plug-ins.
2. Schakel Generator inschakelen uit.
3. Klik op OK.

Opmerking: *De opdracht Bestand > Genereren is niet beschikbaar als u het genereren van afbeeldingselementen uitschakelt in de Voorkeuren. U kunt deze functie alleen weer inschakelen in het dialoogvenster Voorkeuren.*

Naar boven

Veelgestelde vragen

Moet ik unieke elementnamen opgeven?

Elementnamen dienen uniek te zijn op documentniveau.

Wat is het standaard kwaliteitsniveau waarop afbeeldingselementen worden gegenereerd?

JPG-elementen worden standaard met een kwaliteit van 90% gegenereerd. PNG-elementen worden standaard als 32-bits afbeeldingen gegenereerd. GIF-elementen worden met standaard alfatransparantie gegenereerd.

Kan ik in Photoshop afbeeldingselementen genereren op basis van lagen met transparantie en andere effecten?

Ja. Transparantie en andere op een laag toegepaste effecten worden weerspiegeld in de elementen die op basis van die laag worden gegenereerd. Het is echter mogelijk dat deze effecten worden samengevoegd in de gegenereerde elementen.

Hoe worden afbeeldingselementen gegenereerd op basis van lagen die aflopen buiten het canvas?

Tenzij pixelgegevens specifiek zijn uitgemaskerd, maken alle pixelgegevens in een laag deel uit van het gegenereerde element. Lagen of laaggroepen die aflopen buiten het canvas zijn volledig zichtbaar in het gegenereerde element.

Is een komma het enige toegestane scheidingsteken tussen de namen van afbeeldingselementen?

U kunt niet alleen een komma (,), maar ook het plus-teken `(+)` gebruiken als scheidingsteken tussen namen van afbeeldingselementen. Bijvoorbeeld:

```
42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

is gelijk aan:

```
42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

Zie ook

- Een nadere blik op de syntax van de Photoshop Generator

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Slimme objecten maken | CC, CS6

Inzicht krijgen in slimme objecten
Ingesloten slimme objecten maken | CC, CS6
Gekoppelde slimme objecten maken | Photoshop CC
Een ingesloten slim object dupliceren
De inhoud van een slim object bewerken
De inhoud van een slim object vervangen
Een ingesloten of gekoppeld slim object omzetten in een laag
De inhoud van een ingesloten slim object exporteren

Naar boven

Inzicht krijgen in slimme objecten

Slimme objecten zijn lagen met afbeeldingsgegevens uit raster- of vectorafbeeldingen, zoals Photoshop- of Illustrator-bestanden. In slimme objecten blijven de broninhoud en alle oorspronkelijke kenmerken van een afbeelding behouden, zodat u niet-destructieve bewerkingen kunt uitvoeren op de laag.

In Photoshop CC en CS6 kunt u de inhoud van een afbeelding insluiten in een Photoshop-document. In Photoshop CC kunt u ook gekoppelde slimme objecten maken waarvan de inhoud verwijst naar externe afbeeldingsbestanden. De inhoud van een gekoppeld slim object wordt bijgewerkt wanneer het bronbestand wordt gewijzigd.

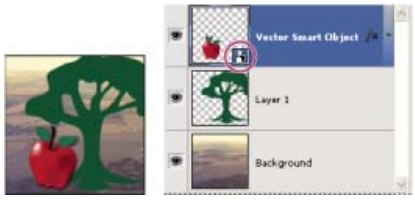
Gekoppelde slimme objecten zijn niet hetzelfde als gedupliceerde *instanties* van een slim object in een Photoshop-document. Met gekoppelde slimme objecten kunt u een gedeeld bronbestand gebruiken in meerdere Photoshop-documenten.

Met slimme objecten kunt u:

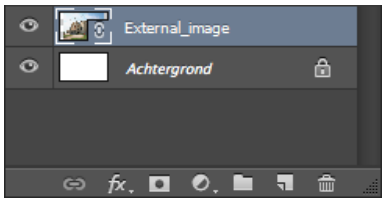
- Transformaties uitvoeren zonder de oorspronkelijke gegevens te wijzigen. U kunt een laag schalen, roteren, schuintrekken, vervormen, verdraaien of het perspectief van een laag transformeren zonder verlies van oorspronkelijke afbeeldingsgegevens of kwaliteit, want de transformaties hebben geen invloed op de oorspronkelijke gegevens.
- Werken met vectorgegevens, zoals vectorillustraties uit Illustrator, die anders in pixels zouden worden omgezet in Photoshop.
- Niet-destructieve filters toepassen. U kunt filters die op slimme objecten zijn toegepast op ieder gewenst moment bewerken.
- Eén slim object bewerken en alle gekoppelde varianten automatisch bijwerken.
- Een laagmasker toepassen dat is gekoppeld aan de laag met het slimme object of dat hiervan is ontkoppeld.
- Experimenteer met ontwerpen met plaatsaanduidingen in lage resolutie die u later vervangt door de definitieve versie.

U kunt geen bewerkingen rechtstreeks op een laag met een slim object uitvoeren waarbij pixelgegevens worden gewijzigd, zoals tekenen, tegenhouden, doordrukken of klonen. Dergelijke lagen dient u eerst om te zetten in een standaardlaag die in pixels wordt omgezet. Als u bewerkingen wilt uitvoeren waarbij pixelgegevens worden gewijzigd, kunt u de inhoud van een slim object bewerken, een nieuwe laag boven de laag met het slimme object klonen, duplicaten van het slimme object bewerken of een nieuwe laag maken.

Opmerking: *Wanneer u een slim object transformeert waarop een slim filter is toegepast, worden de filtereffecten uitgeschakeld terwijl de transformatie wordt uitgevoerd. De filtereffecten worden dan weer toegepast wanneer de transformatie is voltooid. Zie Informatie over slimme filters.*



Gewone lagen en slimme objecten in het deelvenster Lagen. Het pictogram rechtsonder in de miniatuur geeft aan dat het om een slim object gaat.



(Photoshop CC) Een gekoppeld slim object in het deelvenster Lagen

Naar boven

Ingesloten slimme objecten maken | CC, CS6

U kunt op verschillende manieren ingesloten slimme objecten maken: met de opdracht Openen als slim object, door een bestand te plaatsen (CS6), door een ingesloten bestand te plaatsen (CC, CS6), door gegevens te plakken uit Illustrator of door een of meer Photoshop-lagen om te zetten in slimme objecten.

- Ga als volgt te werk:
  - *(CC)* Kies Bestand > Ingesloten plaatsen om bestanden als slimme objecten te importeren in een geopend Photoshop-document.
  - Kies Bestand > Openen als slim object, selecteer een bestand en klik op Openen.
  - *(CS6)* Kies Bestand > Plaatsen om bestanden als slimme objecten te importeren in een geopend Photoshop-document.

U kunt JPEG-bestanden plaatsen, maar het is beter om PSD-, TIFF- of PSB-bestanden te plaatsen, omdat u dan lagen kunt toevoegen, pixels kunt wijzigen en het bestand weer kunt opslaan zonder gegevensverlies. (Wanneer u een gewijzigd JPEG-bestand wilt opslaan, moet u de nieuwe lagen samenvoegen tot één laag en de afbeelding opnieuw comprimeren, hetgeen tot kwaliteitsverlies leidt.)

  - Kies Laag > Slim object > Omzetten in slim object om een geselecteerde laag om te zetten in een slim object.
  - Kies in Bridge Bestand > Plaatsen > In Photoshop om een bestand als een slim object te importeren in een geopend Photoshop-document.

U kunt ook heel gemakkelijk werken met Camera Raw-bestanden door deze te openen als slimme objecten. U kunt op ieder gewenst moment dubbelklikken op de slimme-objectlaag die het Raw-bestand bevat om de Camera Raw-instellingen aan te passen.

  - Selecteer een of meerdere lagen en kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in slim object. De lagen worden gebundeld in één slim object.
  - Sleep de PDF- of Adobe Illustrator-lagen of -objecten naar een Photoshop-document.
  - Plak illustraties uit Illustrator in een Photoshop-document en kies Slim object in het dialoogvenster Plakken. Voor extra flexibiliteit schakelt u zowel de opties PDF als AICB (transparantie wordt niet ondersteund) in in het gedeelte Bestandsbeheer en Klembord van het dialoogvenster Voorkeuren in Adobe Illustrator.

Naar boven

Gekoppelde slimme objecten maken | Photoshop CC

U kunt in Photoshop CC gekoppelde slimme objecten maken. De inhoud van gekoppelde slimme objecten wordt bijgewerkt wanneer het bronbestand wordt gewijzigd. Gekoppelde slimme objecten zijn vooral handig als u in een team werkt of als elementen opnieuw worden gebruikt in verschillende ontwerpen.

Voer de volgende stappen uit om een gekoppeld slim object te maken:

1. Kies Bestand > Gekoppelde plaatsen.
2. Selecteer een geschikt bestand en klik op Plaatsen.

Het gekoppelde slimme object wordt gemaakt en in het deelvenster Lagen aangeduid met een koppelingspictogram ( ).

Gekoppelde slimme objecten bijwerken

Als een extern bronbestand wordt gewijzigd terwijl een Photoshop-document dat naar dit bestand verwijst, is geopend, wordt het desbetreffende gekoppelde slimme object automatisch bijgewerkt. Als u echter een Photoshop-document opent dat niet-gesynchroniseerde gekoppelde slimme objecten bevat, kunt u de slimme objecten bijwerken:

- Klik met de rechtermuisknop op een laag met een gekoppeld slim object en selecteer Gewijzigde inhoud bijwerken.
- Selecteer Laag > Slimme objecten > Gewijzigde inhoud bijwerken.

Gekoppelde slimme objecten waarvan de bronafbeelding is gewijzigd, worden gemarkeerd weergegeven in het deelvenster Lagen:



Niet-gesynchroniseerde gekoppelde slimme objecten worden gemarkeerd in het deelvenster Lagen



Gekoppelde slimme objecten met ontbrekende externe bronbestanden worden gemarkeerd in het deelvenster Lagen

U kunt alle gekoppelde slimme objecten in het actieve Photoshop-document bijwerken door Laag > Slimme objecten > Alle gewijzigde inhoud bijwerken te kiezen.

Gekoppelde slimme objecten insluiten

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik met de rechtermuisknop op een laag met een gekoppeld slim object in het deelvenster Lagen en selecteer Gekoppelde insluiten.
- Selecteer Laag > Slimme objecten > Gekoppelde insluiten.
- Klik in het deelvenster Eigenschappen op Insluiten.

Selecteer Laag > Slimme objecten > Alle gekoppelde insluiten om alle gekoppelde slimme objecten in te sluiten in het Photoshop-document.

Naar boven

Een ingesloten slim object dupliceren

- Selecteer een laag met een slim object in het deelvenster Lagen en voer een van de volgende handelingen uit:
  - Als u een duplicaat van een slim object wilt maken en dat wilt koppelen aan het origineel, kiest u Laag > Nieuw > Laag via kopiëren of sleept u de laag met het slimme object naar het pictogram Een nieuwe laag maken onder aan het deelvenster Lagen. Bewerkingen aan het origineel worden dan ook doorgevoerd in de kopie en andersom.
  - Als u een duplicaat van een slim object wilt maken en dat niet wilt koppelen aan het origineel, kiest u Laag > Slimme objecten > Nieuw slim object via kopiëren. Wijzigingen aan het origineel hebben dan geen effect op de kopie.

  Er verschijnt een nieuw slim object in het deelvenster Lagen met dezelfde naam als het origineel en "kopie" als suffix.

Naar boven

De inhoud van een slim object bewerken

Wanneer u een slim object bewerkt, wordt de broninhoud geopend in Photoshop (als de inhoud rastergegevens of een Camera Raw-bestand is) of in de toepassing die de geplaatste indeling standaard verwerkt, zoals Adobe Illustrator of Adobe Acrobat. Wanneer u de wijzigingen in de broninhoud opslaat, worden de bewerkingen weergegeven in alle gekoppelde exemplaren van het slimme object in het Photoshop-document.

1. Selecteer het slimme object in het deelvenster Lagen en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Laag > Slimme objecten > Inhoud bewerken.
   - Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de miniatuur van het slimme object.
   - Klik in het deelvenster Eigenschappen op Inhoud bewerken.
2. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.
3. Bewerk de inhoud van het bronbestand en kies Bestand > Opslaan.

   Photoshop werkt het slimme object bij om de aangebrachte wijzigingen te weerspiegelen. (Als u de wijzigingen niet ziet, activeert u het Photoshop-document met het slimme object).

Naar boven

De inhoud van een slim object vervangen

U kunt de afbeeldingsgegevens in één slim object of in meerdere gekoppelde instanties vervangen. Met deze functie kunt u snel een visueel ontwerp bijwerken of plaatsaanduidingen in lage resolutie vervangen door definitieve versies.

Opmerking: *Wanneer u een slim object vervangt, blijven de schalingen, verdraaiingen of effecten die u op het eerste object hebt uitgevoerd gewoon behouden.*

1. Selecteer het slimme object en kies Laag > Slimme objecten > Inhoud vervangen.
2. Ga naar het bestand dat u wilt gebruiken en klik op Plaatsen.
3. Klik op OK.

   De nieuwe inhoud wordt in het slimme object geplaatst.

Naar boven

Een ingesloten of gekoppeld slim object omzetten in een laag

Als u een slim object omzet in een normale laag, wordt de inhoud met de huidige afmetingen omgezet in pixels. Zet een slim object alleen om in een standaardlaag als u de slimme-objectgegevens niet meer wilt bewerken. U kunt transformaties, verdraaiingen en filters die u op een slim object het toegepast niet meer bewerken als u het slimme object hebt omgezet in pixels.

- Selecteer het slimme object en kies Laag > Slimme objecten > Lagen omzetten in pixels.

Als u het slimme object opnieuw wilt maken, selecteert u de oorspronkelijke lagen van het object opnieuw en begint u weer van voren af aan. De transformaties die op het originele slimme object zijn toegepast, blijven niet behouden in het nieuwe slimme object.

Naar boven

De inhoud van een ingesloten slim object exporteren

1. Selecteer het slimme object in het deelvenster Lagen en kies Laag > Slimme objecten > Inhoud exporteren.
2. Kies een locatie voor de inhoud van het slimme object en klik op Opslaan.

   Photoshop exporteert het slimme object in de indeling waarin het oorspronkelijk is geplaatst (.JPEG, .AI, .TIF, .PDF of een andere indeling). Als het slimme object op basis van lagen is gemaakt, wordt het geëxporteerd in de PSB-indeling.

Adobe raadt ook het volgende aan:

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lagen beheren

De naam van een laag of groep wijzigen
Een kleur toewijzen aan een laag of groep
Lagen omzetten in pixels
Een laag of een groep verwijderen
Lagen exporteren
Lagen samenvoegen

Naar boven

De naam van een laag of groep wijzigen

Wanneer u lagen aan een afbeelding toevoegt, is het handig om deze een naam te geven die overeenstemt met de inhoud ervan. Met omschrijvende namen kunt u lagen in het deelvenster gemakkelijker herkennen.

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de naam van de laag of de groep en voer een nieuwe naam in.
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u dubbelklikt op de laag (niet op de naam of de miniatuur) in het deelvenster Lagen. Geef in het tekstvak Naam een nieuwe naam op en klik op OK.
  - Selecteer een laag of een groep en kies Laageigenschappen of Groepeigenschappen in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen. Geef in het tekstvak Naam een nieuwe naam op en klik op OK.

Naar boven

Een kleur toewijzen aan een laag of groep

Door lagen en groepen te coderen met een kleur kunt u gemakkelijk verwante lagen vinden in het deelvenster Lagen.

- (CC, CS6) Klik met de rechtermuisknop op de laag of groep en kies een kleur.
- (CS5) Selecteer een laag of groep, kies Laageigenschappen of Groepseigenschappen in het menu Lagen. Kies vervolgens een kleur in het pop-upmenu Kleur en klik op OK.

Naar boven

Lagen omzetten in pixels

U kunt geen tekengereedschappen of filters gebruiken op lagen met vectorgegevens (zoals tekstlagen, vormlagen, vectormaskers of slimme objecten) en gegenereerde gegevens (zoals opvullagen). U kunt deze lagen echter omzetten in pixels, zodat de inhoud wordt omgezet in een platte pixelafbeelding.

- Selecteer de lagen die u wilt omzetten in pixels, kies Laag > Omzetten in pixels en kies een optie in het submenu:

  Tekst Hiermee zet u de tekst in een tekstlaag om in pixels. Hiermee worden geen andere vectorgegevens op de laag omgezet in pixels.

  Vorm Hiermee zet u een vormlaag om in pixels.

  Inhoud vulling Hiermee wordt de opvulling van een vormlaag omgezet in pixels, terwijl het vectormasker intact blijft.

  Vectormasker Hiermee wordt het vectormasker van een laag omgezet in pixels, waardoor het een laagmasker wordt.

  Slim object Hiermee zet u een slim object om in een pixellaag.

  Video Hiermee wordt het huidige videoframe omgezet in pixels in een afbeeldingslaag.

  3D (alleen Extended) Hiermee wordt de huidige weergave van 3D-gegevens omgezet in pixels in een platte pixellaag.

  Laag Hiermee zet u alle vectorgegevens op de geselecteerde lagen om in pixels.

  Alle lagen Hiermee worden alle lagen die vectorgegevens en gegenereerde gegevens bevatten, omgezet in pixels.

  Opmerking: *Als u gekoppelde lagen wilt omzetten, selecteert u een gekoppelde laag, kiest u Laag > Gekoppelde lagen selecteren en zet u de geselecteerde lagen om in pixels.*

Een laag of een groep verwijderen

Naar boven

Als u de lagen verwijdert die u niet meer nodig hebt, verkleint u de grootte van het afbeeldingsbestand.

Kies Bestand > Scripts > Alle lege lagen verwijderen als u snel lege lagen wilt verwijderen.

1. Selecteer een of meer lagen of groepen in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u met een bevestigingsbericht wilt verwijderen, klikt u op het pictogram Verwijderen. U kunt ook Laag > Verwijderen > Laag kiezen, of Laag verwijderen of Groep verwijderen in het menu van het deelvenster Lagen.
   - Als u de laag of groep zonder bevestiging wilt verwijderen, sleept u de laag of groep naar het pictogram Verwijderen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het pictogram Verwijderen of drukt u op de Delete-toets.
   - Kies Laag > Verwijderen > Verborgen lagen om verborgen lagen te verwijderen.

   Als u gekoppelde lagen wilt verwijderen, selecteert u een gekoppelde laag, kiest u Laag > Geselecteerde lagen koppelen en verwijdert u de lagen.

Lagen exporteren

Naar boven

U kunt alle lagen of zichtbare lagen exporteren naar afzonderlijke bestanden.

- Kies Bestand > Scripts > Lagen exporteren naar bestanden.

Lagen samenvoegen

Naar boven

Wanneer u de inhoud van lagen hebt voltooid, kunt u deze samenvoegen en zo de grootte van de afbeeldingsbestanden verminderen. Wanneer u lagen samenvoegt, worden de gegevens op de onderste lagen die worden overlapt, vervangen door de gegevens op de bovenste lagen. De doorsnede van alle transparante gebieden in de samengevoegde lagen blijft transparant.

Opmerking: *U kunt een aanpassings- of opvullaag niet als doellaag bij samenvoegen gebruiken.*

Naast het samenvoegen van lagen kunt u deze ook stempelen. Met stempelen verenigt u de inhoud van meerdere lagen op een doellaag terwijl de overige lagen intact blijven.

Opmerking: *Wanneer u een samengevoegd document opslaat, kunt u de toestand van voor het samenvoegen niet meer herstellen. De lagen zijn permanent verenigd.*

Twee lagen of groepen samenvoegen

1. Zorg dat de lagen en groepen die u wilt samenvoegen, zichtbaar zijn.
2. Selecteer de lagen en groepen die u wilt samenvoegen.
3. Kies Laag > Lagen samenvoegen.

Opmerking: *U kunt twee aangrenzende lagen of groepen samenvoegen door het bovenste item te selecteren en vervolgens Laag > Lagen samenvoegen te selecteren. U kunt gekoppelde lagen samenvoegen door Laag > Gekoppelde lagen selecteren te kiezen en vervolgens de geselecteerde lagen samen te voegen. U kunt twee 3D-lagen samenvoegen door Laag > Lagen samenvoegen te kiezen; de lagen zullen dezelfde scène delen en de bovenste laag zal de 3D-eigenschappen krijgen van de onderste laag (de cameraweergaven moeten hetzelfde zijn om dit in te schakelen).*

De lagen in een uitknipmasker samenvoegen

1. Verberg de lagen die u niet wilt samenvoegen.
2. Selecteer de basislaag in het uitknipmasker. De basislaag moet een pixellaag zijn.
3. Kies Uitknipmasker verenigen in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen.

Zie Lagen maskeren met uitknipmaskers voor meer informatie over uitknipmaskers.

Alle zichtbare lagen en groepen in een afbeelding samenvoegen

- Kies Verenigen; zichtbaar in het deelvenster Lagen of in het menu van het deelvenster Lagen. Alle lagen met een oogpictogram worden samengevoegd.

  Opmerking: *Een zichtbare laag moet zijn geselecteerd om de opdracht Zichtbare lagen verenigen te kunnen gebruiken.*

Meerdere lagen of gekoppelde lagen stempelen

Wanneer u meerdere geselecteerde lagen of gekoppelde lagen stempelt, wordt door Photoshop een nieuwe laag gemaakt die de samengevoegde inhoud bevat.

1. Selecteer meerdere lagen.
2. Druk op Ctrl+Alt+E (Windows) of Command+Option+E (Mac OS).

Alle zichtbare lagen stempelen

1. Schakel de zichtbaarheid in voor alle lagen die u wilt samenvoegen.
2. Druk op Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) of Shift+Command+Option+E (Mac OS).

   Photoshop maakt een nieuwe laag met de samengevoegde inhoud.

Alle lagen afvlakken

U kunt alle zichtbare lagen in één laag samenvoegen in de achtergrond, waarbij de verborgen lagen worden verwijderd. De bestandsgrootte wordt hierdoor verminderd. Transparante gebieden die overblijven, worden gevuld met wit. Wanneer u een samengevoegd document opslaat, kunt u de toestand van voor het samenvoegen niet meer herstellen. De lagen zijn permanent verenigd.

Opmerking: *Bij de omzetting van een afbeelding naar bepaalde kleurmodi, worden de eventuele lagen in één laag samengevoegd. Sla een kopie op van het bestand met alle lagen intact, als u de oorspronkelijke afbeelding na de omzetting nog wilt kunnen bewerken.*

1. Zorg ervoor dat alle lagen die u wilt behouden, zichtbaar zijn.
2. Kies Laag > Eén laag maken of kies Eén laag maken in het menu van het deelvenster Lagen.

Meer Help-onderwerpen

- Bestandsinformatie weergeven in het documentvenster

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Lagen selecteren, groeperen en koppelen

Lagen selecteren
Lagen groeperen en koppelen
Laagranden en handgrepen tonen

Naar boven

Lagen selecteren

U kunt een of meerdere lagen selecteren om te bewerken. Voor sommige handelingen, zoals tekenen of het maken van kleur- en toonaanpassingen, kunt u slechts in één laag tegelijk werken. Een afzonderlijk geselecteerde laag wordt de actieve laag genoemd. De naam van de actieve laag verschijnt in de titelbalk van het documentvenster.

Voor andere handelingen, zoals verplaatsen, uitlijnen, transformeren of toepassen van stijlen in het deelvenster Stijlen, kunt u meerdere lagen tegelijk selecteren en bewerken. U kunt lagen selecteren in het deelvenster Lagen of met het gereedschap Verplaatsen .

U kunt ook lagen koppelen. In tegenstelling tot meerdere lagen die tegelijk worden geselecteerd, blijven gekoppelde lagen gekoppeld wanneer u de selectie in het deelvenster Lagen wijzigt. Zie Lagen koppelen en ontkoppelen.

Als het gebruik van een gereedschap of opdracht niet het gewenste resultaat oplevert, is het mogelijk dat u de verkeerde laag hebt geselecteerd. Controleer in het deelvenster Lagen of u aan de juiste laag werkt.

Lagen selecteren in het deelvenster Lagen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een laag in het deelvenster Lagen.
- Als u meerdere aangrenzende lagen wilt selecteren, klikt u op de eerste laag en houdt u vervolgens Shift ingedrukt terwijl u op de laatste laag klikt.
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik in het deelvenster Lagen op meerdere niet-aangrenzende lagen om deze te selecteren.

  Opmerking: *Houd bij het selecteren Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op het gebied buiten de laagminiatuur. Als u Ctrl of Command indrukt en op de laagminiatuur klikt, worden de ondoorzichtige delen van de laag geselecteerd.*
- Als u alle lagen wilt selecteren, kiest u Selecteren > Alle lagen.
- Als u alle lagen van een vergelijkbaar type wilt selecteren (bijvoorbeeld alle tekstlagen), selecteert u een van de lagen en kiest u Selecteren > Gelijksoortige lagen.
- Als u de selectie van een laag wilt opheffen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de laag.
- Als u geen laag wilt selecteren, klikt u in het deelvenster Lagen onder de achtergrondlaag of onderste laag, of kiest u Selecteren > Selectie lagen opheffen.

Lagen in het documentvenster selecteren

1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen .
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Schakel Automatisch selecteren op de optiebalk in en kies Laag in het keuzemenu. Klik vervolgens in het document op de laag die u wilt selecteren. De bovenste laag met pixels onder de cursor wordt geselecteerd.
   - Schakel Automatisch selecteren op de optiebalk in en kies Groep in het keuzemenu. Klik vervolgens in het document op de laag die u wilt selecteren. De bovenste groep met pixels onder de cursor wordt geselecteerd. Als u op een gedegroepeerde laag klikt, wordt deze geselecteerd.
   - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) in de afbeelding en kies een laag in het contextmenu. In het contextmenu staan alle lagen met pixels onder de huidige positie van de aanwijzer.

Een laag in een groep selecteren

1. Klik op de groep in het deelvenster Lagen.
2. Klik op het driehoekje links naast het mappictogram .
3. Klik op een afzonderlijke laag in de groep.

Naar boven

Lagen groeperen en koppelen

Lagen groeperen en degroeperen

1. Meerdere lagen selecteren in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Laag > Lagen groeperen.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u lagen naar het mappictogram onder in het deelvenster Lagen sleept om de lagen te groeperen.
3. Als u de lagen wilt degroeperen, selecteert u de groep en kiest u Laag > Lagen degroeperen.

Lagen aan een groep toevoegen

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de groep in het deelvenster Lagen en klik op de knop Een nieuwe laag maken.
- Sleep een laag naar de map van de groep.
- Sleep een map van een groep naar een andere map van een groep. De groep en alle bijbehorende lagen worden verplaatst.
- Sleep een bestaande groep naar de knop Nieuwe groep maken.

Lagen koppelen en ontkoppelen

U kunt twee of meer lagen of groepen koppelen. In tegenstelling tot meerdere lagen die tegelijkertijd zijn geselecteerd, behouden gekoppelde lagen hun verhouding totdat ze worden ontkoppeld. U kunt transformatie verplaatsen of toepassen op gekoppelde lagen.

1. Selecteer de lagen of groepen in het deelvenster Lagen.
2. Klik op het koppelingspictogram onder in het deelvenster Lagen.
3. Als u lagen wilt ontkoppelen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een gekoppelde laag en klik op het koppelingspictogram.
   - Als u de gekoppelde laag tijdelijk wilt uitschakelen, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op het koppelingspictogram voor de gekoppelde laag. Er verschijnt een rode X. Houd Shift ingedrukt en klik op het koppelingspictogram als u de koppeling weer wilt inschakelen.
   - Selecteer de gekoppelde lagen en klik op het koppelingspictogram. Als u alle gekoppelde lagen wilt selecteren, selecteert u een van de lagen en kiest u vervolgens Laag > Gekoppelde lagen selecteren.

Naar boven

Laagranden en handgrepen tonen

Door de randen van de inhoud in een laag weer te geven kunt u de inhoud verplaatsen en uitlijnen. U kunt ook de transformatiehandgrepen weergeven voor geselecteerde lagen en groepen zodat u deze kunt vergroten/verkleinen of roteren.



Laaginhoud met randen (links) en met geactiveerde transformatiemodus (rechts)

De randen van de inhoud in een geselecteerde laag weergeven

✥ Kies Weergave > Tonen > Laagranden.

Transformatiehandgrepen weergeven in een geselecteerde laag

1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen.
2. Selecteer op de optiebalk Besturingselementen voor transformatie tonen.

   U kunt de laaginhoud vergroten/verkleinen en roteren met behulp van de transformatiehandgrepen. Zie Vrije transformaties.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

CSS kopiëren uit lagen | CC, CS6

CSS kopiëren genereert trapsgewijze stijlpagina-eigenschappen (CSS-eigenschappen) uit vorm- of tekstlagen. De trapsgewijze stijlpagina wordt gekopieerd naar het klembord en kan in een stijlpagina worden geplakt. Voor vormen worden waarden vastgelegd voor:

- grootte
- positie
- lijnkleur
- vulkleur (inclusief verlopen)
- slagschaduw

Voor tekstlagen worden met **CSS kopiëren** ook de volgende waarden vastgelegd:

- lettertypefamilie
- tekengrootte
- letterdikte
- regelhoogte
- onderstrepen
- doorhalen
- superscript
- subscript
- tekstuitlijning

CSS kopiëren uit een laaggroep met vormen of tekst leidt tot een klasse voor elke laag plus een groepsklasse. De groepsklasse vertegenwoordigt een bovenliggend div-element met onderliggende div-elementen die overeenkomen met de lagen in de groep. De linkerwaarden/bovenste waarden voor de onderliggende div-elementen zijn relatief ten opzichte van het bovenliggende div-element.

Opmerking: *De opdracht CSS kopiëren werkt niet met slimme objecten of wanneer u meerdere vorm- of tekstlagen selecteert die niet zijn gegroepeerd.*

1. Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:
   - Klik met de rechtermuisknop op een vorm- of tekstlaag of op een laaggroep en kies CSS kopiëren in het contextmenu.
   - Selecteer een vorm- of tekstlaag of een laaggroep en kies CSS kopiëren in het menu van het deelvenster Lagen.
2. Plak de code in het stijlpaginadocument.

Meer informatie over het maken van webpagina's met Photoshop vindt u in Webpagina's segmenteren.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Niet-destructieve bewerkingen

Technieken voor niet-destructieve bewerkingen

Naar boven

Technieken voor niet-destructieve bewerkingen

U kunt niet-destructieve bewerkingen aanbrengen, dat wil zeggen bewerkingen waarbij de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens niet worden overschreven. De oorspronkelijke afbeelding blijft dus behouden voor het geval u deze nodig hebt. Aangezien bij niet-destructieve bewerkingen geen gegevens uit de afbeelding worden verwijderd, neemt de afbeeldingskwaliteit niet af wanneer u bewerkingen uitvoert. U kunt in Photoshop op meerdere manieren niet-destructieve bewerkingen uitvoeren:

Werken met aanpassingslagen Aanpassingslagen passen kleur- en toonwijzigingen toe op een afbeelding zonder de pixelwaarden permanent te wijzigen.

Transformeren met slimme objecten Met slimme objecten kunt u op niet-destructieve wijze schalen, roteren en schuintrekken.

Filteren met slimme filters Filters die zijn toegepast op slimme objecten, worden slimme filters, zodat u filtereffecten op niet-destructieve wijze kunt toepassen.

Variaties, schaduwen en hooglichten aanpassen met slimme objecten U kunt de opdrachten Schaduw/hooglicht en Variaties als slimme filters toepassen op een slim object.

Retoucheren op een afzonderlijke laag Met de gereedschappen Kloonstempel, Retoucheerpenseel en Snel retoucheerpenseel kunt u afzonderlijke lagen op niet-destructieve wijze retoucheren. Vergeet niet Alle lagen te selecteren bij Monster op de optiebalk. (Selecteer Aanpassingslagen negeren om te voorkomen dat de aanpassing tweemaal wordt toegepast op afzonderlijke lagen). U kunt ongewenste retoucheringen desgewenst verwijderen.

Bewerken in Camera Raw Bij aanpassingen aan groepen RAW-, JPEG- of TIFF-afbeeldingen blijven de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens behouden. Camera Raw slaat de aanpassingsinstellingen per afbeelding gescheiden op van de oorspronkelijke afbeeldingsbestanden.

Camera Raw-bestanden openen als slimme objecten Voordat u Camera Raw-bestanden kunt bewerken in Photoshop, moet u instellingen voor dergelijke bestanden configureren met Camera Raw. Als u een Camera Raw-bestand eenmaal hebt bewerkt in Photoshop, kunt u de Camera Raw-instellingen niet opnieuw configureren. Dan gaan de wijzigingen verloren. Wanneer u Camera Raw-bestanden in Photoshop opent als slimme objecten, kunt u de Camera Raw-instellingen op ieder gewenst moment opnieuw configureren, zelfs nadat u het bestand hebt bewerkt.

Uitsnijden op niet-destructieve wijze Maak een uitsnijdkader met het gereedschap Uitsnijden en selecteer Verbergen op de optiebalk om het uitgesneden gebied in een laag te bewaren. U kunt het uitgesneden gebied op ieder gewenst moment herstellen door Afbeelding > Alles tonen te kiezen of door het gereedschap Uitsnijden buiten de rand van de afbeelding te slepen. De optie Verbergen is niet beschikbaar voor afbeeldingen die alleen een achtergrondlaag bevatten.

Maskeren Laag- en vectormaskers zijn niet-destructief, aangezien u de maskers opnieuw kunt bewerken zonder de pixels onder de maskers te verliezen. Met filtermaskers kunt u de effecten van slimme filters op lagen met slimme objecten maskeren.

Meer Help-onderwerpen

Informatie over Camera Raw

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lagen verplaatsen, stapelen en vergrendelen

De stapelvolgorde van lagen en groepen wijzigen
De inhoud van lagen verplaatsen
Een laag roteren
Lagen vergrendelen

De stapelvolgorde van lagen en groepen wijzigen

Naar boven

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de laag of de groep in het deelvenster Lagen omhoog of omlaag. Laat de muisknop los als de markeringslijn zich op de positie bevindt waar u de laag of de groep wilt plaatsen.
- Als u een laag in een groep wilt verplaatsen, sleept u een laag naar de map van de groep. Als de groep is gesloten, wordt de laag onder aan de groep geplaatst.
- Selecteer een laag of groep, kies Laag > Rangschikken en kies een opdracht in het submenu. Als het geselecteerde item zich in een groep bevindt, heeft de opdracht betrekking op de stapelvolgorde binnen de groep. Als het geselecteerde item zich niet in een groep bevindt, heeft de opdracht betrekking op de stapelvolgorde in het deelvenster Lagen.
- Als u de volgorde van de geselecteerde lagen wilt omkeren, kiest u Laag > Rangschikken > Omkeren. Deze opties worden grijs weergegeven als u minder dan twee lagen hebt geselecteerd.

  Opmerking: *De achtergrondlaag is per definitie altijd de laatste in de stapelvolgorde. Met de opdracht Op achtergrond plaatst u het geselecteerde item derhalve direct boven de achtergrondlaag.*

De inhoud van lagen verplaatsen

Naar boven

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de lagen die de objecten bevatten die u wilt verplaatsen.
2. Selecteer het gereedschap Verplaatsen.
   U kunt de lagen selecteren die u rechtstreeks in het documentvenster wilt verplaatsen. Schakel Automatisch selecteren op de optiebalk van het gereedschap Verplaatsen in en kies Laag in het keuzemenu. Houd Shift ingedrukt en klik om meerdere lagen te selecteren. Schakel Automatisch selecteren in en kies Groep om de volledige groep te selecteren wanneer u een laag in de groep selecteert.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep in het documentvenster een willekeurig object op een van de geselecteerde lagen. (Alle objecten op de laag worden samen verplaatst.)
   - Druk op een pijltoets op het toetsenbord om de objecten één pixel te verschuiven.
   - Houd Shift ingedrukt en druk op een pijltoets op het toetsenbord om de objecten tien pixels te verschuiven.

Een laag roteren

Naar boven

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag die u wilt roteren.
2. Als een element in de afbeelding is geselecteerd, kiest u Selecteren > Deselecteren.
3. Kies Bewerken > Transformatie > Roteren. Er verschijnt een kader dat de grenzen van de laag aangeeft (dit wordt een selectiekader genoemd).
4. Plaats de aanwijzer buiten het selectiekader (de aanwijzer verandert in een kromme dubbele pijl) en sleep de aanwijzer. Druk op Shift om de rotatie te beperken tot stappen van 15°.
5. Als u tevreden bent met de resultaten, drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS) of klik op het vinkje op de optiebalk. Als u de rotatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op het pictogram Transformatie annuleren op de optiebalk.

Lagen vergrendelen

Naar boven

U kunt lagen volledig of gedeeltelijk vergrendelen om de inhoud te beschermen. U kunt bijvoorbeeld besluiten om een laag volledig te vergrendelen zodra u deze hebt voltooid. U kunt een laag gedeeltelijk vergrendelen als deze de juiste transparantie en stijlen heeft, maar u de plaats nog niet heeft bepaald. Als een laag is vergrendeld, wordt rechts van de laagnaam een slotpictogram weergegeven. Het slotpictogram is

massief als de laag volledig is vergrendeld en hol als de laag gedeeltelijk is vergrendeld.

Alle eigenschappen van een laag of groep vergrendelen

1. Selecteer een laag of groep.
2. Klik op de optie Alles vergrendelen in het deelvenster Lagen.
   Opmerking: *Naast lagen in een vergrendelde groep wordt een grijs vergrendelingspictogram weergegeven.*

Een laag gedeeltelijk vergrendelen

1. Selecteer een laag.
2. Klik in het deelvenster Lagen op een of meer vergrendelingsopties.
   Transparante pixels vergrendelen Hiermee beperkt u de bewerkingen tot de dekkende gedeelten van de laag. Deze optie komt overeen met de optie Transparantie behouden in eerdere versies van Photoshop.

   Afbeeldingspixels vergrendelen Hiermee voorkomt u dat de laagpixels worden aangepast met de tekengereedschappen.

   Positie vergrendelen Hiermee voorkomt u dat de laagpixels worden verplaatst.
   Opmerking: *Voor tekstlagen zijn de opties Transparante pixels vergrendelen en Afbeeldingspixels vergrendelen standaard ingeschakeld. U kunt deze opties niet uitschakelen.*

De vergrendelingsopties toepassen op geselecteerde lagen of op een groep

1. Selecteer meerdere lagen of een groep.
2. Kies Lagen vergrendelen of Alle lagen in groep vergrendelen in het menu Laag of in het menu van het deelvenster Lagen.
3. Selecteer de gewenste vergrendelingsopties en klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Laagdekking en overvloeien

De algemene dekking en de opvuldekking voor geselecteerde lagen opgeven
Een modus voor overvloeien opgeven voor een laag of een groep
Overvloeieffecten groeperen
Kanalen uitsluiten bij het overvloeien
Een toonbereik opgeven voor het overvloeien van lagen
Nieuwe lagen opvullen met een neutrale kleur

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?

Overvloeimodi 101
Andy Anderson

De overvloeimodi bepalen hoe de pixels in een laag overvloeien met de pixels in onderliggende lagen. Andy Anderson is de auteur van Infinite Skills en hij legt uit wat u allemaal kunt doen met overvloeimodi en lagen.

Naar boven

De algemene dekking en de opvuldekking voor geselecteerde lagen opgeven

De algemene dekking van een laag bepaalt in welke mate de onderliggende laag wordt verborgen of zichtbaar is. Een laag met een dekking van 1% is vrijwel transparant, terwijl een laag met een dekking van 100% volledig ondoorzichtig is.

U kunt niet alleen de algemene dekking instellen, die van invloed is op alle laagstijlen en overvloeimodi die zijn toegepast op de laag, maar ook een vuldekking. De vuldekking heeft alleen invloed op pixels, vormen of tekst op een laag. Deze instelling heeft geen invloed op de dekking van laageffecten, zoals slagschaduwen.

Opmerking: *U kunt de dekking van een achtergrondlaag of een vergrendelde laag niet wijzigen. Zie Achtergrondlagen omzetten als u de achtergrondlaag wilt omzetten in een gewone laag met ondersteuning voor transparantie.*

1. Selecteer in het deelvenster Lagen een of meer lagen of groepen.
2. Wijzig de waarden voor Dekking en Vulling. (Als u een groep selecteert, is Dekking alleen beschikbaar.)
   Kies Opties voor overvloeien via het pictogram Laagstijl toevoegen onder in het deelvenster Lagen als u alle opties voor overvloeien wilt weergeven.

Naar boven

Een modus voor overvloeien opgeven voor een laag of een groep

De modus voor overvloeien van een laag bepaalt hoe de pixels van de laag overvloeien in pixels in onderliggende lagen van de afbeelding. Met modi voor overvloeien kunt u uiteenlopende speciale effecten creëren.

Standaard is de overvloeimodus van een laaggroep ingesteld op Doorheen halen. Dit betekent dat de groep geen eigen overvloei-eigenschappen heeft. Als u een andere overvloeimodus voor een groep kiest, kunt u de volgorde wijzigen waarin de componenten van de afbeelding worden samengesteld. Alle lagen in de groep worden eerst samengebracht. Vervolgens wordt de samengestelde groep als één afbeelding verwerkt en samengevoegd met de rest van de afbeelding op basis van de geselecteerde overvloeimodus. Als u dus een andere overvloeimodus dan Doorheen halen kiest voor de groep, wordt geen enkele aanpassingslaag of overvloeimodus van een laag binnen de groep toegepast op lagen buiten de groep.

Opmerking: *De overvloeimodus Wissen is niet beschikbaar voor lagen. Voor Lab-afbeeldingen zijn de modi Kleur tegenhouden, Kleur doordrukken, Donkerder maken, Lichter maken, Verschil, Uitsluiting, Aftrekken en Verdelen niet beschikbaar. Zie voor HDR-afbeeldingen Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal.*

1. Selecteer een laag of een groep in het deelvenster Lagen.
2. Kies een modus voor overvloeien:
   - Kies in het deelvenster Lagen een optie in het pop-upmenu Overvloeimodus.
   - Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien en kies vervolgens een optie in het pop-upmenu Overvloeimodus.

   Op www.adobe.com/go/vid0012_nl vindt u een video over het gebruik van overvloeimodi.

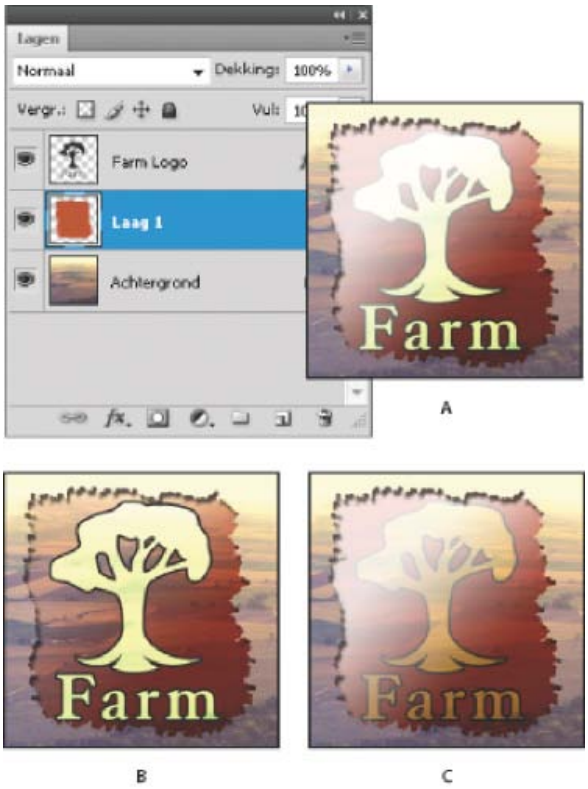
Naar boven

Overvloeieffecten groeperen

Standaard vloeien de lagen in een uitknipmasker over met de onderliggende lagen op basis van de overvloeimodus van de onderste laag in de groep. U kunt echter de overvloeimodus van de onderste laag ook uitsluitend op de onderste laag toepassen, zodat u de oorspronkelijke overvloeimodus en de oorspronkelijke vormgeving van de uitkniplagen kunt behouden. (Zie Lagen maskeren met uitknipmaskers.)

U kunt de overvloeimodus van een laag ook toepassen op laageffecten waarmee gedekte pixels worden aangepast, zoals Gloed binnen of Kleurbedekking, zonder dat u laageffecten wijzigt waarmee alleen transparante pixels worden aangepast, zoals Gloed buiten of Slagschaduw.

1. Selecteer de laag die u wilt beïnvloeden.
2. Dubbelklik op een laagminiatuur, kies Opties voor overvloeien in het menu van het deelvenster Lagen of kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien.
   Opmerking: *Als u de opties voor overvloeien voor een tekstlaag wilt weergeven, kiest u Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kiest u Opties voor overvloeien via de knop Laagstijl toevoegen onder in het deelvenster Lagen.*
3. Geef het bereik op voor overvloei-effecten:
   - Schakel Binneneffecten overvloeien als groep in om de overvloeimodus van de laag toe te passen op laageffecten waarmee gedekte pixels worden aangepast, zoals Gloed binnen, Satijn, Kleurbedekking en Verloopbedekking.
   - Schakel Uitkniplagen overvloeien als groep in om de overvloeimodus van de basislaag toe te passen op alle lagen in het uitknipmasker. Als u deze optie, die standaard is ingeschakeld, uitschakelt, blijven de oorspronkelijke overvloeimodus en de oorspronkelijke vormgeving van elke laag in de groep behouden.



Geavanceerde overvloeiopties
A. *Logo "Farm" en penseelstreeklagen met de bijbehorende overvloeimodus* ***B.*** *Optie Binneneffecten overvloeien als groep ingeschakeld* ***C.*** *Optie Uitkniplagen overvloeien als groep ingeschakeld*

   - Schakel Vormlaag met transparantie in om de laageffecten en uitnamen te beperken tot dekkende gebieden van de laag. Als u deze standaard ingeschakelde optie uitschakelt, worden deze effecten op de gehele laag toegepast.
   - Schakel Laagmasker verbergt effecten in om laageffecten te beperken tot het gebied dat door het laagmasker wordt aangegeven.
   - Schakel Vectormasker verbergt effecten in om laageffecten te beperken tot het gebied dat door het vectormasker wordt aangegeven.
4. Klik op OK.

Naar boven

Kanalen uitsluiten bij het overvloeien

Als u een laag of een groep wilt laten overvloeien, kunt u de overvloeieffecten beperken tot een bepaald kanaal. Standaard worden alle kanalen geselecteerd. Wanneer u bijvoorbeeld een RGB-afbeelding gebruikt, kunt u het rode kanaal uitsluiten van overvloeiing, zodat in de samengestelde

afbeelding alleen het groene en het blauwe kanaal worden beïnvloed.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op een miniatuur van een laag.
   - Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien.
   - Kies Opties voor overvloeien via het pictogram Laagstijl toevoegen fx onder in het deelvenster Lagen.

     Opmerking: *Als u de opties voor overvloeien voor een tekstlaag wilt weergeven, kiest u Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kiest u Opties voor overvloeien via de knop Laagstijl toevoegen onder in het deelvenster Lagen.*
2. Schakel in het gedeelte Geavanceerd overvloeien van het dialoogvenster Laagstijl alle kanalen uit die u niet wilt betrekken bij het overvloeien van de laag.

Naar boven

Een toonbereik opgeven voor het overvloeien van lagen

Met de schuifregelaars in het dialoogvenster Opties voor overvloeien bepaalt u welke pixels uit de actieve laag en de onderliggende zichtbare lagen overvloeien en in de uiteindelijke afbeelding verschijnen. U kunt er bijvoorbeeld voor zorgen dat donkere pixels uit de actieve laag verdwijnen of dat heldere pixels uit de onderliggende lagen door de actieve laag heen zichtbaar worden. U kunt ook een bereik van deels overvloeiende pixels instellen om een geleidelijke overgang te creëren tussen gebieden met en gebieden zonder overvloeiing.

1. Dubbelklik op een laagminiatuur en kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kies Laagstijl toevoegen > Opties voor overvloeien in het menu van het deelvenster Lagen.
   Opmerking: *Als u de opties voor overvloeien voor een tekstlaag wilt weergeven, kiest u Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kiest u Opties voor overvloeien via de knop Laagstijl toevoegen onder in het deelvenster Lagen.*
2. Kies in het gedeelte Geavanceerd overvloeien van het dialoogvenster Laagstijl een optie in het pop-upmenu Overvloeien als.
   - Kies Grijs om een overvloeibereik op te geven voor alle kanalen.
   - Selecteer een afzonderlijk kleurkanaal (bijvoorbeeld rood, groen of blauw in een RGB-afbeelding) om overvloeiing voor dat kanaal op te geven.
3. Stel met de schuifregelaars van Deze laag en Onderliggende laag het helderheidsbereik van de pixels die overvloeien in. De schaal loopt van 0 (zwart) tot 255 (wit). Sleep de witte schuifregelaar om de hoogste waarde van het bereik in te stellen. Sleep de zwarte schuifregelaar om de laagste waarde van het bereik in te stellen.
   Als u een bereik wilt instellen voor deels overvloeiende pixels, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u een helft van een driehoekje op de schuifregelaar. Het bereik van de deels overvloeiende pixels wordt aangegeven door de twee waarden boven de gesplitste schuifregelaar.

   Neem de volgende richtlijnen in acht bij het instellen van een overvloeibereik:
   - Met de schuifregelaars bij Deze laag bepaalt u voor de actieve laag het bereik van pixels die overvloeien en dus in de uiteindelijke afbeelding verschijnen. Als u bijvoorbeeld de witte schuifregelaar instelt op 235, vloeien pixels met hogere helderheidswaarden dan 235 niet over en worden deze dus niet opgenomen in de uiteindelijke afbeelding.
   - Met de schuifregelaars van Onderliggende laag bepaalt u het bereik van pixels in de onderliggende zichtbare lagen die overvloeien in de uiteindelijke afbeelding. Overvloeiende pixels worden met pixels van de actieve laag gecombineerd tot samengestelde pixels, terwijl pixels die niet overvloeien zichtbaar worden door bovenliggende gebieden van de actieve laag heen. Als u bijvoorbeeld de zwarte schuifregelaar instelt op 19, vloeien pixels met lagere helderheidswaarden dan 19 niet over en worden ze door de actieve laag heen in de uiteindelijke afbeelding zichtbaar.

Naar boven

Nieuwe lagen opvullen met een neutrale kleur

U kunt bepaalde filters (zoals het filter Belichtingseffecten) niet gebruiken op lagen zonder pixels. Als u de optie Vullen met (modus)-neutrale kleur in het dialoogvenster Nieuwe laag selecteert, kunt u dit probleem omzeilen door de laag eerst met een vooraf gedefinieerde, neutrale kleur te vullen. Deze onzichtbare, neutrale kleur wordt toegewezen op basis van de overvloeimodus van de laag. Als er geen effect wordt toegepast, heeft het vullen met een neutrale kleur geen invloed op de overige lagen. De optie Vullen met neutrale kleur is niet beschikbaar als u een laag maakt met de modus Normaal, Verspreiden, Harde mix, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur of Lichtsterkte.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Laageffecten en laagstijlen

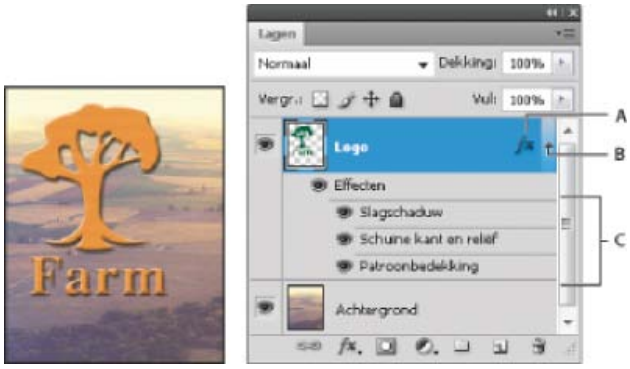
Informatie over laageffecten en laagstijlen
Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen
Overzicht van het dialoogvenster Laagstijl
Een aangepaste laagstijl toepassen of bewerken
Laagstijlopties
Laageffecten aanpassen met contouren
Een globale belichtingshoek instellen voor alle lagen
Laagstijlen weergeven of verbergen
Laagstijlen kopiëren
Een laageffect schalen
Laageffecten verwijderen
Een laagstijl omzetten in afbeeldingslagen
Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren

Naar boven

Informatie over laageffecten en laagstijlen

Photoshop bevat een scala van effecten, zoals schaduwen, gloed en schuine randen, waarmee u het aanzien van de inhoud van een laag kunt veranderen. Laagstijlen worden gekoppeld aan de inhoud van een laag. Wanneer u de inhoud van de laag verplaatst of bewerkt, worden dezelfde effecten toegepast op de gewijzigde inhoud. Als u bijvoorbeeld een slagschaduw toepast op een tekstlaag en vervolgens nieuwe tekst toevoegt, wordt de slagschaduw automatisch toegevoegd aan de nieuwe tekst.

Een laagstijl bestaat uit een of meerdere effecten die worden toegepast op een laag of laaggroep. U kunt een van de met Photoshop meegeleverde, vooraf ingestelde stijlen toepassen of u kunt zelf een aangepaste stijl maken met behulp van het dialoogvenster Laagstijl. Het pictogram voor laageffecten fx wordt rechts van de laagnaam weergegeven in het deelvenster Lagen. U kunt de stijl in het deelvenster Lagen uitbreiden om de effecten waaruit de stijl bestaat weer te geven of te bewerken.



Het deelvenster Lagen waarin meerdere effecten zijn toegepast
***A.** Het pictogram Laageffecten **B.** Klik om laageffecten uit te breiden en weer te geven **C.** Laageffecten*

Als u een aangepaste stijl opslaat, wordt het een vooraf gedefinieerde stijl. Vooraf gedefinieerde stijlen worden in het deelvenster Stijlen weergegeven en kunnen met een simpele klik van de muis worden toegepast op een laag of groep.

Naar boven

Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen

U kunt vooraf gedefinieerde stijlen toepassen via het deelvenster Stijlen. De laagstijlen die bij Photoshop worden geleverd, worden in bibliotheken ingedeeld op basis van functie. De ene bibliotheek bevat bijvoorbeeld stijlen voor het maken van webknoppen en de andere stijlen voor het toevoegen van effecten aan tekst. U dient de desbetreffende bibliotheek te laden voor toegang tot deze stijlen. Zie Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren voor informatie over het laden en opslaan van stijlen.

***Opmerking:** U kunt geen laagstijlen toepassen op een achtergrond, een vergrendelde laag of een groep.*

Het deelvenster Stijlen weergeven

❖ Kies Venster > Stijlen.

Een vooraf gedefinieerde stijl toepassen op een laag

Als u een vooraf gedefinieerde stijl toepast, wordt de actieve laagstijl meestal vervangen. U kunt echter de kenmerken van een tweede stijl

toevoegen aan de kenmerken van de actieve stijl.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het deelvenster Stijlen op de stijl die u op de geselecteerde lagen wilt toepassen.
- Sleep een stijl van het deelvenster Stijlen naar een laag in het deelvenster Lagen.
- Sleep een stijl van het deelvenster Stijlen naar het documentvenster en laat de muisknop los zodra de aanwijzer zich boven de laaginhoud bevindt waarop u de stijl wilt toepassen.

  Opmerking: *Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt of sleep om de stijl toe te voegen (in plaats van te vervangen) aan bestaande effecten in de doellaag.*

- Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien en klik op het woord Stijl in het dialoogvenster Laagstijl (bovenste item in de lijst aan de linkerkant van het dialoogvenster). Klik op de stijl die u wilt toepassen en klik op OK.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt in de modus voor vormlagen, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster op de optiebalk voordat u de vorm tekent.

Een stijl toepassen uit een andere laag

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de stijl in het deelvenster Lagen uit de effectenlijst om de stijl naar een andere laag te kopiëren.
- Klik in het deelvenster Lagen op de stijl en sleep de stijl uit de effectenlijst van een laag om de stijl naar een andere laag te verplaatsen.

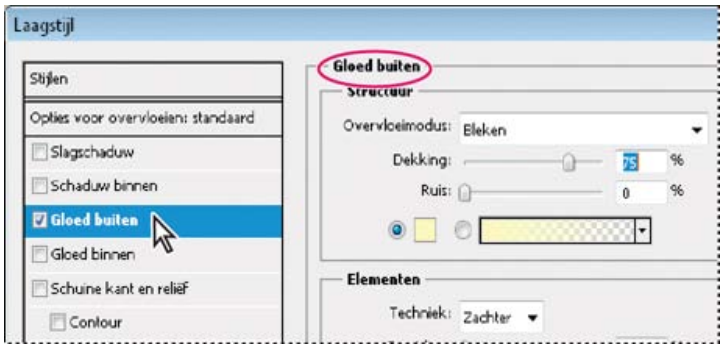
De weergave van vooraf gedefinieerde stijlen wijzigen

1. Klik op het driehoekje in het deelvenster Stijlen, het dialoogvenster Laagstijl of het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk.
2. Kies een weergaveoptie in het deelvenstermenu:
   - Alleen tekst om de laagstijlen als een lijst weer te geven.
   - Kleine miniaturen of Grote miniaturen om de laagstijlen als miniaturen weer te geven.
   - Kleine lijst of Grote lijst om de laagstijlen als lijst weer te geven met een miniatuur van de geselecteerde laagstijl.

Naar boven

Overzicht van het dialoogvenster Laagstijl

U kunt stijlen bewerken die zijn toegepast op een laag of u kunt nieuwe stijlen maken met het dialoogvenster Laagstijl.



Dialoogvenster Laagstijl Klik op een selectievakje als u de huidige instellingen wilt toepassen zonder de effectopties weer te geven. Klik op de naam van een effect om de opties van het desbetreffende effect weer te geven.

U maakt aangepaste stijlen met een of meer van de volgende effecten:
Slagschaduw Hiermee voegt u een schaduw toe die achter de inhoud van de laag valt.
Schaduw binnen Hiermee voegt u een schaduw toe die precies binnen de randen van de laaginhoud valt, waardoor de laag verzonken lijkt.
Gloed buiten en Gloed binnen Hiermee voegt u een gloed toe die aan de buitenranden of binnenranden van de laaginhoud lijkt te ontstaan.
Schuine kant en reliëf Hiermee voegt u verschillende combinaties van hooglichten en schaduwen aan een laag toe.
Satijn Hiermee past u een inwendige schaduw toe die een satijnachtige afwerking geeft.
Kleurbedekking, Verloopbedekking en Patroonbedekking Hiermee vult u de inhoud van de laag met een kleur, verloop of patroon.
Rand Hiermee markeert u de omtrek van het object op de huidige laag met een kleur, een kleurverloop of een patroon. Dit is met name handig bij vormen met harde randen zoals tekst.

Naar boven

Een aangepaste laagstijl toepassen of bewerken

Opmerking: *U kunt geen laagstijlen toepassen op een achtergrondlaag, een vergrendelde laag of een groep. Als u een laagstijl wilt toepassen op een achtergrondlaag, dient u deze eerst om te zetten in een gewone laag.*

1. Selecteer één laag in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op de laag, maar niet op de laagnaam of de miniatuur.
   - Klik op de knop Laagstijl toevoegen fx onder aan het deelvenster Lagen en kies een effect in de lijst.
   - Kies een effect in het submenu Laag > Laagstijl.
   - Als u een bestaande stijl wilt bewerken, dubbelklikt u op een effect dat onder de laagnaam in het deelvenster Lagen wordt weergegeven. (Klik op het driehoekje naast het pictogram Laagstijl toevoegen fx om de effecten in een stijl weer te geven.)
3. Stel effectopties in het dialoogvenster Laagstijl in. Zie Laagstijlopties.
4. Voeg indien gewenst andere effecten aan de stijl toe. Schakel in het dialoogvenster Laagstijl het selectievakje links van de effectnaam in om het effect toe te voegen zonder het te selecteren.

   U kunt meerdere effecten bewerken zonder het dialoogvenster Laagstijl te sluiten. Klik op de naam van een effect aan de linkerzijde van het dialoogvenster om de opties van het effect weer te geven.

Standaardinstellingen voor stijl wijzigen in aangepaste waarden

1. Pas de instellingen naar wens aan in het dialoogvenster Laagstijl.
2. Klik op Tot standaardwaarden maken.

   Wanneer u het dialoogvenster de volgende keer opent, worden de door u aangepaste standaardinstellingen automatisch toegepast. Klik op Standaardwaarden herstellen als u instellingen hebt aangepast en de standaardwaarden wilt herstellen.

   Raadpleeg De standaardinstellingen voor alle voorkeuren herstellen als u de oorspronkelijke Photoshop-standaardinstellingen wilt gebruiken.

Naar boven

Laagstijlopties

Hoogte Hiermee stelt u voor de effecten Schuine rand en reliëf de hoogte van de lichtbron in. Een instelling van 0 komt overeen met het grondniveau, de instelling 90 bevindt zich recht boven de laag.

Hoek Met deze optie stelt u de belichtingshoek in waaronder het effect wordt toegepast op de laag. U kunt in het documentvenster met slepen de hoek van de effecten Slagschaduw, Schaduw binnen of Satijn aanpassen.

Anti-aliased Met deze optie laat u de pixels aan de randen van een contour of glanscontour overvloeien. Deze optie is zeer nuttig op kleine schaduwen met gecompliceerde contouren.

Overvloeimodus Met deze optie stelt u in hoe de laagstijl overvloeit met de onderliggende lagen en eventueel met de actieve laag. Het effect Schaduw binnen vloeit bijvoorbeeld over met de actieve laag, omdat dit effect boven op de actieve laag wordt getekend. Een slagschaduw vloeit daarentegen alleen over met de lagen onder de actieve laag. Doorgaans krijgt u de beste resultaten met de standaardmodus van elk effect. Zie Overvloeimodi.

Inperken Met deze optie verkleint u de grenzen van de rand van het effect Schaduw binnen of Gloed binnen voordat u het effect vervaagt.

Kleur Met deze optie geeft u de kleur van een schaduw, gloed of hooglicht op. Klik op het kleurvak en kies een kleur.

Contour Met Contour kunt u bij een effen kleurgloed transparante ringen maken. Bij een gloed die is gevuld met een kleurverloop, kunt u met Contour variaties in de herhaling van de verloopkleur en de dekking aanbrengen. In Schuine kant en reliëf kunt u met Contour de randen, dalen en hobbels modelleren die tijdens de reliëfbewerking worden ingekleurd. Bij schaduwen kunt u met Contour de vervaging opgeven. Meer informatie vindt u bij Laageffecten aanpassen met contouren.

Afstand Met deze optie stelt u de verschuivingsafstand in voor een schaduw- ofsatijneffect. U kunt de verschuivingsafstand wijzigen door in het documentvenster te slepen.

Diepte Hiermee kunt u de diepte van een schuine kant instellen. Tevens kunt u hiermee de diepte van een patroon instellen.

Globale belichting gebruiken Met deze instelling kunt u één hoofdhoek voor de belichting instellen. Deze hoek is dan beschikbaar in alle laageffecten die gebruikmaken van arcering: Slagschaduw, Schaduw binnen en Schuine kant en reliëf. Als Globale belichting is ingeschakeld voor een van deze effecten en u een belichtingshoek instelt, wordt die hoek de globale belichtingshoek. Alle andere effecten waarvoor Globale belichting gebruiken is geselecteerd, nemen automatisch dezelfde hoekinstelling over. Wanneer Globale belichting uitgeschakeld is en u een belichtingshoek instelt, is deze instelling alleen van toepassing op het desbetreffende effect. U kunt de globale belichtingshoek ook instellen door Laagstijl > Globale belichting te kiezen.

Glanscontour Hiermee brengt u een glanzende, metaalachtige laag aan. Glanscontour wordt toegepast na het aanbrengen van schaduw op een schuine kant of een reliëf.

Verloop Met deze optie stelt u het kleurverloop van een laageffect in. Klik op het verloop om het dialoogvenster Verloopbewerker weer te geven of klik op het omgekeerde driehoekje en kies een verloop in het pop-updeelvenster. Met de Verloopbewerker kunt u een verloop bewerken of een nieuw verloop maken. U kunt de kleur of de dekking op dezelfde manier bewerken in het deelvenster Verloopbedekking als in de Verloopbewerker. Bij bepaalde effecten kunt u extra verloopopties opgeven. Met Omkeren draait u de richting van het verloop om, met Uitlijnen met laag gebruikt u het selectiekader van de laag om de verloopvulling te berekenen en met Schaal schaalt u de toepassing van het verloop. U kunt ook het middelpunt van het verloop verplaatsen door te klikken en te slepen in het afbeeldingsvenster. Met Stijl geeft u de vorm van het verloop aan.

Hooglichtmodus of Schaduwmodus Met deze opties geeft u de overvloeimodus voor hooglichten of schaduwen van een schuine kant of reliëf op.

Jitter Met deze optie wisselt u de kleur en dekking van een kleurverloop af.

Laag neemt slagschaduw uit Met deze optie bepaalt u de zichtbaarheid van een slagschaduw opeen halfdoorzichtige laag.

Ruis Met deze optie geeft u het aantal willekeurige elementen op in de dekking van een gloed of een schaduw. Geef een waarde op of sleep de schuifregelaar.

Dekking Met deze optie geeft u een dekking voor een laageffect op. Geef een waarde op of sleep de schuifregelaar.

Patroon Met deze optie geeft u een patroon voor een laageffect op. Klik op het pop-updeelvenster en kies een patroon. Klik op de knop Nieuwe voorinstelling om een nieuw, vooraf gedefinieerd patroon te maken op basis van de huidige instellingen. Klik op Herkomst magnetisch om de oorsprong van het patroon gelijk te stellen aan de oorsprong van het document (wanneer Koppelen met laag is ingeschakeld), of om de oorsprong in de linkerbovenhoek van de laag te plaatsen (als Koppelen met laag is uitgeschakeld). Schakel Koppelen met laag in als u het patroon wilt verplaatsen met de laag als u de laag verplaatst. Sleep de schuifregelaar Schaal of voer een waarde in om de afmetingen van het patroon te bepalen. Sleep een patroon om dit in de laag te plaatsen. Herstel de positie door op de knop Herkomst magnetisch te klikken. De optie Patroon is niet beschikbaar als er geen patronen zijn geladen.

Positie Met deze optie geeft u de positie van een randeffect op. De mogelijke waarden zijn Buiten, Binnen en Midden.

Bereik Met deze optie bepaalt u op welk deel of bereik van de gloed de contour wordt aangebracht.

Grootte Met deze optie geeft u de straal en grootte van vervaging of de grootte van de schaduw op.

Zachter maken Met deze optie vervaagt u de resultaten van de schaduw om ongewenste vervormingen te voorkomen.

Bron Met deze optie geeft u de bron van het effect Gloed binnen op. Kies Centreren om een gloed aan te brengen die in het midden van de laaginhoud ontstaat of Rand om een gloed aan te brengen die aan de binnenranden van de laaginhoud ontstaat.

Spreiden Met deze optie vergroot u de grenzen van de rand voordat u vervaging toepast.

Stijl Met deze optie bepaalt u de stijl van een schuine kant. Met Schuine kant binnen maakt u een schuine kant aan de binnenranden van de laaginhoud en met Schuine kant buiten maakt u een schuine kant aan de buitenranden van de laaginhoud. Met Reliëf haalt u de laaginhoud naar boven ten opzichte van de onderliggende lagen, met Kussenreliëf drukt u de randen van de laaginhoud in de onderliggende lagen en met Lijnreliëf beperkt u het reliëf tot de grenzen van een lijneffect dat is toegepast op de laag. (Het effect Lijnreliëf is niet zichtbaar als er geen lijn is aangebracht op de laag.)

Techniek Vloeiend, Gegraveerd - hard en Gegraveerd - zacht zijn beschikbaar voor Schuine kant en reliëf-effecten, terwijl Zachter en Exact van toepassing zijn op de effecten Gloed buiten en Gloed binnen.

> **Vloeiend** Met Vloeiend worden de begrenzingen van een omgevingskleur enigszins vervaagd. Dit is handig voor alle typen omgevingskleuren, of de randen nu zacht of hard zijn. Bij grotere vormen gaan gedetailleerde elementen met deze techniek verloren.
>
> **Gegraveerd - hard** Met Gegraveerd - hard gebruikt u een afstandmeettechniek die met name geschikt is voor scherpe randen van anti-aliased vormen, zoals tekst. Bij deze techniek blijven meer gedetailleerde elementen behouden dan bij de techniek Vloeiend.
>
> **Gegraveerd - zacht** Met Gegraveerd - zacht gebruikt u een aangepaste afstandmeettechniek die misschien niet zo nauwkeurig werkt als Gegraveerd - hard, maar die geschikt is voor een groter scala aan randen. Bij deze techniek blijven meer elementen behouden dan bij de techniek Vloeiend.
>
> **Zachter** Hiermee past u een vervagingseffect toe dat geschikt is voor alle typen omgevingskleuren, of de randen nu zacht of hard zijn. Bij grotere vormen gaan gedetailleerde elementen met de techniek Zachter verloren.
>
> **Exact** Gebruikt een afstandmeettechniek die een gloed als resultaat geeft en die met name geschikt is bij de harde randen van anti-aliased vormen, zoals tekst. Bij deze techniek blijven meer kenmerken behouden dan bij de techniek Zachter.

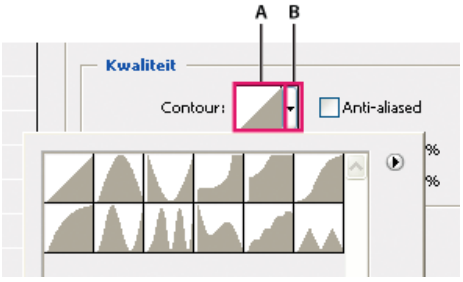
Structuur Hiermee past u een structuur toe. Met Schaal kunt u de grootte van de structuur schalen. Schakel Koppelen met laag in als u de structuur wilt verplaatsen met de laag als u de laag verplaatst. Met Omkeren draait u de structuur om. Met Diepte bepaalt u de mate en de richting (omhoog/omlaag) waarmee de structuur wordt toegepast. Klik op Herkomst magnetisch om de oorsprong van het patroon gelijk te stellen aan de oorsprong van het document (wanneer Koppelen met laag is uitgeschakeld) of om de oorsprong in de linkerbovenhoek van de laag te plaatsen (als Koppelen met laag is ingeschakeld). Sleep de structuur naar de positie op de laag.

Naar boven

Laageffecten aanpassen met contouren

Als u aangepaste laagstijlen maakt, kunt u binnen een bepaald bereik contouren gebruiken om de vorm te bepalen bij de effecten Slagschaduw, Schaduw binnen, Gloed buiten, Schuine kant en reliëf en Satijn. Als u bijvoorbeeld een lineaire contour gebruikt voor een slagschaduw wordt de dekking minder bij een lineaire overgang. Gebruik een aangepaste contour om een unieke schaduwovergang te maken.

U kunt contouren selecteren, herstellen, verwijderen of de voorvertoning ervan wijzigen in het pop-updeelvenster Contour en in Beheer voorinstellingen.



Gedetailleerd dialoogvenster Laagstijl voor het effect Slagschaduw

***A.** Klik om het dialoogvenster Contourbewerker weer te geven.* ***B.** Klik om het pop-updeelvenster weer te geven.*

Een aangepaste contour maken

1. Selecteer het effect Slagschaduw, Schaduw binnen, Gloed binnen, Gloed buiten, Schuine kant en reliëf, Contour of Satijn in het dialoogvenster Laagstijl.
2. Klik op de contourminiatuur in het dialoogvenster Laagstijl.
3. Klik op de contour om punten toe te voegen en sleep om de contour aan te passen. U kunt ook waarden opgeven bij Invoer en Uitvoer.
4. Als u een scherpe hoek in plaats van een vloeiende curve wilt maken, selecteert u een punt en klikt u op Hoek.
5. Als u de contour in een bestand wilt opslaan, klikt u op Opslaan en geeft u een naam voor de contour op.
6. Als u een contour wilt opslaan als voorinstelling, kiest u Nieuw.
7. Klik op OK. Nieuwe contouren worden onder aan het pop-updeelvenster toegevoegd.

Een contour laden

❖ Klik op de contour in het dialoogvenster Laagstijl en in het dialoogvenster Contourbewerker, en kies vervolgens Laden. Blader naar de map met de contourbibliotheek die u wilt laden en klik op Laden.

Een contour verwijderen

❖ Klik op het omgekeerde driehoekje naast de geselecteerde contour om het pop-updeelvenster weer te geven. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de contour die u wilt verwijderen.

Naar boven

Een globale belichtingshoek instellen voor alle lagen

Met een globale belichting creëert u het effect van een gewone lichtbron die op de afbeelding schijnt.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Laag > Laagstijl > Globale belichting. Geef in het dialoogvenster Globale belichting een waarde op of sleep de hoekstraal om de hoek en hoogte in te stellen en klik op OK.
- Selecteer in het dialoogvenster Laagstijl voor Slagschaduw, Schaduw binnen of Schuine kant de optie Globale belichting gebruiken. Typ bij Hoek een waarde of sleep de straal en klik op OK.

De globale belichting wordt toegepast op ieder laageffect dat de globale belichtingshoek gebruikt.

Naar boven

Laagstijlen weergeven of verbergen

Wanneer een laag een stijl heeft, wordt in het deelvenster Lagen rechts van de naam van de laag een “fx”-pictogram fx weergegeven.

Alle laagstijlen in een afbeelding verbergen of tonen

❖ Kies Laag > Laagstijl > Alle effecten verbergen of Alle effecten tonen.

De laagstijlen in het deelvenster Lagen uit- of samenvouwen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het driehoekje ▾ naast het pictogram Laagstijl toevoegen fx om de lijst met laageffecten die op de laag zijn toegepast uit te vouwen.
- Klik op het omgekeerde driehoekje om de laageffecten samen te vouwen.
- Als u alle laagstijlen die zijn toegepast in een groep wilt uitvouwen of samenvouwen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het driehoekje of omgekeerde driehoekje voor de groep klikt. De laagstijlen die op alle lagen in de groep zijn toegepast, kunt u op dezelfde wijze uit- of samenvouwen.

Naar boven

Laagstijlen kopiëren

Met kopiëren en plakken kunt u op eenvoudige wijze op meerdere lagen dezelfde effecten toepassen.

Laagstijlen kopiëren tussen lagen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt kopiëren.
2. Kies Laag > Laagstijl > Laagstijl kopiëren.
3. Selecteer de doellaag in het deelvenster en kies Laag > Laagstijl > Laagstijl plakken.

   De geplakte laagstijl vervangt de bestaande laagstijl op de doellaag of -lagen.

Laagstijlen kopiëren tussen lagen door te slepen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep in het deelvenster Lagen één laageffect van de ene laag naar een andere om het

laageffect te dupliceren of sleep de effectenbalk van de ene laag naar een andere om de laagstijl te dupliceren.

- Sleep een of meer laageffecten van het deelvenster Lagen naar de afbeelding om de resulterende laagstijl toe te passen op de bovenste laag in het deelvenster Lagen die pixels bevat op de positie waar de stijl wordt neergezet.

Naar boven

Een laageffect schalen

Een laagstijl is mogelijk speciaal afgestemd voor een doelresolutie en kenmerken met een bepaalde grootte. Met de opdracht Effecten schalen kunt u de effecten in de laagstijl schalen zonder het object te schalen waarop de laagstijl wordt toegepast.

1. Selecteer de laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag > Laagstijl > Effecten schalen.
3. Geef een percentage op of sleep de schuifregelaar.
4. Selecteer Voorvertoning om de wijzigingen in de afbeelding te bekijken.
5. Klik op OK.

Naar boven

Laageffecten verwijderen

U kunt een individueel effect verwijderen uit een stijl die is toegepast op een laag of u kunt de volledige stijl uit de laag verwijderen.

Een effect uit een stijl verwijderen

1. Vouw in het deelvenster Lagen de laagstijl uit, zodat u de bijbehorende effecten kunt bekijken.
2. Sleep het effect naar het pictogram met de prullenbak .

Een stijl uit een laag verwijderen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt verwijderen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep in het deelvenster Lagen de effectenbalk naar het pictogram met de prullenbak .
   - Kies Laag > Laagstijl > Laagstijl wissen.
   - Selecteer de laag en klik vervolgens op de knop Stijl wissen onder in het deelvenster Stijlen.

Naar boven

Een laagstijl omzetten in afbeeldingslagen

Als u de vormgeving van laagstijlen wilt aanpassen of verfijnen, kunt u de stijlen omzetten in normale afbeeldingslagen. Als u een laagstijl eenmaal hebt omgezet in een afbeeldingslaag, kunt u het effect perfectioneren door te tekenen of opdrachten en filters toe te passen. U kunt de laagstijl dan echter niet meer bewerken op de oorspronkelijke laag en de laagstijl wordt ook niet meer bijgewerkt als u de oorspronkelijke afbeeldingslaag wijzigt.

Opmerking: *De lagen die bij deze bewerking ontstaan, leveren een afbeelding op die wellicht niet precies overeenkomt met een afbeeldingsversie waarbij laagstijlen worden gebruikt. U kunt een melding krijgen wanneer u de nieuwe lagen maakt.*

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de laagstijl die u wilt omzetten.
2. Kies Laag > Laagstijl > Laag maken.

   U kunt de nieuwe lagen nu wijzigen en in een andere volgorde zetten, op dezelfde manier als normale lagen. Bepaalde effecten, zoals Gloed binnen, worden omgezet in lagen van een uitknipmasker.

Naar boven

Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren

U kunt een aangepaste stijl maken en deze opslaan als een voorinstelling die vervolgens beschikbaar is in het deelvenster Stijlen. U kunt vooraf gedefinieerde stijlen opslaan in een bibliotheek en ze naar wens laden in of verwijderen uit het deelvenster Stijlen.

Een nieuwe vooraf gedefinieerde stijl maken

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt opslaan als voorinstelling.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik in het deelvenster Stijlen op een leeg gebied.
   - Klik op de knop Nieuwe stijl onder in het deelvenster Stijlen.
   - Kies Nieuwe stijl in het menu van het deelvenster Stijlen.
   - Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien en klik op Nieuwe stijl in het dialoogvenster Laagstijl.

3. Geef een naam op voor de vooraf gedefinieerde stijl, stel de gewenste stijlopties in en klik op OK.

De naam van een vooraf gedefinieerde stijl wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik in het deelvenster Stijlen op een stijl. Als het deelvenster Stijlen is ingesteld om stijlen als miniaturen weer te geven, voert u in het dialoogvenster een nieuwe naam in en klikt u op OK. Als dat niet het geval is, typt u de nieuwe naam rechtstreeks in het deelvenster Stijlen en drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).
- Selecteer een stijl in het gedeelte Stijl van het dialoogvenster Laagstijl. Kies vervolgens Naam van stijl wijzigen in het pop-upmenu, voer een nieuwe naam in en klik op OK.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster Stijl op de optiebalk. Kies vervolgens Naam van stijl wijzigen in het menu van het pop-updeelvenster.

Een vooraf gedefinieerde stijl verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de stijl naar de knop met de prullenbak onder in het deelvenster Stijlen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de laagstijl in het deelvenster Stijlen.
- Selecteer een stijl in het gedeelte Stijl van het dialoogvenster Laagstijl. (Zie Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen.) Kies vervolgens Stijl verwijderen in het pop-upmenu.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk. Kies vervolgens Stijl verwijderen in het menu van het pop-updeelvenster.

Een set vooraf gedefinieerde stijlen opslaan als bibliotheek

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Stijlen opslaan in het menu van het deelvenster Stijlen.
   - Selecteer Stijl aan de linkerkant van het dialoogvenster Laagstijl. Kies vervolgens Stijlen opslaan in het pop-upmenu.
   - Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, klikt u op de laagstijlminiatuur op de optiebalk. Kies vervolgens Stijlen opslaan in het pop-updeelvenster.
2. Kies een locatie voor de stijlbibliotheek, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Styles in de standaardmap met voorinstellingen, wordt de naam van de bibliotheek onder aan het menu van het deelvenster Stijlen weergegeven als u de toepassing opnieuw start.

   Opmerking: *U kunt bibliotheken met vooraf gedefinieerde stijlen ook hernoemen, verwijderen en opslaan met Beheer voorinstellingen.*

Een bibliotheek met vooraf gedefinieerde stijlen laden

1. Klik op het driehoekje in het deelvenster Stijlen, het dialoogvenster Laagstijl of het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies de opdracht Stijlen laden als u een bibliotheek wilt toevoegen aan de huidige lijst. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies de opdracht Stijlen vervangen als u de huidige lijst wilt vervangen door een andere bibliotheek. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies een bibliotheekbestand (onder aan het deelvenstermenu). Klik vervolgens op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
3. Als u de standaardbibliotheek met vooraf ingestelde stijlen wilt herstellen, klikt u op Stijlen herstellen. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.
   Opmerking: *U kunt stijlbibliotheken ook laden en herstellen met Beheer voorinstellingen. Zie Informatie over Beheer voorinstellingen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Laagsamenstellingen

Informatie over laagsamenstellingen
Een laagsamenstelling maken
Laagsamenstellingen toepassen en weergeven
Een laagsamenstelling wijzigen en bijwerken
Waarschuwingen voor laagsamenstellingen wissen
Een laagsamenstelling verwijderen
Laagsamenstellingen exporteren

Naar boven

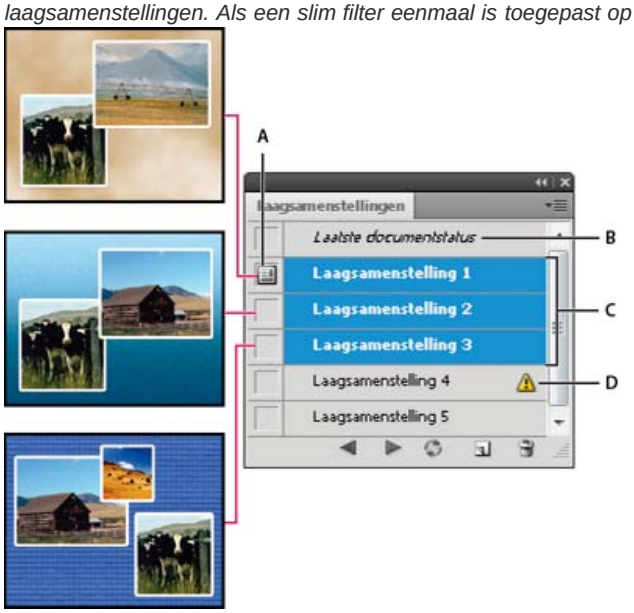
Informatie over laagsamenstellingen

Ontwerpers maken vaak meerdere composities van een paginalay-out om deze aan hun klanten te laten zien. Met laagsamenstellingen kunt u in één Photoshop-bestand meerdere versies van een lay-out maken, beheren en weergeven.

Een laagsamenstelling is een opname van een staat van het deelvenster Lagen. Bij laagsamenstellingen worden drie soorten laagopties vastgelegd:

- Zichtbaarheid: of een laag zichtbaar is of verborgen.
- De positie van de laag in het document.
- De vormgeving van de laag: of een laagstijl is toegepast op de laag en de overvloeimodus van de laag.

Opmerking: *In tegenstelling tot laageffecten kunnen instellingen voor slimme filters niet worden gewijzigd tussen verschillende laagsamenstellingen. Als een slim filter eenmaal is toegepast op een laag, verschijnt het in alle laagsamenstellingen van de afbeelding.*



Deelvenster Laagsamenstellingen

A. *Pictogram voor toepassen van laagsamenstelling* ***B.*** *Vorige documentstatus* ***C.*** *Geselecteerde laagsamenstellingen* ***D.*** *Pictogram Laagsamenstelling kan niet volledig worden hersteld*

Naar boven

Een laagsamenstelling maken

1. Kies Venster > Laagsamenstellingen om het deelvenster Laagsamenstellingen weer te geven.
2. Klik op de knop Nieuwe laagsamenstelling maken onder in het deelvenster Laagsamenstellingen. De nieuwe samenstelling geeft de huidige staat van lagen weer in het deelvenster Lagen.
3. In het dialoogvenster Nieuwe laagsamenstelling geeft u de naam van de nieuwe samenstelling op, voegt u omschrijvende opmerkingen toe en kiest u opties die u op de lagen wilt toepassen: Zichtbaarheid, Positie en Vormgeving.
4. Klik op OK. De opties die u selecteert, worden opgeslagen als standaardwaarden voor uw volgende samenstelling.
   Als u een laagsamenstelling wilt dupliceren, selecteert u een laagsamenstelling in het deelvenster Laagsamenstellingen en sleept u deze naar de knop Nieuwe laagsamenstelling maken.

Laagsamenstellingen toepassen en weergeven

Naar boven

❖ Voer in het deelvenster Laagsamenstelling een van de volgende handelingen uit:

- Als u een laagsamenstelling wilt weergeven, moet u deze eerst toepassen. Klik op het pictogram Laagsamenstelling toepassen naast een geselecteerde samenstelling.
- Met de knoppen Vorige ◄ en Volgende ► onder aan het deelvenster doorloopt u een weergave van alle laagsamenstellingen. (Als u specifieke samenstellingen wilt doorlopen, moet u deze samenstellingen eerst selecteren.)
- Als u het document wilt herstellen in de status van voordat u een laagsamenstelling koos, klikt u op het pictogram Laagsamenstelling toepassen naast Laatste documentstatus boven in het deelvenster.

Een laagsamenstelling wijzigen en bijwerken

Naar boven

Als u de configuratie van een laagsamenstelling wijzigt, moet u deze bijwerken.

1. Selecteer de laagsamenstelling in het deelvenster Laagsamenstellingen.
2. Breng wijzigingen aan in de zichtbaarheid, de positie of de stijl van de laag. Mogelijk moet u de opties van de laagsamenstelling wijzigen om deze wijzigingen vast te leggen.
3. Als u de opties voor de laagsamenstelling wilt wijzigen, selecteert u Opties laagsamenstelling in het menu van het deelvenster en selecteert u aanvullende opties om de positie en de stijl van de laag vast te leggen.
4. Klik op de knop Laagsamenstelling bijwerken onder in het deelvenster.

Waarschuwingen voor laagsamenstellingen wissen

Naar boven

Bepaalde handelingen hebben tot gevolg dat de laagsamenstelling niet meer volledig kan worden hersteld. Dit gebeurt als u een laag wist, een laag samenvoegt of een laag omzet naar een achtergrond. In dergelijke gevallen wordt een waarschuwingspictogram weergegeven naast de naam van de laagsamenstelling.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Negeer de waarschuwing. Dit kan leiden tot het verlies van een of meer lagen. Andere opgeslagen parameters blijven mogelijk behouden.
- Werk de laagsamenstelling bij. Dit leidt ertoe dat de eerder vastgelegde parameters verloren gaan, maar zorgt er wel voor dat de samenstelling wordt bijgewerkt.
- Klik op het waarschuwingspictogram om de melding te zien waarin wordt uitgelegd dat de laagsamenstelling niet correct kan worden hersteld. Kies Wissen om het waarschuwingspictogram te verwijderen. De resterende lagen blijven ongewijzigd.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Mac OS) op het waarschuwingspictogram om het pop-upmenu weer te geven en kies de optie Waarschuwing voor laagsamenstelling wissen of Alle waarschuwingen voor laagsamenstellingen wissen.

Een laagsamenstelling verwijderen

Naar boven

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer de laagsamenstelling in het deelvenster Laagsamenstellingen en klik op het pictogram Verwijderen in het deelvenster. U kunt ook Laagsamenstelling verwijderen in het menu van het deelvenster kiezen.
- Sleep de laagsamenstelling naar de knop met de prullenbak in het deelvenster.

Laagsamenstellingen exporteren

Naar boven

U kunt laagsamenstellingen naar afzonderlijke bestanden exporteren.

❖ Kies Bestand > Scripts > Laagsamenstellingen naar bestanden, kies het bestandstype en geef de bestemming op.
Opmerking: *U kunt ook exporteren naar een webfotogalerie (WPG), maar hiervoor moet wel de plug-in Webfotogalerie op uw computer zijn geïnstalleerd. Deze plug-in staat in de map Extra's op de installatieschijf.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Uitnemen om inhoud van andere lagen zichtbaar te maken

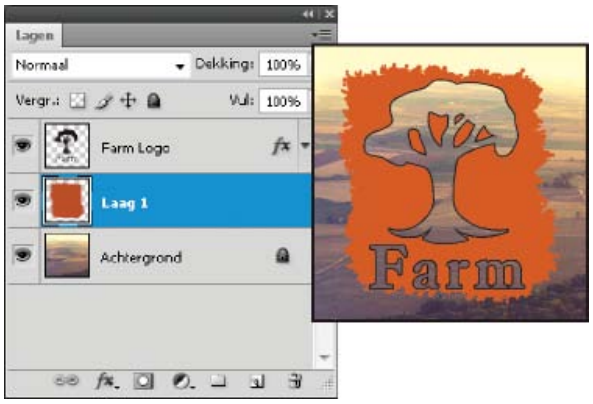
Uitnemen

Uitnemen

Naar boven

Met de opties voor uitnemen kunt u opgeven welke lagen worden ‘geperforeerd’ om de inhoud van andere lagen zichtbaar te maken. U kunt bijvoorbeeld met een tekstlaag een kleuraanpassingslaag uitnemen om een gedeelte van de afbeelding met de oorspronkelijke kleuren te laten zien.

Wanneer u een uitneemeffect wilt maken, bepaalt u met welke laag u de vorm van de uitname wilt maken, welke lagen moeten worden uitgenomen en welke laag u zichtbaar wilt maken. Als u een andere laag dan de achtergrond zichtbaar wilt maken, kunt u de lagen die u wilt gebruiken onderbrengen in een groep of uitknipmasker.



Logo "Farm" met ondiepe uitname tot op de achtergrondlaag

1. Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:
   - Als u de achtergrond zichtbaar wilt maken, plaatst u de laag die de uitname zal maken boven de lagen die worden 'geperforeerd' en zorgt u ervoor dat de onderste laag in de afbeelding een achtergrondlaag is. Kies Laag > Nieuw > Achtergrond uit laag om een gewone laag om te zetten in een achtergrondlaag.)
   - Als u een laag boven de achtergrond wilt weergeven, plaatst u de lagen die worden geperforeerd in een groep. De bovenste laag in de groep perforeert de gegroepeerde lagen tot aan de volgende laag onder de groep.
   - Als u de basislaag van een uitknipmasker zichtbaar wilt maken, plaatst u de lagen die u wilt gebruiken in een uitknipmasker. (Zie Lagen maskeren met uitknipmaskers.) Controleer of de optie Uitkniplagen overvloeien als groep is geselecteerd voor de basislaag. (Zie Overvloeieffecten groeperen.)
2. Selecteer de bovenste laag (de laag waarvoor de uitname wordt gemaakt).
3. Als u overvloeiopties wilt weergeven, dubbelklikt u op de laag (op een willekeurige positie buiten de laagnaam of de miniatuur), kiest u Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kiest u Overvloeiopties in het menu van het deelvenster Lagen.
   Opmerking: *Als u de opties voor overvloeien voor een tekstlaag wilt weergeven, kiest u Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien of kiest u Opties voor overvloeien via de knop Laagstijl toevoegen onder in het deelvenster Lagen.*
4. Kies een optie in het pop-upmenu Uitnemen.
   - Selecteer Ondiep om slechts uit te nemen tot het eerst mogelijke stoppunt, zoals de eerste laag na de laaggroep of de basislaag van het uitknipmasker.
   - Selecteer Diep om tot de achtergrond uit te nemen. Als er geen achtergrond is, neemt u met Diep alles uit tot transparantie wordt bereikt.

     Opmerking: *Als u geen laaggroep of uitknipmasker gebruikt, maakt u met Diep of Ondiep een uitname die de achtergrondlaag onthult (of transparantie als de onderste laag geen achtergrondlaag is).*
5. Voer een van de volgende handelingen uit om een uitname-effect te maken:
   - Verlaag de vuldekking.
   - Gebruik de opties in het menu Overvloeimodus om de overvloeimodus te wijzigen, zodat de onderliggende pixels zichtbaar worden.
6. Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lagen en groepen maken en beheren

Lagen en groepen maken
Lagen en groepen weergeven binnen een groep
Een laag, groep of stijl tonen of verbergen

Naar boven

Lagen en groepen maken

Een nieuwe laag verschijnt boven de geselecteerde laag of binnen de geselecteerde groep in het deelvenster Lagen.

Een nieuwe laag of groep maken

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een nieuwe laag of een nieuwe groep wilt maken met gebruik van standaardopties, klikt u op de knop Een nieuwe laag maken of Nieuwe groep maken in het deelvenster Lagen.
   - Kies Laag > Nieuw > Laag of kies Laag > Nieuw > Laagset.
   - Kies Nieuwe laag of Nieuwe groep in het menu van het deelvenster Lagen.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Een nieuwe laag maken of Nieuwe groep maken in het deelvenster Lagen om het dialoogvenster Nieuwe laag weer te geven en de laagopties in te stellen.
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u in het deelvenster Lagen op de knop Een nieuwe laag maken of Nieuwe groep maken klikt om een laag toe te voegen onder de geselecteerde laag.
2. Stel laagopties in en klik op OK:

   Naam Hiermee geeft u een naam op voor de laag of groep.

   Vorige laag gebruiken voor uitknipmasker Deze optie is niet beschikbaar voor groepen. (Zie Lagen maskeren met uitknipmaskers.)

   Kleur Hiermee wijst u een kleur toe aan de laag of de groep in het deelvenster Lagen.

   Modus Hiermee geeft u een overvloeimodus op voor de laag of groep. (Zie Overvloeimodi.)

   Dekking Hiermee geeft u een dekkingsniveau op voor de laag of de groep.

   Vullen met modus-neutrale kleur Hiermee vult u de laag met een vooraf ingestelde, neutrale kleur.
   Opmerking: *Als u momenteel geselecteerde lagen wilt toevoegen aan een nieuwe groep, kiest u Laag > Lagen groeperen of houdt u Shift ingedrukt en klikt u op de knop Nieuwe groep onder aan het deelvenster Lagen.*

Een laag maken van een bestaand bestand

1. Sleep het bestandspictogram van Windows of Mac OS naar een geopende afbeelding in Photoshop.
2. Verplaats, schaal of roteer de geïmporteerde afbeelding. (Zie Een bestand plaatsen in Photoshop.)
3. Druk op Enter of Return.

   Standaard maakt Photoshop een laag met een slim object. Schakel Rasterafbeeldingen als slimme objecten plaatsen of slepen uit in de algemene voorkeuren als u standaardlagen wilt maken van gesleepte bestanden.

   Als het geplaatste bestand een afbeelding met meerdere lagen is, wordt een tot één laag samengevoegde versie weergegeven op de nieuwe laag. Als u afzonderlijke lagen in plaats daarvan wilt kopiëren, dupliceert u deze in een andere afbeelding. (Zie Lagen dupliceren.)

Een laag maken met effecten uit een andere laag

1. Selecteer de bestaande laag in het deelvenster Lagen.
2. Sleep de laag naar de knop Een nieuwe laag maken onder in het deelvenster Lagen. De nieuwe laag bevat alle effecten van de bestaande laag.

Een selectie in een nieuwe laag omzetten

1. Maak een selectie.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Laag > Nieuw > Laag via kopiëren om de selectie naar een nieuwe laag te kopiëren.

- Kies Laag > Nieuw > Laag via knippen om de selectie te knippen en op een nieuwe laag te plakken.

  Opmerking: *U dient slimme objecten of vormlagen om te zetten in pixels om deze opdrachten te kunnen gebruiken.*

Naar boven

Lagen en groepen weergeven binnen een groep

❖ Voer een van de volgende handelingen uit om de groep te openen:

- Klik op het driehoekje links naast het mappictogram .
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Command (Mac OS) ingedrukt en klik op het driehoekje links van het mappictogram. Kies vervolgens Deze groep openen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het driehoekje klikt om een groep en de daarin geneste groepen te openen of te sluiten.

Naar boven

Een laag, groep of stijl tonen of verbergen

❖ Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het oogpictogram naast een laag, groep of laageffect om de inhoud ervan in het documentvenster te verbergen. Klik nogmaals in de kolom om de inhoud weer zichtbaar te maken. Klik op het pictogram Effecten in deelvenster onthullen om het oogpictogram voor stijlen en effecten weer te geven.
- Kies Lagen tonen of Lagen verbergen in het menu Lagen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op een oogpictogram klikt om alleen de inhoud van de bijbehorende laag of groep weer te geven. Photoshop onthoudt de zichtbaarheidsstatus van alle lagen voordat deze worden verborgen. Als u de zichtbaarheid van een andere laag niet wijzigt, kunt u de oorspronkelijke zichtbaarheidsinstellingen herstellen door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en te klikken op hetzelfde oogpictogram.
- Sleep door de oogkolom om de zichtbaarheid van meerdere items in het deelvenster Lagen te wijzigen.

Opmerking: *Alleen zichtbare lagen worden afgedrukt.*
Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen combineren met automatisch overvloeiende lagen

Lagen automatisch overvloeien

Lagen automatisch overvloeien

Naar boven

Gebruik Lagen automatisch overvloeien om afbeeldingen in de uiteindelijke afbeelding via naadloze overgangen te combineren of aan elkaar te plakken. Er worden dan waar nodig laagmaskers op iedere laag toegepast om over- of onderbelichte gebieden en verschillen in de inhoud te maskeren. De opdracht Lagen automatisch overvloeien is alleen beschikbaar voor RGB- of grijswaardenafbeeldingen. U kunt deze opdracht niet gebruiken voor slimme objecten, videolagen, 3D-lagen of achtergrondlagen.

De opdracht Lagen automatisch overvloeien is ook handig als u meerdere afbeeldingen van een scène met verschillende aandachtspunten wilt samenvoegen tot een samengestelde afbeelding met een grotere gezichtsdiepte. U kunt ook een samengestelde afbeelding maken door meerdere, verschillend belichte afbeeldingen van een scène samen te voegen. U kunt afbeeldingen van een scène niet alleen combineren, maar ook samenvoegen tot een panorama. (Het is echter vaak beter om de opdracht Photomerge te gebruiken als u panorama's wilt maken van verschillende afbeeldingen.)

Er worden dan waar nodig laagmaskers op iedere laag toegepast om over- of onderbelichte gebieden en verschillen in de inhoud te maskeren. Zo ontstaat een naadloos geheel.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Velddiepte overvloeien
Martin Evening
Leer meer met dit fragment uit Adobe Photoshop voor fotografen.

1. Kopieer of plaats de afbeeldingen die u in één document wilt combineren.

   Elke afbeelding komt in een eigen laag te staan. Zie Lagen dupliceren.
2. Selecteer de lagen die u wilt laten overvloeien.
3. (Optioneel) Lijn de lagen uit.

   U kunt de lagen handmatig uitlijnen of de opdracht Lagen automatisch uitlijnen kiezen. Zie Afbeeldingslagen automatisch uitlijnen.
4. Controleer of alle lagen nog zijn geselecteerd en kies Bewerken > Lagen automatisch overvloeien.
5. Selecteer het objectief voor automatisch overvloeien:
   Panorama Hiermee voegt u overlappende lagen samen tot een panorama-afbeelding.

   Afbeeldingen stapelen Hiermee voegt u de beste details in elk overeenkomend gebied samen. Deze optie is vooral geschikt voor uitgelijnde lagen.
   Opmerking: *Met Afbeeldingen stapelen kunt u meerdere afbeeldingen van een scène met verschillende gebieden waarop is scherpgesteld of met verschillende belichtingen laten overvloeien. Op deze manier kunt u optimale resultaten verkrijgen voor alle afbeeldingen (u moet de afbeeldingen eerst automatisch uitlijnen).*
6. Selecteer Naadloze tinten en kleuren om de kleur en tinten voor het overvloeien aan te passen.
7. Klik op OK.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_nl voor een video over het gebruik van automatisch uitlijnen en automatisch overvloeien om een panorama te maken of de scherptediepte te vergroten.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Overvloeimodi

Beschrijvingen van de overvloeimodi
Voorbeelden van overvloeimodi

De overvloeimodus die u in de optiebalk instelt, bepaalt hoe de pixels in een afbeelding reageren op een teken- of bewerkgereedschap. U kunt zich het effect van een overvloeimodus het beste voorstellen aan de hand van een aantal kleuren:

- De basiskleur is de originele kleur in de afbeelding.
- De werkkleur is de kleur die met het teken- of bewerkgereedschap wordt aangebracht.
- De resultaatkleur is de kleur die het resultaat is van de bewerking.

Beschrijvingen van de overvloeimodi

Naar boven

Kies een van de opties in het pop-upmenu Modus in de optiebalk.

Opmerking: *Alleen de overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Lineair tegenhouden (toevoegen), Verschil, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur, Lichtsterkte, Lichtere kleur en Donkerdere kleur zijn beschikbaar voor 32-bits afbeeldingen.*

Normaal Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Dit is de standaardmodus. (Bij bitmapafbeeldingen en afbeeldingen in geïndexeerde kleuren wordt deze modus Drempel genoemd.)

Verspreiden Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Maar in deze modus bestaat de resultaatkleur uit een willekeurige pixelvervanging in de basiskleur of in de werkkleur, afhankelijk van de dekking op een bepaalde pixellocatie.

Achter In deze modus heeft het teken- of bewerkgereedschap alleen effect op het transparante gedeelte van een laag. Deze modus kan alleen worden gebruikt in lagen waarvan de transparantie niet is vergrendeld. Het effect is te vergelijken met het aan de achterkant beschilderen van een doorzichtig vel papier.

Wissen Tekent of bewerkt iedere pixel en maakt deze transparant. Deze modus is beschikbaar voor de vormgereedschappen (als de optie Vullen met pixels ☐ is ingeschakeld), het emmertje, het penseel, het potlood, de opdracht Vullen en de opdracht Omlijnen. U kunt deze modus alleen gebruiken in een laag waarvan de transparantie niet is vergrendeld.

Donkerder In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De donkerste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die lichter zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die donkerder zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Vermenigvuldigen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een donkerder kleur. Vermenigvuldigen met zwart geeft altijd zwart als resultaat. Elke willekeurige kleur die met wit wordt vermenigvuldigd, blijft ongewijzigd. Met elke andere kleur is het resultaat dat de basiskleur bij elke opeenvolgende penseelstreek donkerder wordt. Het resultaat is ongeveer wat er zou gebeuren als u met een aantal verschillende viltstiften over een afbeelding heen zou tekenen.

Kleur doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verhogen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lineair doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verlagen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lichter In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De lichtste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die donkerder zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die lichter zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Raster In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de omgekeerde waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de omgekeerde waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een lichtere kleur. Bleken met zwart heeft geen effect: de originele kleur blijft ongewijzigd. Bleken met wit geeft altijd wit. Het effect is te vergelijken met het over elkaar heen projecteren van een aantal dia's.

Kleur tegenhouden In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur lichter gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verlagen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Lineair tegenhouden (toevoegen) In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur helder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verhogen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Bedekken In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de basiskleur. De bestaande pixels worden bedekt met patronen of kleuren, waarbij de hooglichten en de schaduwen van de basiskleur worden behouden. De basiskleur wordt niet vervangen door, maar gemengd met de werkkleur, om de lichtheid of donkerheid van de originele kleur te weerspiegelen.

Zwak licht In deze modus worden de kleuren donkerder of lichter gemaakt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een zwak licht dat over de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het licht wordt als het ware tegengehouden. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Doordrukken. Wanneer u met zuiver zwart of wit kleurt, wordt het gebied donkerder of lichter, maar niet echt zuiver zwart of wit.

Fel licht In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een fel licht dat over

de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Bleken. U kunt op deze manier hooglichten aan de afbeelding toevoegen. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Vermenigvuldigen. U kunt op deze manier bepaalde gedeelten van de afbeelding extra schaduw geven. Als u in deze modus puur zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, is het resultaat ook puur zwart of puur wit.

Levendig licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door het contrast te verhogen of te verlagen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt het contrast verlaagd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt het contrast verhoogd om de afbeelding donkerder te maken.

Lineair licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door de helderheid te verlagen of te verhogen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de helderheid verhoogd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de helderheid verlaagd om de afbeelding donkerder te maken.

Puntlicht In deze modus worden de kleuren vervangen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, worden pixels die donkerder zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die lichter zijn dan de werkkleur ongewijzigd. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, worden pixels die lichter zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die donkerder zijn dan de werkkleur ongewijzigd. U kunt op deze manier speciale effecten aan de afbeelding toevoegen.

Harde mix Voegt de waarden voor het rode, groene en blauwe kanaal van de werkkleur toe aan de RGB-waarden van de basiskleur. Als de resultaatwaarde voor een kanaal 255 of hoger is, krijgt het kanaal de waarde 255. Als het resultaat lager is dan 255, krijgt het kanaal de waarde 0. Alle overvloeiende pixels krijgen dan dus de waarde 0 of 255 voor de rode, groene en blauwe kanalen. Alle pixels worden zo gewijzigd in de primaire additieve kleuren (rood, groen of blauw), wit of zwart.

Opmerking: *in geval van CMYK-afbeeldingen wijzigt u met Harde mix alle pixels in de primaire subtractieve kleuren (cyaan, geel of magenta), wit of zwart. De maximale kleurwaarde is 100.*

Verschil In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur of omgekeerd, afhankelijk van de vraag welke van de twee kleuren de hoogste helderheidswaarde heeft. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Uitsluiting In deze modus wordt een effect gecreëerd dat vergelijkbaar is met dan van de modus Verschil; het contrast is alleen minder. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Aftrekken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur. In 8- en 16-bits afbeeldingen worden eventuele negatieve eindwaarden uitgeknipt naar nul.

Verdelen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur verdeeld over de waarde van de werkkleur.

Kleurtoon In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en verzadiging van de basiskleur en de kleurtoon van de werkkleur.

Verzadiging In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en kleurtoon van de basiskleur en de verzadiging van de werkkleur. Als u in deze modus een gebied bewerkt met een verzadigingswaarde van 0 (grijs), blijven de pixels ongewijzigd.

Kleur In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie van de basiskleur en de kleurtoon en verzadiging van de werkkleur. Daarbij blijven de grijswaarden in de afbeelding behouden. Deze modus is tevens handig om monochrome afbeeldingen in te kleuren en tinten toe te voegen aan kleurenafbeeldingen.

Lichtsterkte In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de kleurtoon en verzadiging van de basiskleur en de luminantie van de werkkleur. Het effect van deze modus is het tegenovergestelde van het effect van de modus Kleur.

Lichtere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de hoogste waarde weergegeven. De kleurmodus Lichtere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is voor de overvloeimodus Lichter, omdat de hoogste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Donkerdere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de laagste waarde weergegeven. De kleurmodus Donkerdere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is in de overvloeimodus Donkerder, omdat de laagste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Naar boven

Voorbeelden van overvloeimodi

In deze voorbeelden kunt u het resultaat zien van het tekenen van een gedeelte van de afbeelding met iedere overvloeimodus.

Op www.adobe.com/go/vid0012_nl vindt u een video over de overvloeimodi.

 *Originele afbeelding*	 *Normaal, dekking 100%*	 *Normaal, dekking 50%*	 *Verspreiden, dekking 50%*

 *Achter*	 *Wissen*	 *Donkerder*	 *Vermenigvuldigen*
 *Kleur doordrukken*	 *Lineair doordrukken*	 *Lichter*	 *Raster*
 *Kleur tegenhouden*	 *Lineair tegenhouden (toevoegen)*	 *Bedekken*	 *Zwak licht*
 *Fel licht*	 *Levendig licht*	 *Lineair licht*	 *Puntlicht*
 *Harde mix*	 *Verschil*	 *Uitsluiting*	 *Aftrekken*
 *Verdelen*	 *Kleurtoon*	 *Verzadiging*	 *Kleur*
 *Lichtsterkte, 80% dekking*	 *Lichtere kleur*	 *Donkerdere kleur*	

(cc) BY-NC-SA

Slimme filters toepassen

Informatie over slimme filters
Een slim filter toepassen
Een slim filter bewerken
Slimme filters verbergen
Slimme filters opnieuw rangschikken, dupliceren of verwijderen
Maskers voor slimme filters

Informatie over slimme filters

Naar boven

Alle filters die op een slim object worden toegepast, zijn slimme filters. Slimme filters worden in het deelvenster Lagen weergegeven onder de laag met het slimme object waarop ze zijn toegepast. Slimme filters zijn niet-destructief, omdat u ze kunt aanpassen, verwijderen of verbergen.

U kunt elk willekeurig Photoshop-filter (dat is ingeschakeld voor samenwerking met Slimme filters), toepassen als een Slim filter, met uitzondering van Extraheren, Uitvloeien, Patroonmaker en Perspectiefpunt. Bovendien kunt u de aanpassingen Schaduw/hooglicht en Variaties toepassen als slimme filters.

U werkt als volgt met slimme filters: selecteer een laag met een slim object, kies een filter en stel filteropties in. Nadat u een slim filter hebt toegepast, kunt u het aanpassen, opnieuw rangschikken of verwijderen.

Als u de weergave van slimme filters wilt samenvouwen of juist wilt uitvouwen, klikt u op het driehoekje naast het pictogram voor slimme filters rechts van de slimme-objectlaag in het deelvenster Lagen. (Op deze manier kunt u ook Laagstijl weergeven of verbergen). U kunt ook deelvensteropties kiezen in het menu van het deelvenster Lagen en vervolgens Nieuwe effecten uitbreiden selecteren in het dialoogvenster.

U kunt slimme-filtereffecten selectief maskeren met gebruik van filtermaskers.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Visuele voorbeelden: slimme filters
Martin Evening
Leer meer met dit fragment uit Adobe Photoshop voor fotografen.

Een slim filter toepassen

Naar boven

Op www.adobe.com/go/vid0004_nl vindt u een video over het toepassen van slimme filters.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een slim filter wilt toepassen op een volledige laag met een slim object, selecteert u de laag in het deelvenster Lagen.
   - Als u de effecten van het slimme filter wilt beperken tot een geselecteerd gebied van een laag met een slim object, maakt u een selectie.
   - Als u een slim filter wilt toepassen op een standaardlaag, selecteert u de laag en kiest u Filter > Omzetten voor slimme filters en klikt u op OK.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies een filter in het menu Filter. U kunt alle filters kiezen, ook filters van externe leveranciers die ondersteuning bieden voor slimme filters. De enige filters die u niet kunt kiezen, zijn Extraheren, Uitvloeien, Patroonmaker en Perspectiefpunt.
   - Kies Afbeelding > Aanpassingen > Schaduw/hooglicht of Afbeelding > Aanpassingen > Variaties.

   Opmerking: *Als u een of meerdere filters toepast via de Filtergalerie, worden de filters als een groep met de naam 'Filtergalerie' weergegeven in het deelvenster Lagen. U kunt afzonderlijke filters bewerken door te dubbelklikken op een vermelding in een filtergalerie.*
3. Stel filteropties in en klik op OK.

   Het slimme filter wordt onder de regel Slimme filters in het deelvenster Lagen weergegeven onder de laag met het slimme object. Als u een waarschuwingspictogram ziet naast een slim filter in het deelvenster Lagen, biedt het filter geen ondersteuning voor de kleurmodus of -diepte van de afbeelding.

Nadat u een slim filter hebt toegepast, kunt u dat (of een volledige groep met slimme filters) slepen naar een andere laag met een slim object in het deelvenster Lagen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de slimme filters. U kunt slimme filters niet naar standaardlagen slepen.

Naar boven

Een slim filter bewerken

Als een slim filter bewerkbare instellingen bevat, kunt u het op ieder gewenst moment bewerken. U kunt ook overvloeiopties voor slimme filters bewerken.

Opmerking: *Wanneer u een slim filter bewerkt, kunt u geen voorvertoning weergeven van de filters die boven het desbetreffende filter zijn gestapeld. Nadat u het slimme filter hebt bewerkt, worden deze bovenliggende filters weer weergegeven.*

Instellingen voor slimme filters bewerken

1. Dubbelklik in het deelvenster Lagen op het slimme filter.
2. Stel filteropties in en klik op OK.

Overvloeiopties voor slimme filters bewerken

Het bewerken van de overvloeiopties voor slimme filters valt te vergelijken met het gebruiken van de opdracht Vervagen wanneer u een filter toepast op een traditionele laag.

1. Dubbelklik op het pictogram Overvloeiingsopties voor filter bewerken naast het filter in het deelvenster Lagen.
2. Stel overvloeiopties in en klik op OK.

Naar boven

Slimme filters verbergen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het oogpictogram naast het slimme filter in het deelvenster Lagen om één slim filter te verbergen. Klik nogmaals in deze kolom om het slimme filter weer te geven.
- Als u alle slimme filters wilt verbergen die op een laag met een slim object zijn toegepast, klikt u op het oogpictogram naast de regel Slimme filters in het deelvenster Lagen. Klik nogmaals in deze kolom om de slimme filters weer te geven.

Naar boven

Slimme filters opnieuw rangschikken, dupliceren of verwijderen

U kunt de slimme filters in het deelvenster Lagen opnieuw rangschikken, u kunt ze dupliceren of u kunt ze verwijderen als u ze niet meer wilt toepassen op een slim object.

Slimme filters opnieuw rangschikken

❖ Sleep een slim filter omhoog of omlaag in de lijst in het deelvenster Lagen. (Dubbelklik op Filtergalerie om galeriefilters opnieuw te rangschikken.)
Photoshop past slimme filters van onderaan toe.

Slimme filters dupliceren

❖ Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het slimme filter in het deelvenster Lagen van een slim object naar een ander slim object of naar een nieuwe locatie in de lijst Slimme filters.
Opmerking: *Als u alle slimme filters wilt dupliceren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het slimme-filterpictogram dat naast de laag met het slimme object wordt weergegeven.*

Slimme filters verwijderen

- Als u een afzonderlijk slim filter wilt verwijderen, sleept u het naar het pictogram Verwijderen onder aan het deelvenster Lagen.
- Als u alle slimme filters wilt verwijderen die op een laag met een slim object zijn toegepast, selecteert u de laag met het slimme object en kiest u Laag > Slim filter > Slimme filters wissen.

Naar boven

Maskers voor slimme filters

Wanneer u een slim filter toepast op een slim object, wordt een lege (witte) maskerminiatuur weergegeven op de regel Slimme filters in het deelvenster Lagen onder het slimme object. Standaard toont dit masker het volledige filtereffect. (Als u een selectie hebt gemaakt voordat u het slimme filter hebt toegepast, wordt het desbetreffende masker weergegeven in plaats van het lege masker op de regel Slimme filters in het deelvenster Lagen.)

U kunt slimme filters selectief maskeren met gebruik van filtermaskers. Wanneer u slimme filters maskeert, wordt het maskeren toegepast op alle slimme filters. Het is niet mogelijk om individuele slimme filters te maskeren.

Filtermaskers functioneren eigenlijk precies zo als laagmaskers en kunt min of meer dezelfde technieken gebruiken voor beide typen maskers. Net als laagmaskers worden filtermaskers als alfakanalen opgeslagen in het deelvenster Kanalen en de grenzen van de maskers kunnen als een selectie worden geladen.

Ook kunt u tekenen op filtermaskers, net als op laagmaskers. Als u met zwart op gebieden van het filter tekent, worden deze gebieden verborgen. De gebieden waarop u met wit tekent, worden zichtbaar en de gebieden waarop u met grijstinten tekent, worden in verschillende transparantieniveaus weergegeven.

Gebruik de besturingselementen in het deelvenster Maskers om het filter maskerdichtheid te wijzigen, doezelen toe te voegen aan de randen van het masker, of het masker om te keren.

Opmerking: *Standaard worden laagmaskers gekoppeld aan gewone lagen of lagen met een slim object. Wanneer u het laagmasker of de laag verplaatst met het gereedschap Verplaatsen, worden het masker en de laag tegelijk verplaatst.*

Effecten voor slimme filters maskeren

1. Klik op de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen om het masker actief te maken.

   Er verschijnt een rand rond de maskerminiatuur.
2. Selecteer een teken- of bewerkgereedschap.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Teken op het masker met zwart om gedeelten van het filter te verbergen.
   - Teken op het masker met wit om gedeelten van het filter weer te geven.
   - Als u het filter gedeeltelijk zichtbaar wilt maken, tekent u met grijs op het masker.
   - *U kunt ook afbeeldingsaanpassingen en filters toepassen op filtermaskers.*

De dekking van een filtermasker of de randen van een doezelaarmasker wijzigen

1. Klik op het miniatuur van het filtermasker of selecteer de laag Slim object in het deelvenster Lagen en klik vervolgens op de knop Filtermasker in het deelvenster Maskers.
2. In het deelvenster Maskers sleept u de schuifregelaar Dichtheid om de maskerdichtheid aan te passen, en de schuifregelaar Doezelen om doezelen toe te passen op de maskerranden. Zie De dekking of randen van een masker aanpassen..
   Opmerking: *De optie Maskerrand is niet beschikbaar voor filtermaskers.*

Een filtermasker omkeren

✥ Klik op de miniatuur voor het filtermasker in het deelvenster Lagen, en klik vervolgens op Omkeren in het deelvenster Maskers.

Alleen het filtermasker weergeven

✥ Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen. Houd Alt of Option ingedrukt en klik nogmaals op de miniatuur van het filtermasker om de laag met het slimme object weer te geven.

Filtermaskers verplaatsen of kopiëren

- Als u het masker naar een ander slim-filtereffect wilt verplaatsen, sleept u het masker naar het andere slimme-filtereffect.
- Als u het masker wilt kopiëren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het masker naar een ander slim-filtereffect.

Een filtermasker uitschakelen

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Shift ingedrukt en klik op de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen.
- Klik op de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen, en klik vervolgens op de knop Masker inschakelen/uitschakelen in het deelvenster Maskers.
- Kies Laag > Slim filter > Filtermasker uitschakelen.

Wanneer het masker uitgeschakeld is, wordt er een rood kruis boven de miniatuur van het filtermasker weergegeven. Het slimme filter zelf wordt ongemaskerd weergegeven. Houd Shift ingedrukt en klik nogmaals op de miniatuur van het slimme-filtermasker om het masker weer in te schakelen.

Een masker voor een slim filter verwijderen

- Klik op de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen en klik vervolgens op het pictogram Verwijderen in het deelvenster Maskers.
- Sleep de miniatuur van het filtermasker in het deelvenster Lagen naar het pictogram met de prullenmand.
- Selecteer het slimme-filtereffect en kies Laag > Slim filter > Filtermasker verwijderen.

Een filtermasker toevoegen

Na het verwijderen van een filtermasker kunt u een ander masker toevoegen.

- Als u een leeg masker wilt toevoegen, selecteert u de laag Slim object, en klikt u vervolgens op de knop Filtermasker in het deelvenster Maskers.
- Als u een op een selectie gebaseerd masker wilt toevoegen, maakt u een selectie en klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac OS) op de regel Slimme filters in het deelvenster Lagen en kiest u Filtermasker toevoegen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lagen uitlijnen

Objecten uitlijnen op verschillende lagen
Lagen en groepen op evenredige wijze verdelen
Afbeeldingslagen automatisch uitlijnen

Objecten uitlijnen op verschillende lagen

Naar boven

U kunt de inhoud van lagen en groepen uitlijnen met behulp van het gereedschap Verplaatsen . (Zie De inhoud van lagen verplaatsen.)

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u meerdere lagen wilt uitlijnen, selecteert u de lagen met het gereedschap Verplaatsen of in het deelvenster Lagen, of selecteert u een groep.
   - Als u de inhoud van een of meer lagen wilt uitlijnen met een selectiekader, maakt u een selectie in de afbeelding en selecteert u vervolgens de lagen in het deelvenster Lagen. Gebruik deze methode voor het uitlijnen met een opgegeven punt in de afbeelding.
2. Kies Laag > Uitlijnen of Laag > Lagen uitlijnen op selectie en kies een opdracht in het submenu. Deze opdrachten zijn tevens beschikbaar als uitlijnknoppen op de optiebalk van het gereedschap Verplaatsen.

   Bovenranden Hiermee lijnt u de bovenste pixel op de geselecteerde lagen uit met de bovenste pixel op alle geselecteerde lagen, of de bovenrand van het selectiekader.

   Verticale middelpunten Hiermee lijnt u de verticaal middelste pixel op de geselecteerde lagen uit met de verticaal middelste pixel op alle geselecteerde lagen, of het verticale middelpunt van het selectiekader.

   Onderranden Hiermee lijnt u de onderste pixel op de geselecteerde lagen uit met de onderste pixel op alle geselecteerde lagen, of de onderrand van het selectiekader.

   Linkerranden Hiermee lijnt u de meest linkse pixel op de geselecteerde lagen uit met de meest linkse pixel op de meest linkse laag of op de linkerrand van het selectiekader.

   Horizontale middelpunten Hiermee lijnt u de horizontaal middelste pixel op de geselecteerde lagen uit met de horizontaal middelste pixel op alle geselecteerde lagen, of het horizontale middelpunt van het selectiekader.

   Rechterranden Hiermee lijnt u de meest rechtse pixel op de geselecteerde lagen uit met de meest rechtse pixel op alle geselecteerde lagen of op de rechterrand van het selectiekader.

Lagen en groepen op evenredige wijze verdelen

Naar boven

1. Selecteer drie of meer lagen.
2. Kies Laag > Verdelen en kies een opdracht. U kunt ook het gereedschap Verplaatsen selecteren en op een verdeelknop op de optiebalk klikken.

   Bovenranden Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de bovenste pixel van elke laag.

   Verticale middelpunten Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de verticaal middelste pixel van elke laag.

   Onderranden Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de onderste pixel van elke laag.

   Linkerranden Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de meest linkse pixel van elke laag.

   Horizontale middelpunten Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de horizontaal middelste pixel van elke laag.

   Rechterranden Hiermee verdeelt u de lagen met gelijkmatige tussenruimten, beginnend bij de meest rechtse pixel van elke laag.

Afbeeldingslagen automatisch uitlijnen

Naar boven

Gebruik de opdracht Lagen automatisch uitlijnen om lagen automatisch uit te lijnen op basis van vergelijkbare inhoud in verschillende lagen, zoals hoeken en randen. U wijst een laag toe als de referentielaag of u kunt de referentielaag automatisch laten bepalen door Photoshop. Andere lagen worden uitgelijnd met de referentielaag, zodat overeenkomende inhoud wordt overlapt.

Met de opdracht Lagen automatisch uitlijnen kunt u afbeeldingen op verschillende manieren combineren:

- U kunt gedeelten van afbeeldingen met dezelfde achtergrond vervangen of verwijderen. Nadat u de afbeeldingen hebt uitgelijnd, kunt u masker- of overvloei-effecten gebruiken om de verschillende gedeelten van een afbeelding samen te voegen tot één afbeelding.
- U kunt afbeeldingen met overlappende inhoud samenvoegen.
- Videoframes die zijn opgenomen tegen een statische achtergrond kunt u omzetten in lagen en vervolgens kunt u inhoud aan meerdere frames tegelijk toevoegen of eruit verwijderen.

1. Kopieer of plaats de afbeeldingen die u wilt uitlijnen in hetzelfde document.
   Elke afbeelding komt in een eigen laag te staan. Zie Lagen dupliceren.
   Met een script kunt u meerdere afbeeldingen naar lagen laden. Kies Bestand > Scripts > Bestanden laden naar stapel.
2. (Optioneel) Maak een referentielaag in het deelvenster Lagen door deze te vergrendelen. Zie Lagen vergrendelen. Als u geen referentielaag instelt, worden alle lagen geanalyseerd en wordt de laag in het middelpunt van de uiteindelijke compositie ingesteld als de referentielaag.
3. Selecteer de resterende lagen die u wilt uitlijnen.

   Houd Shift ingedrukt en klik op lagen om meerdere aan elkaar grenzende lagen in het deelvenster te selecteren. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op lagen om niet-aangrenzende lagen te selecteren.

   Opmerking: *Selecteer geen aanpassingslagen, vectorlagen of slimme objecten als deze geen informatie bevatten die nodig is voor de uitlijning.*
4. Kies Bewerken > Lagen automatisch uitlijnen en kies een uitlijningsoptie. Als u meerdere afbeeldingen met overlappende gebieden wilt samenvoegen om bijvoorbeeld een panorama te maken, kiest u de opties Automatisch, Perspectief of Cilindrisch. Als u gescande afbeeldingen wilt uitlijnen met verschoven inhoud, kiest u de optie Alleen positie wijzigen.
   Automatisch Photoshop analyseert de bronafbeeldingen en past de indeling Perspectief of Cilindrisch toe, afhankelijk van welke optie de beste compositie oplevert.

   Perspectief Met deze optie wordt een consistente compositie bereikt doordat een van de bronafbeeldingen (standaard de middelste afbeelding) wordt toegewezen als de referentieafbeelding. De andere afbeeldingen worden vervolgens getransformeerd (indien nodig verplaatst, uitgerekt of schuingetrokken), om de overlappende inhoud in de lagen ook daadwerkelijk te laten overlappen.

   Cilindrisch Vermindert de vlinderdasvervorming die kan optreden als de optie Perspectief wordt toegepast door de afzonderlijke afbeeldingen als op een opengevouwen cilinder weer te geven. Overlappende inhoud in de verschillende lagen wordt echter nog steeds goed geplaatst. De referentieafbeelding wordt in het middelpunt geplaatst. Gebruik deze lay-outoptie als u panorama's wilt maken.

   Bolvormig Lijnt afbeeldingen uit met brede gezichtsvelden (verticaal en horizontaal). Wijst een van de afbeeldingen van de bron (standaard de middelste afbeelding) aan als de referentieafbeelding en transformeert de overige afbeeldingen sferisch, zodat de overlappende inhoud ook daadwerkelijk overlapt.

   Scènecollage Lijnt lagen uit en zorgt ervoor dat overlappende inhoud ook daadwerkelijk overlapt, zonder dat de vorm van de objecten in de afbeelding wordt gewijzigd (een cirkel zal bijvoorbeeld nog steeds een cirkel zijn).

   Alleen positie wijzigen Kies deze optie om de lagen uit te lijnen en de overlappende inhoud af te stemmen. De bronlagen worden hierbij niet getransformeerd (uitgerekt of schuingetrokken).

   Lenscorrectie Corrigeert automatisch lensdefecten:

   Vignet verwijderen Compenseert een lensfout waarbij de afbeelding aan de randen, vooral in de hoeken, donkerder wordt dan in het midden.

   Geometrische vervorming Compenseert korrelvorming en speldenkussen- en visoogvervorming.
   Opmerking: *Bij geometrische vervorming wordt rekening gehouden met de radicale vervorming om het resultaat van de uitlijning te verbeteren, behalve in het geval van een visooglens; als visooglensmetagegevens worden gedetecteerd, zal Geometrische vervorming de afbeeldingen uitlijnen voor visoog*

Nadat u lagen automatisch hebt uitgelijnd, kunt u Bewerken > Vrije transformatie kiezen om de uitlijning te perfectioneren of om kleurtoonaanpassingen aan te brengen, om eventuele belichtingsverschillen tussen de lagen glad te strijken. Daarna kunt u de lagen combineren tot één samengestelde afbeelding.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_nl voor een video over het gebruik van automatisch uitlijnen en automatisch overvloeien om een panorama te maken of de scherptediepte te vergroten.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lagen maskeren met vectormaskers

Vectormaskers toevoegen en bewerken

Een vectormasker is een resolutie-onafhankelijk pad dat de inhoud van de laag uitknipt. U maakt vectormaskers met de pen- of vormgereedschappen. Zie Tekenen voor meer informatie over het gebruik van de pen en vormen.

Een vectormasker toevoegen dat de gehele laag toont of verbergt

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag waaraan u het vectormasker wilt toevoegen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een vectormasker wilt maken dat de volledige laag toont, kiest u Laag > Vectormasker > Alles tonen.
   - Als u een vectormasker wilt maken dat de volledige laag verbergt, kiest u Laag > Vectormasker > Alles verbergen.

Een vectormasker toevoegen waarmee de inhoud van een vorm wordt getoond

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag waaraan u het vectormasker wilt toevoegen.
2. Selecteer een pad of teken een tijdelijk pad met een van de vorm- of pengereedschappen.

   Opmerking: *Als u een pad wilt maken met een vormgereedschap, klikt u op het pictogram Paden op de optiebalk voor het vormgereedschap.*
3. Klik op de knop Vectormasker in het deelvenster Maskers of kies Laag > Vectormasker > Huidig pad.

Een vectormasker bewerken

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het vectormasker dat u wilt bewerken.
2. Klik op de knop Vectormasker in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5) of op de miniatuur in het deelvenster Paden. Vervolgens wijzigt u de vorm met een vormgereedschap, de pen of het gereedschap Direct selecteren. Paden bewerken

De dekking van een vectormasker of de randen van een doezelaarmasker wijzigen

1. In het deelvenster Lagen selecteert u de laag die het vectormasker bevat.
2. Klik op de knop Vectormasker in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5).
3. Sleep de schuifregelaar Dichtheid om de dekking van het masker aan te passen of de schuifregelaar Doezelaar om de randen van het masker te doezelen. Zie Dekking van het masker wijzigen of randen verfijnen voor meer informatie.

Een vectormasker verwijderen

1. In het deelvenster Lagen selecteert u de laag die het vectormasker bevat.
2. Klik op de knop Vectormasker in het deelvenster Maskers.
3. Klik op de knop Masker verwijderen in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5).

Een vectormasker in- of uitschakelen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer de laag die het vectormasker bevat dat u wilt uitschakelen of inschakelen en klik op de knop Masker uitschakelen/inschakelen in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5).
  - Houd Shift ingedrukt terwijl u in het deelvenster Lagen op de vectormaskerminiatuur klikt.
  - Selecteer de laag met het vectormasker dat u wilt in- of uitschakelen en kies Laag > Vectormasker > Uitschakelen of Laag > Vectormasker > Inschakelen.

  Als het masker is uitgeschakeld, verschijnt in het deelvenster Lagen boven de maskerminiatuur een rode X. De inhoud van de laag wordt dan zonder maskereffecten weergegeven.

Een vectormasker omzetten in een laagmasker

- Selecteer de laag met het vectormasker dat u wilt omzetten en kies Laag > Omzetten in pixels> Vectormasker.

  Opmerking: *Nadat u een vectormasker in pixels hebt omgezet, kunt u het niet meer wijzigen in een vectorobject.*

Meer Help-onderwerpen

- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Meerdere afbeeldingen combineren tot een groepsportret

Met de opdracht Lagen automatisch uitlijnen in het menu Bewerken kunt u een samengestelde foto maken van twee vrijwel gelijke foto's met enkele ongewenste elementen. Stel bijvoorbeeld dat u een verder perfecte groepsfoto hebt waarin iemand haar ogen dicht heeft. In een andere foto zijn haar ogen echter open. Met Lagen automatisch uitlijnen en laagmaskers kunt u deze twee foto's combineren tot een perfecte foto waaruit de onvolkomenheden zijn verwijderd.

1. Open de twee afbeeldingen die u wilt combineren.
2. Maak een nieuwe afbeelding (Bestand > Nieuw) met dezelfde afmetingen als de twee bronafbeeldingen.
3. Selecteer in het deelvenster Lagen voor iedere bronafbeelding de laag met de afbeeldingsinhoud en sleep deze naar het nieuwe afbeeldingsvenster. Het deelvenster Lagen voor de nieuwe afbeelding bevat nu twee nieuwe lagen, één laag voor iedere bronafbeelding.
4. Schik de nieuwe lagen in het deelvenster Lagen van de nieuwe afbeelding zodanig dat de laag met de inhoud die u wilt corrigeren (foto met gesloten ogen) zich vóór de laag bevindt met de juiste inhoud (foto met ogen open).
5. Selecteer de twee nieuwe lagen en kies Bewerken > Lagen automatisch uitlijnen.
6. Selecteer Alleen positie wijzigen en klik op OK. Photoshop zoekt de overeenkomende gebieden in elke laag en lijnt de lagen zodanig uit dat deze overeenkomende gebieden elkaar overlappen.
7. Klik op de bovenste laag om alleen die laag te selecteren.
8. Voeg een leeg laagmasker toe aan de laag:
   - Klik op Laagmasker toevoegen in het deelvenster Lagen.
   - Kies Laag > Laagmasker > Alles onthullen.
9. Stel de voorgrondkleur in op zwart, kies een grootte en uiteinde voor het penseel en zoom, indien nodig, in om het gedeelte van de afbeelding dat u wilt corrigeren beter te kunnen zien.
10. Teken met het penseel over de bovenste laag om het laagmasker uit te breiden. Wanneer u met zwart tekent, maskeert u de bovenste laag volledig. Wanneer u met grijswaarden tekent, ontstaat gedeeltelijke transparantie en wanneer u met wit tekent, herstelt u de bovenste laag. Zie Een laagmasker bewerken. Blijf de laag bewerken totdat u de twee lagen hebt samengevoegd tot één naadloze afbeelding.

    Opmerking: *Zorg ervoor dat de miniatuur van het laagmasker en niet de miniatuur van de afbeelding is geselecteerd in het deelvenster Lagen tijdens de maskerbewerking.*

11. Als u de afbeelding verder wilt kunnen bewerken, slaat u de gelaagde en de gemaskerde versie van de afbeelding op en maakt u nog een kopie die u kunt samenvoegen tot één laag, zodat de bestandsomvang afneemt.

Meer Help-onderwerpen

- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters
- Lagen automatisch uitlijnen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Lagen maskeren

Informatie over laag- en vectormaskers
Laagmaskers toevoegen
Lagen en maskers ontkoppelen
Een laagmasker in- en uitschakelen
Een laagmasker toepassen of verwijderen
Het laagmaskerkanaal selecteren en weergeven
De rode kleur of dekking van het laagmasker wijzigen
De dekking en randen van een masker aanpassen

U kunt een masker toevoegen aan een laag om gedeelten van de laag te verbergen, zodat de onderliggende lagen zichtbaar worden. Het maskeren van lagen is bijzonder handig wanneer u verschillende foto's combineert tot één grote afbeelding of wanneer u lokale kleur- of kleurtooncorrecties aanbrengt.

Naar boven

Informatie over laag- en vectormaskers

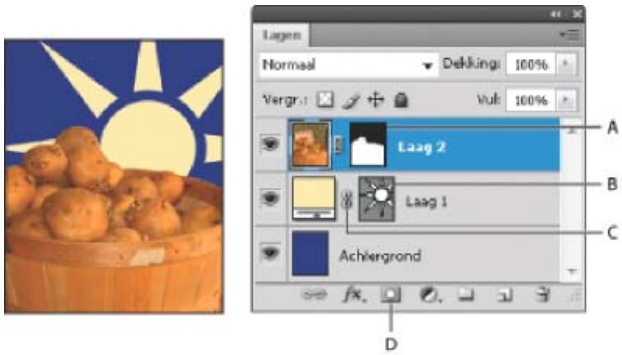
Met maskers kunt u gedeelten van een laag verbergen en gedeelten van onderliggende lagen zichtbaar maken. U kunt twee soorten maskers maken:

- Laagmaskers zijn resolutieafhankelijke bitmapafbeeldingen die worden bewerkt met de teken- of selectiegereedschappen.
- Vectormaskers zijn resolutieonafhankelijk en worden gemaakt met een pen- of vormgereedschap.

  Laag- en vectormaskers zijn niet-destructief, dat wil zeggen dat u de maskers later opnieuw kunt bewerken zonder de pixels die ze verbergen te verliezen.

  In het deelvenster Lagen worden laagmaskers en vectormaskers als extra miniaturen rechts naast de laagminiatuur weergegeven. Voor het laagmasker vertegenwoordigt deze miniatuur het grijswaardenkanaal dat is gemaakt toen u het laagmasker toevoegde. De vectormaskerminiatuur vertegenwoordigt een pad waarmee de inhoud van de laag wordt uitgeknipt.

Opmerking: *Als u een laag- of vectormasker op de achtergrondlaag wilt maken, dient u de achtergrond eerst om te zetten in een gewone laag (Laag > Nieuw > Laag uit achtergrond).*



Maskerlaag
A. *Miniatuur van laagmasker* ***B.*** *Miniatuur van vectormasker* ***C.*** *Koppelingspictogram van vectormasker* ***D.*** *Masker toevoegen*

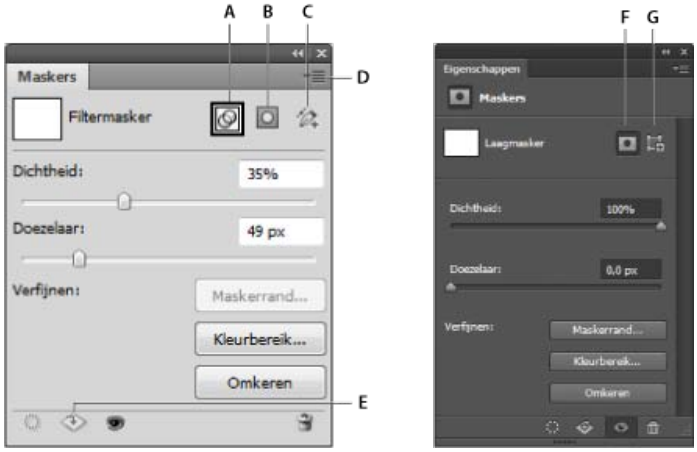
U kunt een laagmasker bewerken als u elementen aan het gemaskerde gebied wilt toevoegen of eruit wilt verwijderen. Een laagmasker is een grijswaardenafbeelding. Gebieden die u zwart maakt zijn verborgen en gebieden in wit zijn zichtbaar. Gebieden in grijswaarden verschijnen met verschillende transparantieniveaus.



Achtergrond getekend met zwart, beschrijvende kaart getekend met grijs, mand getekend met wit

Met een vectormasker wordt een vorm met scherpe randen op de laag getekend. Vectormaskers zijn met name handig als u ontwerpelementen met duidelijk gedefinieerde randen wilt toevoegen. Wanneer u een laag met een vectormasker hebt gemaakt, kunt u daar een of meer laagstijlen op toepassen en deze indien nodig bewerken. Zo beschikt u in een handomdraai over een bruikbare knop, of een bruikbaar deelvenster of ander ontwerpelement voor het web.

Gebruik de aanvullende besturingselementen in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5) om een masker aan te passen. U kunt de dekking van een masker wijzigen om meer of minder van de gemaskerde inhoud weer te geven, u kunt het masker omkeren, of de maskerkaders verfijnen, zoals met een selectiegebied.



Het deelvenster Masker (CS5) en het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6)
***A.** Het filtermasker selecteren **B.** Een pixelmasker toevoegen **C.** Een vectormasker toevoegen **D.** Deelvenstermenu **E.** Masker toepassen **F.** Laagmasker **G.** Vectormasker*

Naar boven

Laagmaskers toevoegen

Wanneer u een laagmasker toevoegt, kunt u de hele laag tonen of verbergen of het masker samenstellen op basis van een selectie of transparantie. Later tekent u op het masker, zodat u bepaalde gedeelten van de laag op nauwkeurige wijze verbergt, waardoor de onderliggende lagen zichtbaar worden.

Een masker toevoegen waarmee de volledige laag wordt getoond of verborgen

1. Controleer of uw afbeelding geen selectie bevat. Kies Selecteren > Deselecteren.
2. Selecteer de laag of de groep in het deelvenster Lagen.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een vectormasker wilt maken waarmee de volledige laag zichtbaar wordt, klikt u op de knop Laagmasker toevoegen in het deelvenster Lagen of kiest u Laag > Laagmasker > Alles tonen.
   - Als u een masker wilt maken dat de gehele laag verbergt, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de knop Laagmasker toevoegen, of kiest u Laag > Laagmasker > Alles verbergen.

In CS5 kunt u ook het deelvenster Maskers gebruiken (Venster > Maskers).

Een laagmasker toevoegen waarmee een laag gedeeltelijk wordt verborgen

1. Selecteer de laag of de groep in het deelvenster Lagen.
2. Selecteer het gebied in de afbeelding en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Nieuw laagmasker in het deelvenster Lagen om een masker te maken dat de selectie zichtbaar maakt.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Laagmasker toevoegen in het deelvenster Lagen om een masker

te maken dat de selectie verbergt.

- Kies Laag > Laagmasker > Selectie onthullen of Selectie verbergen.

Een masker maken van laagtransparantie

Maak een masker op basis van deze gegevens als u laagtransparantie rechtstreeks wilt bewerken. Deze techniek is handig voor video- en 3D-workflows.

1. Selecteer de laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag > Laagmasker > Van transparantie.

Photoshop zet transparantie om in een dekkende kleur, verborgen door het zojuist gemaakte masker. De dekkende kleur kan aanzienlijk variëren, afhankelijk van de filters en andere bewerkingen die eerder zijn toegepast op de laag.

Een laagmasker toepassen uit een andere laag

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Als u het masker naar een andere laag wilt verplaatsen, sleept u het masker naar de andere laag.
  - Als u het masker wilt dupliceren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het masker naar de andere laag.

Naar boven

Lagen en maskers ontkoppelen

Een laag of een groep is standaard gekoppeld aan het bijbehorende laagmasker of vectormasker, zoals wordt aangegeven door het koppelingspictogram tussen de miniaturen in het deelvenster Lagen. Wanneer u de laag of het bijbehorende masker verplaatst met het gereedschap Verplaatsen, worden zowel de laag als het masker gezamenlijk verplaatst in de afbeelding. Als u de laag en het masker ontkoppelt, kunt u deze onafhankelijk verplaatsen en kunt u de grenzen van het masker afzonderlijk van de laag verschuiven.

- Klik in het deelvenster Lagen op het koppelingspictogram als u een laag wilt ontkoppelen van het bijbehorende masker.
- Klik tussen de miniaturen van de laag en het maskerpad in het deelvenster Lagen om de koppeling tussen een laag en het masker te herstellen.

Naar boven

Een laagmasker in- en uitschakelen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer de laag die het laagmasker bevat dat u wilt uitschakelen of inschakelen en klik op de knop Masker uitschakelen/inschakelen in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5).
  - Houd Shift ingedrukt terwijl u in het deelvenster Lagen op de laagmaskerminiatuur klikt.
  - Selecteer de laag met het laagmasker dat u wilt in- of uitschakelen en kies Laag > Laagmasker > Uitschakelen of Laag > Laagmasker > Inschakelen.

  Als het masker is uitgeschakeld, verschijnt in het deelvenster Lagen boven de maskerminiatuur een rode X. De inhoud van de laag wordt dan zonder maskereffecten weergegeven.

Naar boven

Een laagmasker toepassen of verwijderen

U kunt een laagmasker toepassen om de verborgen gedeelten van een laag definitief te verwijderen. Laagmaskers worden opgeslagen als alfakanalen en dus kunt u met het toepassen en verwijderen van laagmaskers de bestandsgrootte beperkt houden. Het is ook mogelijk een laagmasker te verwijderen zonder de wijzigingen toe te passen.

1. In het deelvenster Lagen selecteert u de laag die het laagmasker bevat.
2. In het deelvenster Maskers klikt u op de knop Pixelmasker.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u het laagmasker wilt verwijderen nadat u het permanent hebt toegepast op de laag, klikt u op het pictogram Masker toepassen onder aan de deelvensters Eigenschappen (CC, CS6) en Maskers.
   - Als u het laagmasker wilt verwijderen zonder het toe te passen op de laag, klikt u op de knop Verwijderen onder in het deelvenster Maskers en klikt u vervolgens op Verwijderen.

   U kunt laagmaskers ook toepassen en verwijderen met het menu Laag.

   Opmerking: *U kunt een laagmasker niet permanent toepassen op een laag met een slim object wanneer u een laagmasker verwijdert.*

Het laagmaskerkanaal selecteren en weergeven

Naar boven

U kunt een laagmasker gemakkelijker bewerken wanneer u het grijswaardenmasker alleen of als een rode bedekking op de laag weergeeft.

- Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de laagmaskerminiatuur om alleen het grijswaardenmasker weer te geven. Als u de lagen opnieuw wilt weergeven, houdt u Alt of Option ingedrukt en klikt u op de laagmaskerminiatuur. U kunt ook op het oogpictogram klikken in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Maskers (CS5).
  - Houd Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en klik op de laagmaskerminiatuur om het masker boven de laag weer te geven in een rode maskerkleur. Houd Alt+Shift of Option+Shift ingedrukt en klik nogmaals op de miniatuur om de weergave in kleur uit te schakelen.

De rode kleur of dekking van het laagmasker wijzigen

Naar boven

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (CS5) Dubbelklik op de miniatuur van het laagmasker.
   - Dubbelklik op het laagmaskerkanaal in het deelvenster Kanalen.
2. Als u een nieuwe maskerkleur wilt kiezen, klikt u op het kleurstaal in het dialoogvenster Opties voor weergave van laagmasker en kiest u een nieuwe kleur.
3. Als u de dekking wilt wijzigen, geeft u een waarde tussen 0 en 100% op.

   Zowel de instellingen voor kleur als voor dekking hebben alleen effect op de vormgeving van het masker en niet op de bescherming van de onderliggende gebieden. U kunt deze instellingen bijvoorbeeld wijzigen als u het masker duidelijker wilt laten afsteken tegen de kleuren in de afbeelding.
4. Klik op OK.

De dekking en randen van een masker aanpassen

Naar boven

Gebruik het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of het deelvenster Maskers (CS5) om de dekking van een geselecteerde laag of een geselecteerd vectormasker aan te passen. Met de schuifregelaar Dichtheid wordt de maskerdekking bestuurd. Met Doezelaar verzacht u de randen van maskers.

Aanvullende opties gelden specifiek voor laagmaskers. Met de optie Omkeren draait u gemaskeerde en niet-gemaskeerde gebieden om. Met de optie Maskerrand beschikt u over een aantal besturingselementen voor het wijzigen van de maskerranden, zoals Vloeiend en Slinken/vergroten. Zie Aanpassings- en opvullagen beperken tot specifieke gebieden voor informatie over de optie Kleurbereik.

De maskerdichtheid wijzigen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het masker dat u wilt bewerken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (CC, CS6) Klik in het deelvenster Lagen op de miniatuur Masker. Er verschijnt een rand rond de miniatuur.
   - (CS5) Klik in het deelvenster Maskers op de knop Pixelmasker of Vectormasker.
3. Sleep de schuifregelaar Dekking in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of in het deelvenster Maskers (CS5) om de dekking van het masker aan te passen.

   Bij een dichtheid van 100% is het masker volledig gedekt en wordt elk willekeurig onderliggend gebied van de laag geblokkeerd. Naarmate u de dichtheid verlaagt, wordt een groter gedeelte van het gebied onder het masker zichtbaar.

Randen van doezelaarmasker

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het masker dat u wilt bewerken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (CC, CS6) Klik in het deelvenster Lagen op de miniatuur Masker. Er verschijnt een rand rond de miniatuur.
   - (CS5) Klik in het deelvenster Maskers op de knop Pixelmasker of Vectormasker.
3. Sleep de schuifregelaar Doezelaar om doezelen toe te passen op de randen van het masker.

   Door doezelen worden de randen van het masker vervaagd en wordt een zachtere overgang gemaakt tussen de gemaskerde en niet-gemaskerde gebieden. Doezelen wordt toegepast vanaf de randen van het masker naar buiten, binnen het pixelbereik dat u instelt met de schuifregelaar.

Maskerranden verfijnen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het masker dat u wilt bewerken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (CC, CS6) Klik in het deelvenster Lagen op de miniatuur Masker. Er verschijnt een rand rond de miniatuur.
   - (CS5) Klik in het deelvenster Maskers op de knop Pixelmasker of Vectormasker.
3. Klik op Maskerrand. U kunt maskerranden wijzigen met de opties in het dialoogvenster Masker verfijnen en het masker bekijken tegen verschillende achtergronden. Voor een beschrijving van opties zie Selectieranden verfijnen.
4. Klik op OK om het dialoogvenster Masker verfijnen te sluiten en uw wijzigingen toe te passen op het laagmasker.

Meer Help-onderwerpen

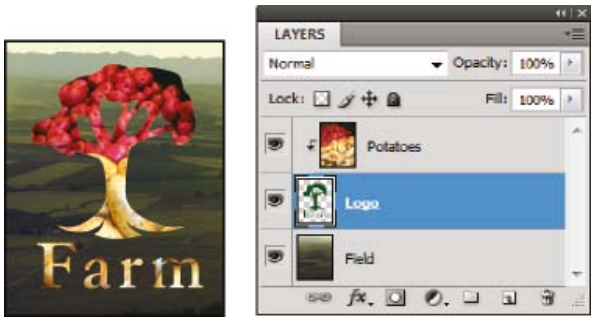
- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Lagen met uitknipmaskers tonen

Met een *uitknipmasker* kunt u de inhoud van een laag gebruiken om de bovenliggende lagen te maskeren. Het maskeren wordt bepaald door de inhoud van de onderste laag, de *basislaag*. De niet-transparante inhoud van de basislaag knipt (onthult) de inhoud van de lagen erboven in het uitknipmasker. Alle andere inhoud in de uitkniplagen wordt uitgefilterd.



Uitknipmasker: inhoud van de uitgeknipte laag (aardappelen) is alleen zichtbaar binnen de inhoud van de basislaag (het logo)

U kunt meerdere lagen in een uitknipmasker gebruiken, maar het kunnen alleen opeenvolgende lagen zijn. De naam van de basislaag in het masker wordt onderstreept en de miniaturen van de bovenliggende lagen worden ingesprongen. Bij de bovenliggende lagen wordt bovendien een uitknipmaskerpictogram weergegeven.

Met de optie Uitkniplagen overvloeien als groep in het dialoogvenster Laagstijl kunt u aangeven of de overvloeimodus van de basislaag moet worden toegepast op de hele groep of alleen op de basislaag. (Zie Overvloeieffecten groeperen.)

Uitknipmasker maken

1. Rangschik de lagen in het deelvenster Lagen zo dat de basislaag met het masker zich onder de lagen bevindt die u wilt maskeren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt, plaats de aanwijzer op de lijn in het deelvenster Lagen die de basislaag scheidt van de eerste laag erboven die u wilt opnemen in het uitknipmasker (de aanwijzer verandert in twee overlappende cirkels) en klik.
   - Selecteer de eerste laag boven de basislaag in het deelvenster Lagen en kies Laag > Uitknipmasker maken.
3. Als u aanvullende lagen wilt toevoegen aan het uitknipmasker, gebruikt u een van de methoden in stap 2 en werkt u zich per niveau een weg naar boven in het deelvenster Lagen.

   Opmerking: *Als u een nieuwe laag maakt tussen lagen in een uitknipmasker of wanneer u een niet-uitgeknipte laag sleept tussen verschillende lagen in een uitknipmasker, wordt de laag onderdeel van het uitknipmasker.*

   De dekking en modus van de basislaag worden toegewezen aan de lagen in het uitknipmasker.

Een laag verwijderen uit een uitknipmasker

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt, plaats de aanwijzer op de lijn tussen twee gegroepeerde lagen in het deelvenster Lagen (de aanwijzer verandert in twee overlappende cirkels) en klik.
  - Selecteer in het deelvenster Lagen een laag in het uitknipmasker en kies Laag > Uitknipmasker opheffen. Met deze opdracht verwijdert u de geselecteerde laag en alle eventuele lagen erboven uit het uitknipmasker.

Alle lagen in een uitknipmasker opheffen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het uitknipmasker vlak boven de basislaag.
2. Kies Laag > Uitknipmasker opheffen.

Meer Help-onderwerpen

- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Laagmaskers bewerken

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met het masker dat u wilt bewerken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (CC, CS6) Klik op de miniatuur Masker in het deelvenster Lagen
   - (CS5) Klik op de knop Pixelmasker in het deelvenster Maskers.
3. Selecteer een teken- of bewerkgereedschap.

   Opmerking: *Als het masker actief is, worden de voorgrond- en achtergrondkleur standaard ingesteld op grijswaarden.*
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u het masker wilt verkleinen en een groter deel van de laag wilt weergeven, tekent u met wit op het masker.
   - Als u de laag gedeeltelijk zichtbaar wilt maken, tekent u met grijs op het masker. Donkere grijstinten maken de laag transparanter, lichtere grijstinten maken de laag dekkender.
   - Als u het masker wilt vergroten en de laag of de groep wilt verbergen, tekent u met zwart op het masker. De onderliggende lagen worden zichtbaar.

Als u de laag in plaats van het laagmasker wilt bewerken, selecteert u de laag door op de laagminiatuur in het deelvenster Lagen te klikken. Er verschijnt een rand rond de laagminiatuur.

Als u een gekopieerde selectie in een laagmasker wilt plakken, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u in het deelvenster Lagen op de laagmaskerminiatuur klikt om het maskerkanaal te selecteren en weer te geven. Kies Bewerken > Plakken en vervolgens Selecteren > Deselecteren. De selectie wordt omgezet in grijswaarden en toegevoegd aan het masker. Klik op de laagminiatuur in het deelvenster Lagen om de selectie van het maskerkanaal ongedaan te maken.

Meer Help-onderwerpen

- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Selecties uit een laag of grenzen van een laagmasker laden

De grenzen van een laag of laagmasker laden als selectie

U kunt alle niet-transparante gebieden op een laag selecteren of, als er een laagmasker is, alle niet-gemaskerde gebieden. Het selecteren van deze gebieden is handig als u tekst of afbeeldingsinhoud wilt selecteren die wordt omgeven door transparante gebieden of die transparante gebieden bevat of als u een selectie wilt maken waarmee u gemaskerde gebieden op een laag wilt uitsluiten.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u alleen de niet-transparante gebieden op een niet-gemaskerde laag wilt selecteren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de laagminiatuur in het deelvenster Lagen.
   - Als u de gemaskerde gebieden op een laag met een laagmasker wilt selecteren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de laagmaskerminiatuur in het deelvenster Lagen.
2. Als er al een selectie is, kunt u een van de volgende handelingen uitvoeren:
   - Als u pixels aan een bestaande selectie wilt toevoegen, drukt u op Ctrl+Shift (Windows) of Command+Shift (Mac OS) en klikt u op de laag- of laagmaskerminiatuur in het deelvenster Lagen.
   - Als u pixels uit een bestaande selectie wilt verwijderen, drukt u op Ctrl+Alt (Windows) of Command+Option (Mac OS) en klikt u op de laag- of laagmaskerminiatuur in het deelvenster Lagen.
   - Als u de doorsnede van de pixels en een bestaande selectie wilt laden, drukt u op Ctrl+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) en klikt u op de laag- of laagmaskerminiatuur in het deelvenster Lagen.

Met het gereedschap Verplaatsen kunt u de volledige inhoud van een laag verplaatsen zonder een transparantiemasker te laden.

Meer Help-onderwerpen

- Informatie over maskers en alfakanalen
- Video over het toepassen van filters

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Selecteren

Een selectie verfijnen
Infinite Skills (9 augustus 2012)
videozelfstudie
Een selectie of maskerrand verfijnen

Delen van een foto selecteren
video2brain (7 mei 2012)
videozelfstudie
De bouwstenen voor het bewerken van afbeeldingen ontdekken.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Selecties maken

Informatie over het selecteren van pixels
Pixels selecteren, deselecteren en opnieuw selecteren

Informatie over het selecteren van pixels

Naar boven

Aan de hand van een *selectie* isoleert u een of meerdere gedeelten van uw afbeelding. Door bepaalde gebieden te selecteren, kunt u effecten en filters toepassen op gedeelten van de afbeelding, terwijl de gebieden die niet zijn geselecteerd niet worden gewijzigd.

De gemakkelijkste manier om pixels in een afbeelding te selecteren is met de gereedschappen in de modus Snel. Gebieden met een bepaalde vorm kunt u selecteren met de selectiekadergereedschappen. En met de lassogereedschappen maakt u een selectie door een element in uw afbeelding te traceren. Het is ook mogelijk selecties te maken op basis van een kleurenbereik in een afbeelding. Het menu Selecteren bevat opdrachten waarmee u alle pixels kunt selecteren, deselecteren of opnieuw kunt selecteren.

Behalve pixels, kunt u ook vectorgegevens gebruiken om selecties te maken. Gebruik de pen- of vormgereedschappen om exacte omtrekken te maken; deze noemen we *paden*. Paden kunnen worden omgezet in selecties.

Selecties kunnen worden gekopieerd, verplaatst, geplakt of opgeslagen in een *alfakanaal*. In alfakanalen worden selecties als grijswaardenafbeeldingen, zogenaamde *maskers*, opgeslagen. Een masker is het omgekeerde van een selectie, het omvat namelijk het niet-geselecteerde gedeelte van een afbeelding en beschermt dit tegen bewerkingen of wijzigingen die u aanbrengt. U kunt een opgeslagen masker weer omzetten in een selectie door het alfakanaal in een afbeelding te laden.

Opmerking: *Paden kunnen in selecties worden omgezet, maar selecties kunnen ook in paden worden omgezet.*

Pixels selecteren, deselecteren en opnieuw selecteren

Naar boven

Als een gereedschap niet functioneert zoals u had verwacht, is er wellicht sprake van een verborgen selectie. Gebruik de opdracht Deselecteren en probeer het gereedschap nogmaals.

Alle pixels op een laag binnen de grenzen van het canvas selecteren

1. Selecteer de laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Selecteren > Alles.

Selecties opheffen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Kies Selecteren > Deselecteren.
  - Als u gebruikmaakt van het rechthoekige selectiekader, het ovale selectiekader of de lasso, klikt u op een willekeurige plaats in de afbeelding buiten het geselecteerde gebied.

De meest recente selectie opnieuw selecteren

- Kies Selecteren > Opnieuw selecteren.

Meer Help-onderwerpen

- Paden omzetten in selectiekaders
- Selecties en alfakanaalmaskers opslaan

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Pixelselecties aanpassen

Een selectie verplaatsen, verbergen of omkeren
Selecties handmatig aanpassen
Een selectie uitbreiden of inperken met een specifiek aantal pixels
Een selectie aanbrengen rond een selectiekader
Een selectie uitbreiden om er gebieden met dezelfde kleur in op te nemen
Restpixels verwijderen uit een op kleur gebaseerde selectie
De randen van selecties vloeiend maken
De randen van selecties vloeiend maken
Randpixels uit een selectie verwijderen

Naar boven

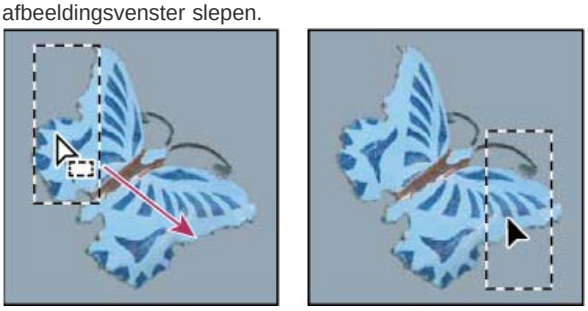
Een selectie verplaatsen, verbergen of omkeren

U kunt een selectiekader om een afbeelding heen plaatsen of verbergen en een selectie omkeren, zodat het niet-geselecteerde deel van de afbeelding wordt geselecteerd.

Opmerking: *Gebruik het gereedschap Verplaatsen als u de selectie zelf wilt verplaatsen in plaats van het selectiekader. Zie Een selectie verplaatsen.*

Een selectiekader verplaatsen

1. Selecteer een selectiegereedschap, selecteer Nieuwe selectie op de optiebalk en plaats de aanwijzer in het selectiekader. De aanwijzer verandert in om aan te geven dat u de selectie kunt verplaatsen.
2. Sleep het selectiekader om een ander deel van de afbeelding te omsluiten. U kunt een selectiekader tot buiten de grenzen van het canvas slepen. Wanneer u het selectiekader terugsleept, wordt de oorspronkelijke grens weer hersteld. U kunt het selectiekader ook naar een ander afbeeldingsvenster slepen.



Oorspronkelijk selectiekader (links) en verplaatst selectiekader (rechts)

U kunt ook geometrische transformaties toepassen om de vorm van een selectiekader te wijzigen. (Zie Transformaties toepassen.)

De verplaatsing van een selectie bepalen

- Als u de richting wilt beperken tot veelvouden van een hoek van 45°, begint u te slepen en houdt u vervolgens Shift ingedrukt terwijl u doorgaat met slepen.
- Als u de selectie met stappen van 1 pixel wilt verplaatsen, drukt u op een pijltoets.
- Als u de selectie met stappen van 10 pixels wilt verplaatsen, houdt u Shift ingedrukt en drukt u op een pijltoets.

Selectieranden tonen of verbergen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Extra's. Kies deze opdracht om selectieranden, rasters, hulplijnen, doelpaden, segmenten, notities, laagranden, getelde aantallen en slimme hulplijnen weer te geven of te verbergen.
- Kies Weergave > Tonen > Selectieranden. Hiermee schakelt u de weergave van de selectieranden in en uit. Deze instelling heeft alleen betrekking op de huidige selectie. De selectieranden verschijnen weer als u een andere selectie maakt.

De niet geselecteerde delen van een afbeelding selecteren

Kies Selecteren > Selectie omkeren.

U kunt deze optie gebruiken om een object te selecteren dat tegen een achtergrond in een effen kleur is geplaatst. Selecteer de achtergrond met de toverstaf en keer de selectie vervolgens om.

Selecties handmatig aanpassen

Naar boven

Met de selectiegereedschappen kunt u bestaande pixelselecties uitbreiden of inperken.

Voordat u een selectie handmatig uitbreidt of inperkt, dient u op de optiebalk dezelfde waarden voor doezelen en anti-aliasing in te stellen als voor de oorspronkelijke selectie.

Een selectie uitbreiden of een tweede gebied selecteren

1. Maak een selectie.
2. Selecteer een selectiegereedschap en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de optie Toevoegen aan selectie op de optiebalk en sleep om aan de selectie toe te voegen.
   - Houd de toets Shift ingedrukt en sleep om aan de selectie toe te voegen.

Wanneer u aan een selectie toevoegt, verschijnt een plusteken naast de aanwijzer.

Verwijderen uit selectie

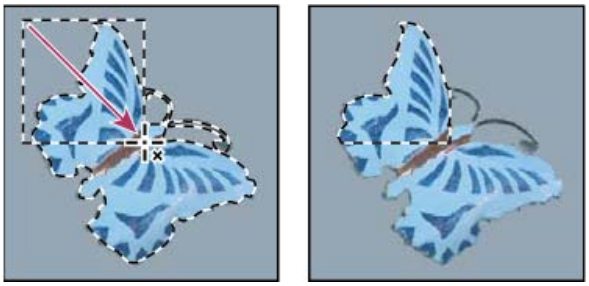
1. Maak een selectie.
2. Selecteer een selectiegereedschap en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de optie Verwijderen uit selectie op de optiebalk en sleep om een doorsnede te maken met andere selecties.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om een andere selectie te verwijderen.

Wanneer u een selectie inperkt, verschijnt een minteken naast de aanwijzer.

Alleen de doorsnede van twee selecties selecteren

1. Maak een selectie.
2. Selecteer een selectiegereedschap en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de optie Doorsnede maken met selectie op de optiebalk en sleep.
   - Houd Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en sleep over het deel van de oorspronkelijke selectie dat u wilt selecteren.

Wanneer u een gebied selecteert dat een doorsnede is, verschijnt naast de aanwijzer een "x".



Selecties met doorsnede

Een selectie uitbreiden of inperken met een specifiek aantal pixels

Naar boven

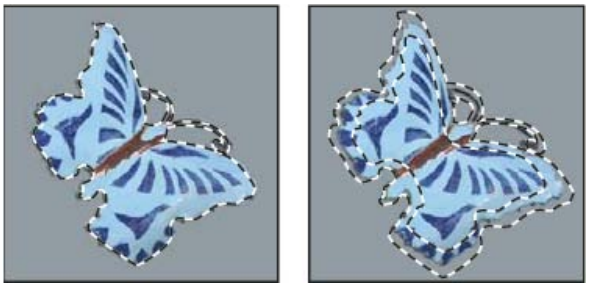
1. Kies een selectiegereedschap en maak een selectie.
2. Kies Selecteren > Bewerken > Vergroten of Slinken.
3. Voor Vergroten met of Slinken met voert u een pixelwaarde in tussen 1 en 100 en klikt u op OK.

   Het kader wordt vergroot of verkleind met het opgegeven aantal pixels. (Het gedeelte van het selectiekader dat langs de canvasrand loopt, blijft ongewijzigd door gebruik van de opdracht Vergroten.)

Een selectie aanbrengen rond een selectiekader

Naar boven

Met de opdracht Omranden kunt u een pixelbereik binnen en buiten een bestaand selectiekader selecteren. Dit is handig wanneer u een kader of een reeks pixels rond een afbeeldingsgebied wilt selecteren, in plaats van het gebied zelf, bijvoorbeeld wanneer u een halo-effect rond een geplakt object wilt verwijderen.



Oorspronkelijke selectie (links) en na de opdracht Omranden: 5 pixels (rechts)

1. Kies een selectiegereedschap en maak een selectie.
2. Kies Selecteren > Bewerken > Omranden.
3. Voer een waarde in tussen 1 en 200 pixels voor de breedte van het kader van de nieuwe selectie en klik op OK.

   De nieuwe selectie omlijnt het oorspronkelijk geselecteerde gebied en is gecentreerd op het oorspronkelijke selectiekader. Met een kaderbreedte van 20 pixels maakt u bijvoorbeeld een nieuwe selectie met zachte randen die zich uitstrekt tot tien pixels binnen het oorspronkelijke selectiekader en tot 10 pixels buiten dit kader.

Naar boven

Een selectie uitbreiden om er gebieden met dezelfde kleur in op te nemen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Selecteren > Toename om alle aangrenzende pixels op te nemen die binnen het tolerantiebereik vallen dat is opgegeven bij de opties voor de toverstaf.
- Kies Selecteren > Gelijkend om niet alleen de aangrenzende pixels, maar alle pixels uit de afbeelding die binnen het tolerantiebereik vallen in de selectie op te nemen.

  Als u de selectie in stappen wilt vergroten, kiest u een van de twee opdrachten vaker.

  Opmerking: *U kunt de opdrachten Toename en Gelijkend niet gebruiken voor bitmapafbeeldingen en afbeeldingen met 32 bits per kanaal.*

Naar boven

Restpixels verwijderen uit een op kleur gebaseerde selectie

1. Kies Selecteren > Bewerken > Vloeiend maken.
2. Voor Straal voert u een pixelwaarde in tussen 1 en 100 en klikt u op OK.

   Photoshop onderzoekt de omringende pixels van iedere pixel in de selectie, tot aan de afstand die u opgeeft bij Straal. Als meer dan 50% van deze omringende pixels zijn geselecteerd, blijft de pixel in de selectie en worden de omringende pixels toegevoegd aan de selectie. Als minder dan de helft van de omringende pixels zijn geselecteerd, wordt de pixel verwijderd uit de selectie. Het effect van deze bewerking is minder vlekkerigheid, vloeiender scherpe hoeken en minder oneffen lijnen.

Naar boven

De randen van selecties vloeiend maken

Met de optie Rand verfijnen wordt de kwaliteit van selectieranden verbeterd, zodat u objecten in alle eenvoud kunt extraheren. U kunt ook gebruikmaken van opties voor Rand verfijnen om een laagmasker te verfijnen. (Zie De dekking of randen van een masker aanpassen.)

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: objecten extraheren in Photoshop CS5
Russell Brown
Extraheer snel en nauwkeurig met Rand verfijnen.



Videoles: portretten nauwkeurig selecteren
Deke McClelland
Selecteer eenvoudig dunne lokken haar om portretten op nieuwe achtergronden te plaatsen.



Videoles: snel precieze selecties maken
Martin Evening
Combineer gereedschappen voor snelle selectie en randverfijning voor optimale efficiëntie.



Videoles: beter selecteren en maskeren
Jan Kabili
Bekijk een overzicht van alle verbeteringen van selectie- en maskeerfuncties.

1. Maak een selectie met een willekeurig selectiegereedschap.
2. Klik op Rand verfijnen in de optiebalk of kies Selecteren > Rand verfijnen. Stel vervolgens de volgende opties in:

Weergavemodus Kies in het pop-upmenu een modus om de selectie op een andere manier weer te geven. Voor meer informatie over de verschillende modi plaatst u de aanwijzer boven de desbetreffende modus tot knopinfo wordt weergegeven. Kies Origineel tonen om de originele selectie ter vergelijking weer te geven. Kies Straal tonen om de selectierand weer te geven waarin de randverfijning plaatsvindt.

De gereedschappen Straal verfijnen en Verfijningen wissen Hiermee kunt u het randgebied waarin randverfijningen plaatsvinden nauwkeurig aanpassen. Druk op Shift+E om snel van het ene naar het andere gereedschap te gaan. Druk op de toets met de vierkante haak om een andere penseelgrootte te gebruiken.
Teken over zachte gebieden, zoals haar of een vacht, om kleine details aan de selectie toe te voegen.

Slimme straal Hiermee wordt de straal voor zachte en harde randen in het randgebied automatisch aangepast. Schakel deze optie uit als de rand uniforme harde of zachte randen heeft, of als u de straalinstelling en verfijningspenselen met grotere nauwkeurigheid wilt gebruiken.

Straal Hiermee bepaalt u de omvang van de selectierand waarin de randverfijning plaatsvindt. Gebruik een kleine straal voor scherpe randen en een grotere straal voor zachte randen.

Vloeiend Kies deze optie om onregelmatigheden (pieken en dalen) in de randen van de selectie te reduceren en een vloeiender omtrek te bewerkstelligen.

Doezelaar Hiermee vervaagt u de overgang tussen de selectie en omringende pixels.

Contrast Bij een hogere waarde voor contrast springen de overgangen met zachte randen langs het selectiekader duidelijker in het oog. Over het algemeen werken de optie Slimme straal en de verfijningsgereedschappen beter.

Rand verschuiven Hiermee verplaatst u zachte randen naar binnen als u een negatieve waarde kiest of naar buiten als u een positieve waarde kiest. Wanneer u de randen naar binnen verschuift, verdwijnen ongewenste achtergrondkleuren uit de selectieranden.

Kleuren zuiveren Hiermee vervangt u kleurranden door de kleur van volledig geselecteerde, nabijgelegen pixels. De mate van kleurvervanging is evenredig aan de zachtheid van de selectieranden.
Belangrijk: *Aangezien u met deze optie de pixelkleur verandert, dient u er een nieuwe laag of een nieuw document voor te maken. Bewaar echter de originele laag, zodat u deze desgewenst kunt herstellen. (U kunt de wijzigingen in de pixelkleur gemakkelijk zien wanneer u Laag zichtbaar maken kiest als weergavemodus.)*

Hoeveelheid Hiermee wijzigt u de mate van zuivering en randvervanging.

Uitvoer naar Hiermee bepaalt u of de verfijnde selectie een selectie of masker op de huidige laag wordt of resulteert in een nieuwe laag of een nieuw document.

Naar boven

De randen van selecties vloeiend maken

U kunt de harde randen van een selectie verzachten met anti-aliasing en doezelen.

Anti-aliasing Hiermee maakt u oneffen randen vaneen selectie vloeiender door de kleurovergang tussen randpixels en achtergrondpixels te verzachten. Er gaan geen details verloren, aangezien alleen de randpixels worden gewijzigd. Anti-aliasing komt van pas bij het knippen, kopiëren en plakken van selecties voor het maken van samengestelde afbeeldingen.
Anti-aliasing is beschikbaar voor de gereedschappen Lasso, Veelhoeklasso, Magnetische lasso, Ovaal selectiekader en Toverstaf. (Selecteer een gereedschap om de optiebalk van het gereedschap weer te geven.)

Opmerking: *U dient deze optie op te geven voordat u deze gereedschappen gebruikt. Als u eenmaal een selectie hebt gemaakt, kunt u geen anti-aliasing meer toevoegen.*

Doezelen Hiermee verzacht u de randen van een selectie door een overgangsgebied tussen de selectie en de omringende pixels te maken. Dit kan wel ten koste van het detail in de rand van de selectie gaan.
U kunt een doezelrand instellen voor de selectiekadergereedschappen, de lasso, de veelhoeklasso of de magnetische lasso terwijl u het gereedschap gebruikt of u kunt een doezelrand instellen voor een bestaande selectie.

Opmerking: *Het effect van de doezelfunctie wordt pas zichtbaar wanneer u de selectie verplaatst, knipt, kopieert of vult.*

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: flexibele doezelaar
video2brain - Tim Grey
Voor betere resultaten past u de doezelaar toe op maskers in plaats van selecties.

Pixels selecteren met gebruik van anti-aliasing

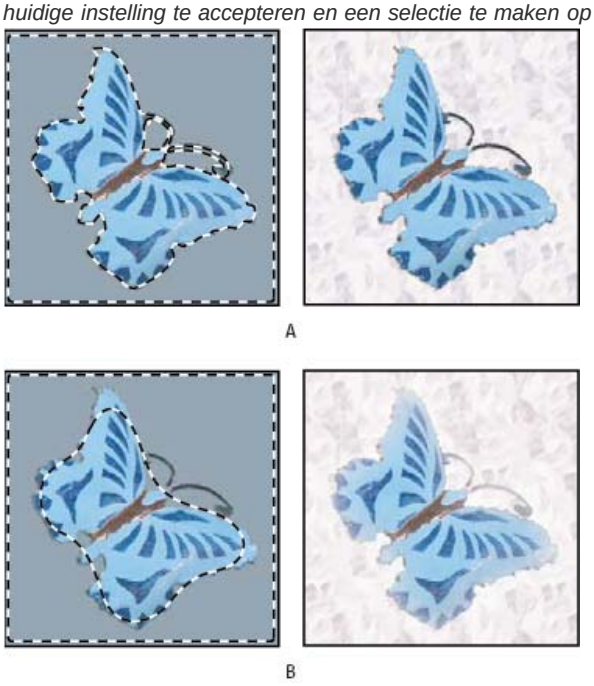
1. Selecteer de lasso, de veelhoeklasso, de magnetische lasso, het ovaal selectiekader of de toverstaf.
2. Selecteer Anti-alias op de optiebalk.

Een doezelrand definiëren voor een selectiegereedschap

1. Selecteer een van de lasso- of selectiekadergereedschappen.
2. Geef op de optiebalk een waarde op voor Doezelaar. Deze waarde bepaalt de dikte van de doezelrand en kan variëren van 0 tot 250 pixels.

Een doezelrand definiëren voor een bestaande selectie

1. Kies Selecteren > Bewerken > Doezelaar.
2. Geef een waarde op voor Doezelstraal en klik op OK.
   Opmerking: *Als u een kleine selectie maakt met een grote doezelstraal, is de selectie misschien zo klein dat de selectieranden onzichtbaar zijn en dus ook niet kunnen worden geselecteerd. Als het bericht "Er zijn geen pixels voor meer dan 50% geselecteerd" in beeld verschijnt, moet u de waarde van doezelstraal verlagen of de grootte van de selectie verhogen. U kunt ook op OK klikken om het masker met de huidige instelling te accepteren en een selectie te maken op de plaats waar de randen onzichtbaar zijn.*



Selectie zonder doezelen en met doezelen.
A. *Selectie zonder doezelen, dezelfde selectie gevuld met patroon.* ***B.*** *Selectie met doezelen, dezelfde selectie gevuld met patroon.*

Naar boven

Randpixels uit een selectie verwijderen

Als u een selectie waarop anti-aliasing is toegepast verplaatst of plakt, worden sommige pixels die zich in de buurt van het selectiekader bevinden toegevoegd aan de selectie. Dit kan een soort uitvloeiing of krans rond de randen van de geplakte selectie tot gevolg hebben. Met de volgende opdrachten in het menu Laag > Matting kunt u deze ongewenste randpixels bewerken:

- Met Kleur zuiveren vervangt u achtergrondkleuren in uit de toon vallende randpixels door de kleur van nabijgelegen, volledig geselecteerde pixels.
- Met Rand verwijderen vervangt u de kleur van uit de toon vallende randpixels door de kleuren van pixels die verder bij de rand van de selectie vandaan liggen en die de achtergrondkleur niet bevatten.
- Zwarte rand verwijderen of Witte rand verwijderen is handig wanneer er bij een selectie anti-aliasing is toegepast tegen een witte of een zwarte achtergrond en u de selectie op een andere achtergrond wilt plakken. Zwarte tekst waarop anti-aliasing is toegepast op een witte achtergrond heeft bijvoorbeeld grijze pixels aan de randen, die zichtbaar zijn tegen een gekleurde achtergrond.

  U kunt randpixels ook verwijderen door met de schuifregelaars Geavanceerd overvloeien in het dialoogvenster Laagstijlen gebieden uit de laag te verwijderen of transparant te maken. In dit geval maakt u de zwarte of witte gebieden transparant. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de schuifregelaars om deze uit elkaar te halen, zodat u randpixels kunt verwijderen en een vloeiende rand kunt behouden.

Een rand rondom een selectie verkleinen

1. Kies Laag > Rand > Rand verwijderen.
2. Typ een waarde in het tekstvak Breedte om het gebied op te geven waarin u naar vervangende pixels wilt zoeken. Meestal is een afstand van 1 of 2 pixels voldoende.
3. Klik op OK.

Een rand uit een selectie verwijderen

✤ Kies Laag > Matting > Zwarte rand verwijderen of Laag > Matting > Witte rand verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

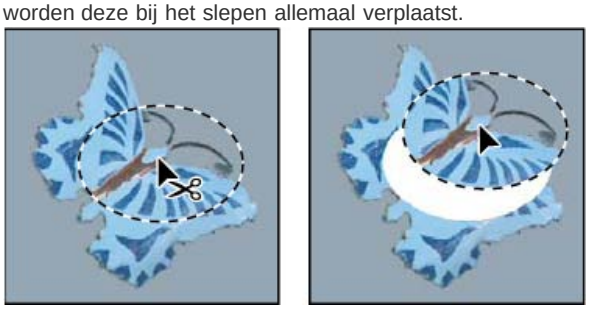
Geselecteerde pixels verplaatsen, kopiëren en verwijderen

Een selectie verplaatsen
Selecties kopiëren
Naar een andere toepassing kopiëren
Geselecteerde pixels verwijderen

Naar boven

Een selectie verplaatsen

1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen .
2. Plaats de aanwijzer binnen het selectiekader en sleep de selectie naar een nieuwe positie. Als u meerdere gebieden hebt geselecteerd, worden deze bij het slepen allemaal verplaatst.



Oorspronkelijke selectie (links) en selectie na verplaatsing met gereedschap Verplaatsen (rechts)

Naar boven

Selecties kopiëren

U kunt het gereedschap Verplaatsen gebruiken om selecties te kopiëren terwijl u deze in of tussen afbeeldingen sleept. U kunt selecties ook kopiëren en verplaatsen met de opdrachten Kopiëren, Verenigd kopiëren, Knippen en Plakken. U bespaart geheugen wanneer u sleept met het gereedschap Verplaatsen, aangezien het klembord niet wordt gebruikt.

Wanneer u een selectie of laag plakt tussen afbeeldingen met verschillende resoluties, behouden de geplakte gegevens hun pixelafmetingen. Daardoor kunnen de verhoudingen tussen het geplakte deel en de nieuwe afbeelding onjuist zijn. Gebruik de opdracht Afbeeldingsgrootte om dezelfde resolutie in te stellen voor de bronafbeeldingen en de doelafbeeldingen, voordat u gaat knippen en plakken of gebruik de opdracht Vrije transformatie om de grootte van de geplakte inhoud te wijzigen.

Opmerking: *Afhankelijk van de instellingen voor kleurbeheer en het kleurprofiel van het bestand (of de geïmporteerde gegevens) wordt u mogelijk gevraagd hoe u de kleurgegevens van het bestand (of de geïmporteerde gegevens) wilt verwerken.*

Inzicht in de opdrachten Kopiëren en Plakken

Kopiëren Hiermee kopieert u het geselecteerde gebied naar de actieve laag.

Verenigd kopiëren Hiermee maakt u een samengevoegde kopie van alle zichtbare lagen in het geselecteerde gebied.

Plakken Hiermee plakt u een gekopieerde selectie op een andere plaats in de afbeelding of als een nieuwe laag in een andere afbeelding. Als u een selectie hebt gemaakt, plaatst u de gekopieerde selectie met de opdracht Plakken over de huidige selectie. Hebt u geen actieve selectie, dan wordt de gekopieerde selectie in het midden van het weergavegebied geplaatst.

Op locatie plakken Als uit een ander Photoshop-document gekopieerde pixels op het klembord staan, wordt de selectie op dezelfde relatieve locatie in het doeldocument geplakt als in het brondocument.

Plakken in of Plakken buiten Een gekopieerde selectie wordt in of buiten een andere selectie in een willekeurige afbeelding geplakt. De bronselectie wordt in een nieuwe laag geplakt en het selectiekader van de doelselectie wordt omgezet in een laagmasker.

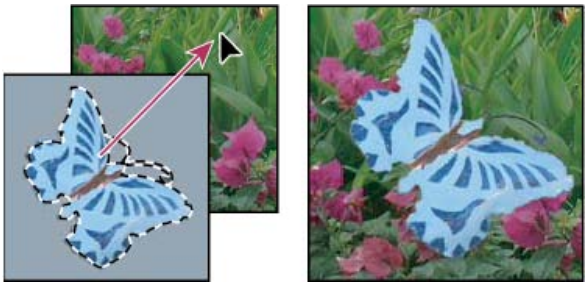
Een selectie kopiëren

1. Selecteer het gebied dat u wilt kopiëren.
2. Kies Bewerken > Kopiëren of Bewerken > Verenigd kopiëren.

Een selectie kopiëren tijdens het slepen

1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen of houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om het gereedschap Verplaatsen te activeren.
2. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie die u wilt kopiëren en verplaatsen.

Wanneer u kopieert naar een andere afbeelding, sleept u de selectie van het actieve afbeeldingsvenster naar het venster van de doelafbeelding. Als u niets hebt geselecteerd, wordt de volledige actieve laag gekopieerd. Terwijl u de selectie naar het andere afbeeldingsvenster sleept, wordt de rand van het venster gemarkeerd zodra u de selectie in het venster kunt neerzetten.



Een selectie naar een andere afbeelding slepen

Meerdere kopieën van een selectie maken in een afbeelding

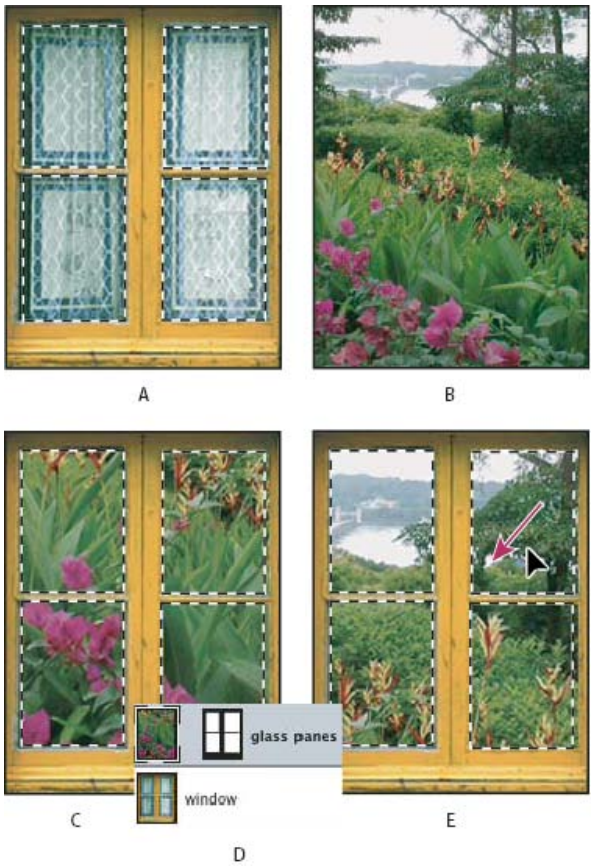
1. Selecteer het gereedschap Verplaatsen of houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om het gereedschap Verplaatsen te activeren.
2. Kopieer de selectie:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie.
   - Als u de selectie wilt kopiëren en het duplicaat 1pixel wilt verschuiven, houdt u Alt of Option ingedrukt en drukt u op een pijltoets.
   - Als u de selectie wilt kopiëren en het duplicaat 10 pixels wilt verschuiven, houdt u Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en drukt u op een pijltoets.

     Zolang u Alt of Option ingedrukt houdt, wordt bij elke druk op een pijltoets een kopie van de selectie gemaakt, die op de opgegeven afstand van de laatste kopie wordt geplaatst. In dit geval wordt de kopie op dezelfde laag gemaakt.

Een selectie in of buiten een andere selectie plakken

1. Knip of kopieer het deel van de afbeelding dat u wilt plakken.
2. Selecteer het gebied waarin of waarbuiten u de selectie wilt plakken, in dezelfde of in een andere afbeelding.
   Opmerking: *Als u buiten de selectie plakt, selecteert u een gebied dat kleiner is dan de gekopieerde selectie.*
3. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Plakken speciaal > Plakken in. De inhoud van de bronselectie wordt weergegeven in de doelselectie.
   - Kies Bewerken > Plakken speciaal > Plakken buiten. De inhoud van de bronselectie wordt weergegeven rond de doelselectie.

Met de opdracht Plakken in of Plakken buiten voegt u een laag en een laagmasker toe aan de afbeelding. In het deelvenster Lagen bevat de nieuwe laag een laagminiatuur voor de geplakte selectie naast een laagmaskerminiatuur. Het laagmasker is gebaseerd op de selectie waarin u plakt: de selectie is niet gemaskerd (wit), de rest van de laag is gemaskerd (zwart). De laag en het laagmasker zijn niet gekoppeld. U kunt deze dus onafhankelijk van elkaar verplaatsen.



De opdracht Plakken in
***A.** Deelvensters geselecteerd **B.** Gekopieerde afbeelding **C.** Plakken in, opdracht **D.** Laagminiaturen en laagmasker in het deelvenster Lagen **E.** Geplakte verplaatste afbeelding*

4. Selecteer het gereedschap Verplaatsen of houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om het gereedschap Verplaatsen te activeren. Sleep vervolgens de bronselectie tot het gewenste deel ervan zichtbaar is door het masker.
5. Als u wilt opgeven hoeveel van de onderliggende afbeelding zichtbaar blijft, klikt u op de laagmaskerminiatuur in het deelvenster Lagen, selecteert u een tekengereedschap en bewerkt u het masker:
   - Als u meer van de afbeelding onder de laag wilt verbergen, tekent u met zwart op het masker.
   - Als u meer van de onderliggende afbeelding zichtbaar wilt maken, tekent u met wit op het masker.
   - Als u de onderliggende afbeelding gedeeltelijk zichtbaar wilt maken, tekent u met grijs op het masker.
6. Als het resultaat naar wens is, kunt u Laag > Verenigen; omlaag laag kiezen om de nieuwe laag en het laagmasker samen te voegen met de onderliggende laag en de wijzigingen definitief te maken.

Naar boven

Naar een andere toepassing kopiëren

Met de opdrachten Knippen, Kopiëren en Plakken kunt u Photoshop-selecties kopiëren en in andere toepassingen plakken of illustraties uit andere toepassingen in Photoshop plakken. De geknipte of gekopieerde selectie blijft op het klembord staan totdat u een andere selectie knipt of kopieert. U kunt ook illustraties tussen Photoshop en Illustrator kopiëren aan de hand van slepen en neerzetten.

In bepaalde gevallen wordt de inhoud van het klembord omgezet in een rasterafbeelding. U krijgt een melding te zien wanneer een vectorillustratie wordt omgezet in pixels.

***Opmerking:** De afbeelding wordt omgezet in pixels met de resolutie van het bestand waarin u de afbeelding plakt. Slimme vectorobjecten worden niet omgezet in pixels.*

PostScript-illustraties uit een ander programma plakken

1. Selecteer de illustratie in de andere toepassing en kies Bewerken > Kopiëren.
2. Selecteer de afbeelding waarin u de selectie wilt plakken.
3. Kies Bewerken > Plakken.
4. In het dialoogvenster Plakken selecteert u een van de volgende opties voor Plakken als:
   Slim object Hiermee plaatst u de illustratie in een nieuwe laag als slim object.

   Pixels Hiermee worden illustraties omgezet in pixels terwijl ze geplakt worden. Hierbij worden meetkundige vectorillustraties omgezet in

pixels.

Paden Hiermee wordt de kopie als pad in het deelvenster Paden geplakt. Als u tekst wilt kopiëren uit Illustrator, moet u de tekst eerst omzetten in contourtekst.

Vormlaag Hiermee maakt u een nieuwe vormlaag die het pad als vectormasker gebruikt.
Opmerking: *Als u illustraties wilt kopiëren uit Adobe Illustrator, kan het zijn dat de standaardvoorkeuren voor het klembord in Illustrator verhinderen dat het dialoogvenster Plakken wordt weergegeven in Photoshop. Selecteer AICB in Voorkeuren van bestandsbeheer en het Klembord in Illustrator als u de opties voor Plakken wilt weergeven wanneer u de illustratie in Photoshop plakt.*

5. Als u bij de vorige stap Plakken als pixels hebt gekozen, kunt u de optie Anti-alias op de optiebalk selecteren om een vloeiende overgang tussen de randen van de selectie en de omringende pixels aan te brengen.
Opmerking: *U kunt de opdrachten in het menu Rand gebruiken als u al gegevens hebt samengevoegd en de pixelgegevens weer wilt extraheren.*

De inhoud van het klembord opslaan als u Photoshop sluit

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Algemeen.
2. Selecteer Klembord exporteren om de Photoshop-inhoud van het klembord op te slaan bij het afsluiten van Photoshop.

Illustraties kopiëren aan de hand van slepen en neerzetten

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep een of meerdere Illustrator-vectorobjecten naar een geopende afbeelding in Photoshop. Zo ontstaat een vectorlaag met een slim object in de afbeelding. Kies Laag > Slimme objecten > Inhoud bewerken om de inhoud in Illustrator opnieuw te openen en deze te bewerken.
- U kunt een vectorobject ook als pad kopiëren naar Photoshop door Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt te houden terwijl u uit Illustrator sleept.
- Als u de inhoud van de momenteel in Photoshop geselecteerde laag wilt kopiëren naar Illustrator, sleept u de inhoud met het gereedschap Verplaatsen van het Photoshop-venster naar een geopend Illustrator-document.

Naar boven

Geselecteerde pixels verwijderen

❖ Kies Bewerken > Wissen of druk op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS). Als u een selectie wilt knippen en op het klembord wilt plaatsen, kiest u Bewerken > Knippen.
Wanneer u een selectie op een achtergrondlaag verwijdert, wordt de oorspronkelijke kleur vervangen door de achtergrondkleur. Wanneer u een selectie op een standaardlaag verwijdert, wordt de oorspronkelijke kleur vervangen door laagtransparantie.

Meer Help-onderwerpen
Kleurbeheer instellen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

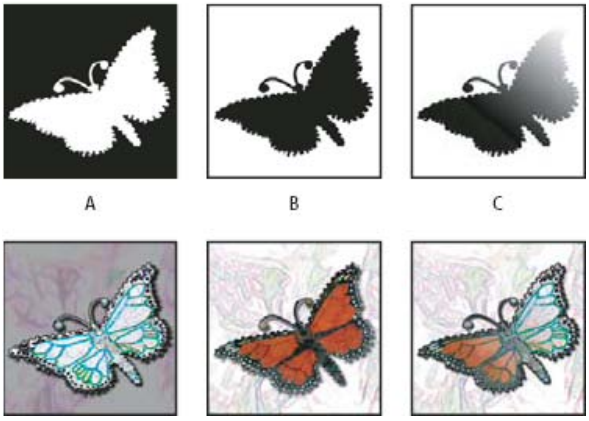
Selecties en alfakanaalmaskers opslaan

Informatie over maskers en alfakanalen
Alfakanaalmaskers maken en bewerken
Selecties opslaan en laden

Naar boven

Informatie over maskers en alfakanalen

Wanneer u een deel van een afbeelding selecteert, wordt het gebied dat niet is geselecteerd *van een masker voorzien*, zodat het tegen bewerking is beschermd. Met maskers kunt u gebieden in een afbeelding isoleren en beschermen terwijl u kleurwijzigingen, filters of andere effecten op de rest van de afbeelding toepast. U kunt met maskers ook complexe bewerkingen op afbeeldingen uitvoeren, bijvoorbeeld geleidelijke kleur- of filtereffecten op een afbeelding toepassen.



Voorbeelden van maskers
***A.** Dekkend masker om de achtergrond te beschermen en de vlinder te bewerken **B.** Dekkend masker om de vlinder te beschermen en de achtergrond te kleuren **C.** Halfdoorzichtig masker om de achtergrond en een gedeelte van de vlinder te kleuren*

Maskers worden opgeslagen in alfakanalen. Maskers en kanalen zijn grijswaardenafbeeldingen die u net als gewone afbeeldingen kunt bewerken met de teken- en bewerkgereedschappen en de filters. Gebieden die zwart zijn getekend op een masker zijn beschermd, maar u kunt de gebieden bewerken die wit zijn getekend.

Gebruik de Snelmaskermodus om een selectie om te zetten in een tijdelijk masker, zodat u deze gemakkelijker kunt bewerken. Het snelmasker wordt als een gekleurde bedekking weergegeven waarvan u de dekking kunt aanpassen. U kunt het snelmasker bewerken met een tekengereedschap of wijzigen met een filter. Nadat u de Snelmaskermodus hebt afgesloten, wordt het masker weer omgezet in een selectie in de afbeelding.

Als u een selectie langer wilt opslaan, kunt u het opslaan als een alfakanaal. Het alfakanaal slaat de selectie op als een bewerkbaar grijswaardenmasker in het deelvenster Kanalen. Als het masker eenmaal is opgeslagen als een alfakanaal, kunt u de selectie op een willekeurig moment weer laden of het zelfs in een andere afbeelding laden.



Als alfakanaal opgeslagen selectie in het deelvenster Kanalen

***Opmerking:** U kunt gedeelten van een laag maskeren of verbergen met gebruik van een laagmasker.*

Naar boven

Alfakanaalmaskers maken en bewerken

U kunt een nieuw alfakanaal maken en vervolgens tekengereedschappen, bewerkgereedschappen en filters gebruiken om een masker te maken van het alfakanaal. U kunt een bestaande selectie in een afbeelding in Photoshop ook opslaan als een alfakanaal dat in het deelvenster Kanalen wordt weergegeven. Zie Selecties opslaan en laden.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Boekfragment: het deelvenster Maskers gebruiken
Conrad Chavez
Stel maskers snel nauwkeurig af met één geconsolideerde set opties.

Een alfakanaalmasker maken met gebruik van de huidige opties

1. Klik op de knop Nieuw kanaal onder aan het deelvenster Kanalen.
2. Teken op het nieuwe kanaal om afbeeldingsgebieden te maskeren.
   Selecteer gebieden in de afbeelding voordat u het kanaal voor het masker maakt. Teken vervolgens op het kanaal om het masker te verfijnen.

Een alfkanaalmasker maken en opties instellen

1. Houd Alt ingedrukt en klik (Windows) of houd Option ingedrukt en klik (Mac OS) op de knop Nieuw kanaal onder aan het deelvenster Kanalen of kies Nieuw kanaal in het menu van het deelvenster Kanalen.
2. Geef opties op in het dialoogvenster Nieuw kanaal.
3. Teken op het nieuwe kanaal om afbeeldingsgebieden te maskeren.

Kanaalopties

Als u de opties voor een bestaand kanaal wilt wijzigen, dubbelklikt u op de miniatuur van het kanaal in het deelvenster Kanalen of selecteert u Kanaalopties in het menu van het deelvenster Kanalen.

De volgende opties zijn beschikbaar in de dialoogvensters Nieuw kanaal en Kanaalopties.

Gemaskerde gebieden Hiermee stelt u gemaskeerde gebieden in op zwart (dekkend) en geselecteerde gebieden op wit (transparant). Door met zwart te tekenen maakt u het gemaskeerde gebied groter, door met wit te tekenen maakt u het geselecteerde gebied groter. Als deze optie is geselecteerd, verandert de snelmaskerknop van de gereedschapset in een witte cirkel op een grijze achtergrond .

Geselecteerde gebieden Hiermee stelt u gemaskeerde gebieden in op wit (transparant) en geselecteerde gebieden op zwart (dekkend). Door met wit te tekenen breidt u het gemaskeerde gebied uit, door met zwart te tekenen maakt u het geselecteerde gebied groter. Als deze optie is geselecteerd, verandert de snelmaskerknop in de gereedschapset in een grijze cirkel op een witte achtergrond .

Steunkleur Hiermee zet u een alfakanaal om in een steunkleurkanaal. Deze optie is alleen beschikbaar voor bestaande kanalen.

Kleur Hiermee stelt u de kleur en dekking van het masker in. Klik op het kleurveld om de kleur te wijzigen. De instellingen voor kleur en voor dekking hebben alleen effect op de vormgeving van het masker en niet op de bescherming van de onderliggende gebieden. U kunt deze instellingen wijzigen om het masker duidelijker zichtbaar te maken ten opzichte van de kleuren in de afbeelding.

Tekenen op een kanaal om afbeeldingsgebieden te maskeren

Onder in het deelvenster Kanalen wordt een nieuw kanaal weergegeven. Dit is het enige kanaal dat zichtbaar is in het afbeeldingsvenster. Klik op het oogpictogram voor het samengestelde kleurkanaal (RGB, CMYK) om de afbeelding weer te geven met een kleurbedekking die het masker toont.

Selecteer het penseel of een bewerkgereedschap en kies uit een van de volgende mogelijkheden om een gebied toe te voegen aan of te verwijderen uit het masker dat van het alfakanaal is gemaakt:

- Als u gebieden in het nieuwe kanaal wilt verwijderen, tekent u met wit.
- Als u gebieden aan het nieuwe kanaal wilt toevoegen, tekent u met zwart.
- Als u gebieden met een dekking van minder dan 100% wilt toevoegen of verwijderen, stelt u de dekking in in de optiebalk van het tekengereedschap of het bewerkgereedschap en tekent u vervolgens met wit of zwart. U kunt ook met kleur tekenen voor een lagere dekking.

Naar boven

Selecties opslaan en laden

U kunt iedere selectie opslaan als een masker in een nieuw of bestaand alfakanaal en de selectie later opnieuw laden vanuit het masker.

U kunt een selectie als een laagmasker gebruiken door de selectie te laden om deze actief te maken en vervolgens een nieuw laagmasker toe te voegen.

Een selectie opslaan naar een nieuw kanaal

1. Selecteer het gebied of de gebieden van de afbeelding die u wilt isoleren.
2. Klik op de knop Selectie opslaan onder in het deelvenster Kanalen. Het nieuwe kanaal wordt weergegeven en krijgt een naam gebaseerd op de volgorde waarin het is gemaakt.

Een selectie opslaan als een nieuw of bestaand kanaal

1. Gebruik een selectiegereedschap om in de afbeelding het gebied of de gebieden te selecteren die u wilt isoleren.
2. Kies Selecteren > Selectie opslaan.
3. Voer de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Selectie opslaan en klik op OK.
   Document Hiermee kunt u de doelafbeelding voor de selectie kiezen. De selectie wordt standaard in een kanaal in uw actieve afbeelding geplaatst. U kunt de selectie in een kanaal in een andere open afbeelding met dezelfde pixelafmetingen of in een nieuwe afbeelding opslaan.

   Kanaal Hiermee kunt u het doelkanaal voor de selectie kiezen. De selectie wordt standaard in een nieuw kanaal opgeslagen. U kunt de selectie opslaan in een bestaand kanaal in de geselecteerde afbeelding of in een laagmasker als de afbeelding lagen bevat.
4. Als u de selectie opslaat als een nieuw kanaal, voert u een naam in voor het kanaal in het tekstvak Naam.
5. Als u de selectie opslaat naar een bestaand kanaal, selecteert u hoe de selecties moeten worden gecombineerd:
   Kanaal vervangen Hiermee vervangt u de huidige selectie in het kanaal.

   Toevoegen aan kanaal Hiermee voegt u de selectie toe aan de huidige inhoud van het kanaal.

   Verwijderen uit kanaal Hiermee verwijdert u de selectie uit de inhoud van het kanaal.

   Doorsnede maken met kanaal Hiermee behoudt u de doorsnede van de gebieden van de nieuwe selectie en de inhoud van het kanaal.

   U kunt in het deelvenster Kanalen het kanaal selecteren om de opgeslagen selectie in grijswaarden te zien.

Een opgeslagen selectie laden vanuit het deelvenster Kanalen

U kunt een eerder opgeslagen selectie opnieuw gebruiken door deze in een afbeelding te laden. U kunt u de selectie ook in een afbeelding laden als u klaar bent met het wijzigen van een alfakanaal.

✤ Voer in het deelvenster Kanalen een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het alfakanaal, klik op de knop Selectie laden onder in het deelvenster en klik vervolgens op het samengestelde kleurkanaal boven in het deelvenster.
- Sleep het kanaal met de selectie die u wilt laden naar de knop Kanaal als selectie laden.
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op het kanaal met de selectie die u wilt laden.
- Als u het masker aan een bestaande selectie wilt toevoegen, drukt u op Ctrl+Shift (Windows) of op Command+Shift (Mac OS) en klikt u op het kanaal.
- Wanneer u het masker uit een bestaande selectie wilt verwijderen, drukt u op Ctrl+Alt (Windows) of op Command+Option (Mac OS) en klikt u op het kanaal.
- Wanneer u de doorsnede van de opgeslagen en een bestaande selectie wilt laden, drukt u op Ctrl+Alt+Shift (Windows) of op Command+Option+Shift (Mac OS) en selecteert u het kanaal.

  U kunt een selectie van de ene naar de andere geopende Photoshop-afbeelding slepen.

Een opgeslagen selectie laden

Opmerking: *Als u een opgeslagen selectie laadt uit een andere afbeelding, dient u de afbeelding eerst te openen. Zorg er ook voor dat de doelafbeelding actief is.*

1. Kies Selecteren > Selectie laden.
2. Geef de bronopties op in het dialoogvenster Selectie laden:
   Document Hiermee selecteert u de bron die u wilt laden.

   Kanaal Hiermee kiest u het kanaal dat de selectie bevat die u wilt laden.

   Omkeren Hiermee selecteert u de niet-geselecteerde gebieden.
3. Selecteer een optie bij Bewerking om aan te geven hoe de selecties moeten worden gecombineerd als de doelafbeelding al een selectie bevat.
   Nieuwe selectie Hiermee voegt u de geladen selectie toe.

   Toevoegen aan selectie Hiermee voegt u de geladen selectie toe aan de bestaande selecties van de afbeelding.

Verwijderen uit selectie Hiermee verwijdert u de geladen selectie uit bestaande selecties in de afbeelding.

Doorsnede met selectie Hiermee slaat u een selectie op uit de doorsnede van de geladen selectie en bestaande selecties in de afbeelding.

U kunt een selectie van de ene naar de andere geopende Photoshop-afbeelding slepen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Selecties maken met de lasso

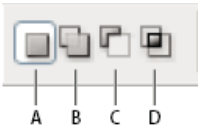
Selecteren met de lasso
Selecteren met de veelhoeklasso
Selecteren met de magnetische lasso

Selecteren met de lasso

Naar boven

De lasso is handig om willekeurig gevormde segmenten voor een selectiekader te tekenen.

1. Selecteer de lasso en stel opties voor doezelen en anti-aliasing in op de optiebalk. (Zie De randen van selecties vloeiend maken.)
2. Als u een bestaande selectie wilt uitbreiden, beperken of een doorsnede met een bestaande selectie wilt maken, klikt u op de desbetreffende knop op de optiebalk.



Selectieopties
***A.** Nieuwe selectie **B.** Toevoegen aan selectie **C.** Verwijderen uit selectie **D.** Doorsnede maken met selectie*

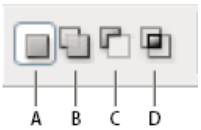
3. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - Sleep om een willekeurig gevormd selectiekader te tekenen.
   - Als u wilt schakelen tussen vrij getekende segmenten en rechte-lijnsegmenten, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u begin- en eindpunten voor de segmenten. (Als u pas getekende rechte-lijnsegmenten wilt wissen, houdt u Delete ingedrukt.)
4. Als u het selectiekader wilt sluiten, laat u de muisknop los zonder Alt of Option ingedrukt te houden.
5. (Optioneel) Klik op Rand verfijnen om het selectiekader verder aan te passen. Zie Selectieranden verfijnen.

Selecteren met de veelhoeklasso

Naar boven

De veelhoeklasso is handig om rechte-lijnsegmenten voor een selectiekader te tekenen.

1. Selecteer de veelhoeklasso en de gewenste opties.
2. Kies een van de selectieopties in de optiebalk.



Selectieopties
***A.** Nieuwe selectie **B.** Toevoegen aan selectie **C.** Verwijderen uit selectie **D.** Doorsnede maken met selectie*

3. (Optioneel) Stel opties voor doezelaar en anti-aliasing in op de optiebalk. Zie De randen van selecties vloeiend maken.
4. Klik in de afbeelding om het beginpunt in te stellen.
5. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u een rechte-lijnsegment wilt tekenen, plaatst u de aanwijzer op de positie waar u het eerste rechte-lijnsegment wilt laten eindigen en klikt u. Ga verder met klikken om de eindpunten van volgende segmenten in te stellen.
   - Als u een rechte lijn wilt tekenen in veelvouden van 45°, houdt u Shift ingedrukt wanneer u de muisaanwijzer verplaatst om het volgende segmenten te klikken.
   - Als u een willekeurig gevormd segment wilt tekenen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u. Laat Alt of Option en de muisknop los als u klaar bent.
   - Als u pas getekende rechte-lijnsegmenten wilt verwijderen, drukt u op Delete.

6. Sluit het selectiekader:
   - Plaats de aanwijzer van de veelhoeklasso op het beginpunt (naast de aanwijzer verschijnt een gesloten cirkel) en klik.
   - Als de aanwijzer niet precies op het beginpunt staat, dubbelklikt u op de aanwijzer van de veelhoeklasso of houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u.
7. (Optioneel) Klik op Rand verfijnen om het selectiekader verder aan te passen. Zie Selectieranden verfijnen.

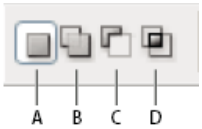
Naar boven

Selecteren met de magnetische lasso

Met de magnetische lasso hecht het selectiekader zich vast op de randen van gedefinieerde gebieden in de afbeelding. De magnetische lasso is niet beschikbaar voor afbeeldingen met 32 bits per kanaal.

De magnetische lasso is met name handig als u snel objecten met complexe randen tegen een achtergrond met een hoog contrast wilt selecteren.

1. Selecteer de magnetische lasso.
2. Kies een van de selectieopties in de optiebalk.



Selectieopties
***A.** Nieuwe selectie **B.** Toevoegen aan selectie **C.** Verwijderen uit selectie **D.** Doorsnede maken met selectie*

3. (Optioneel) Stel opties voor doezelaar en anti-aliasing in op de optiebalk. Zie De randen van selecties vloeiend maken.
4. Stel, indien gewenst, de volgende opties in:

   Breedte Als u de detectiebreedte van de lasso wilt opgeven, geeft u een pixelwaarde op bij Breedte. Met de magnetische lasso worden alleen randen binnen de opgegeven afstand vanaf de aanwijzer geregistreerd.

   Als u de aanwijzer van de lasso de lassobreedte wilt laten aangeven, drukt u op de toets Caps Lock. U kunt de aanwijzer wijzigen als het gereedschap is geselecteerd, maar niet in gebruik is. Druk op het rechte openingshaakje ([) om de breedte van de magnetische lasso met 1 pixel te verminderen; druk op het rechte sluitingshaakje (]) om de breedte met 1 pixel te verhogen.

   Contrast Als u de gevoeligheid van de lasso voor randen in de afbeelding wilt instellen, geeft u een waarde tussen 1 en 100% op bij Contrast. Bij een hogere waarde worden alleen randen geregistreerd die scherp contrasteren met hun omgeving. Bij een lagere waarde worden ook minder contrasterende randen geregistreerd.

   Frequentie Als u het interval wilt instellen waarmee fixeerpunten worden geplaatst, geeft u een waarde tussen 0 en 100 op bij Frequentie. Een hogere waarde betekent dat het selectiekader sneller wordt verankerd.

   Bij een afbeelding met duidelijk gedefinieerde randen kunt u hogere waarden voor de breedte en het randcontrast gebruiken en hoeft u de rand niet nauwkeurig te volgen. Bij een afbeelding met minder duidelijke randen kiest u lagere waarden voor de breedte en het randcontrast en volgt u de rand nauwkeuriger.

   Pendruk Als u met een tekentablet werkt, kunt u de optie Pendruk in- of uitschakelen. Als de optie is geselecteerd en u de pendruk verhoogt, wordt de breedte van de rand verlaagd.
5. Klik in de afbeelding om het eerste fixeerpunt te plaatsen. Met fixeerpunten wordt het selectiekader verankerd.
6. Laat de muisknop los of houd deze ingedrukt en verplaats de muisaanwijzer langs de rand die u wilt traceren.

   Het meest recent getekende segment van het selectiekader blijft actief. Bij het verplaatsen van de aanwijzer springt het actieve segment naar de rand met het grootste contrast in de afbeelding, gebaseerd op de in de optiebalk ingestelde breedte. Er worden regelmatig fixeerpunten aan het selectiekader toegevoegd om eerder gemaakte segmenten te verankeren.
7. Als het kader niet naar de gewenste rand springt, klikt u één keer om zelf een fixeerpunt toe te voegen. Blijf de rand volgen en voeg waar nodig fixeerpunten toe.



Met fixeerpunten wordt het selectiekader aan randen verankerd

8. Als u tijdelijk een van de andere lassogereedschappen wilt gebruiken, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - De lasso activeren: houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep terwijl u de muisknop ingedrukt houdt.
   - De veelhoeklasso activeren: houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik.
9. Als u pas getekende segmenten en fixeerpunten wilt verwijderen, drukt u op Delete totdat u de fixeerpunten van het gewenste segment hebt verwijderd.
10. Sluit het selectiekader:
    - Als u het kader wilt sluiten met een magnetisch segment, dubbelklikt u of drukt u op Enter of Return. (Als u het kader handmatig wilt sluiten, sleept u over het beginpunt en klikt u.)
    - Als u het kader wilt sluiten met een rechte-lijnsegment, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en dubbelklikt u.
11. (Optioneel) Klik op Rand verfijnen om het selectiekader verder aan te passen. Zie Selectieranden verfijnen.

Meer Help-onderwerpen

- Selecties en alfakanaalmaskers opslaan
- Paden omzetten in selectiekaders
- Galerie met selectiegereedschappen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Selecties maken met het selectiekader

Met de gereedschappen voor selectiekaders kunt u rechthoeken, ovalen en rijen en kolommen van 1 pixel selecteren.

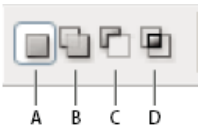
1. Selecteer een van de volgende selectiekadergereedschappen:

   Rechthoekig selectiekader Hiermee maakt u een rechthoekige selectie (of een vierkante selectie als u Shift ingedrukt houdt).

   Ovaal selectiekader Hiermee maakt u een ovaalvormige selectie (of een cirkelvormige selectie als u Shift ingedrukt houdt).

   Selectiekader één rij of Selectiekader één kolom Hiermee wordt de rand gedefinieerd als een rij of kolom van 1 pixel breed.

2. Kies een van de selectieopties in de optiebalk.



Selectieopties
***A.** Nieuwe selectie **B.** Toevoegen aan selectie **C.** Verwijderen uit selectie **D.** Doorsnede maken met selectie*

3. Geef op de optiebalk een instelling voor doezelen op. Schakel anti-alias in of uit voor het gereedschap Ovaal selectiekader. Zie De randen van selecties vloeiend maken.
4. Kies een stijl op de optiebalk voor het gereedschap Rechthoekig selectiekader of Ovaal selectiekader:

   Normaal Hiermee kunt u de verhoudingen van het selectiekader bepalen door te slepen.

   Vaste verhouding Hiermee stelt u de hoogte/breedte-verhouding voor het segment in. Geef waarden voor de verhouding op (decimalen zijn toegestaan). Als u bijvoorbeeld een selectiekader wilt tekenen waarvan de breedte twee keer zo groot is als de hoogte, typt u 2 voor de breedte en 1 voor de hoogte.

   Vaste grootte Hiermee stelt u de waarden in voor de hoogte en de breedte van het selectiekader. Typ het gewenste aantal pixels (in hele getallen).

   Naast pixels (px) kunt u ook specifieke eenheden gebruiken, zoals inches (in) of centimeters (cm) voor hoogte- en breedtewaarden.
5. Als u de selectie wilt uitlijnen op hulplijnen, segmenten, een raster of de grenzen van het document, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Weergave > Magnetisch of kies een opdracht in het submenu Weergave > Magnetisch. Het selectiekader kan worden uitgelijnd op een documentgrens of op een aantal verschillende Photoshop-extra's die u kunt kiezen in het submenu Magnetisch.
6. Voer een van de volgende handelingen uit om een selectie te maken:
   - Sleep met het gereedschap Rechthoekig selectiekader of Ovaal selectiekader over het gebied dat u wilt selecteren.
   - Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept om een vierkant of cirkel te tekenen (laat de muisknop eerder los dan Shift om de vorm te behouden).
   - Als u een selectiekader vanuit het middelpunt wilt slepen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt nadat u begonnen bent met slepen.



Een selectiekader slepen vanaf de hoek van een afbeelding (links) en vanaf het midden (rechts) door Alt/Option ingedrukt te houden tijdens het slepen

   - Als u het selectiekader voor één rij of één kolom gebruikt, klikt u in de buurt van het gebied dat u wilt selecteren en sleept u het kader naar de exacte positie. Vergroot de weergave van de afbeelding als het selectiekader niet zichtbaar is.

Als u een rechthoekig of ovaal selectiekader wilt verplaatsen, sleept u eerst om het selectiekader te tekenen, terwijl u de muisknop

ingedrukt houdt. Vervolgens houdt u de spatiebalk ingedrukt en gaat u door met slepen. Laat de spatiebalk los maar houd de muisknop ingedrukt als u wilt doorgaan met het aanpassen van het selectiekader.

Meer Help-onderwerpen

- Selecties en alfakanaalmaskers opslaan
- Paden omzetten in selectiekaders
- Galerie met selectiegereedschappen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Een object losmaken van de achtergrond

De meer effectieve en flexibele opdracht Rand verfijnen gebruiken
De verouderde, optionele plug-in Extraheren gebruiken (alleen Windows)

Als u een object extraheert, wordt de achtergrond gewist en transparant gemaakt. Pixels aan de rand van het object verliezen op deze manier de kleurcomponenten die uit de achtergrond afkomstig zijn, zodat deze met een nieuwe achtergrond kunnen overvloeien zonder een krans te veroorzaken.

De meer effectieve en flexibele opdracht Rand verfijnen gebruiken

Naar boven

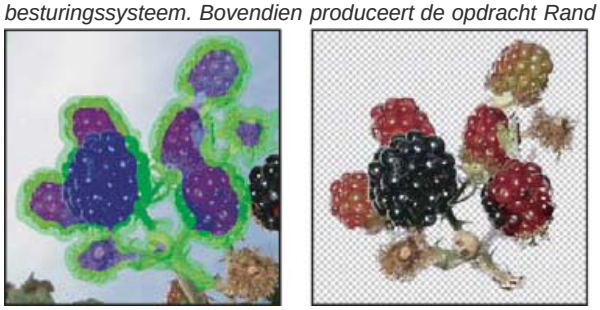
Kies de opdracht Selecteren > Rand verfijnen voor betere resultaten en niet-destructieve verwerking. Zie De randen van selecties vloeiend maken voor instructies en koppelingen naar meer nuttige videolesbestanden.

De opdracht Rand verfijnen levert vooral indrukwekkende resultaten op bij bijzonder ingewikkelde randen, zoals dunne lokken haar. In tegenstelling tot de verouderde plug-in Extraheren die pixelgegevens definitief verwijdert, maakt u met de opdracht Rand verfijnen selectiemaskers die u later opnieuw kunt aanpassen en perfectioneren.

De verouderde, optionele plug-in Extraheren gebruiken (alleen Windows)

Naar boven

Opmerking: *De plug-in Extraheren is niet beschikbaar voor Mac OS, aangezien deze niet compatibel is met de nieuwste versies van het besturingssysteem. Bovendien produceert de opdracht Rand verfijnen betere resultaten.*



Geselecteerd gebied gemarkeerd en gevuld, en geëxtraheerd object

1. Aangezien de opdracht Rand verfijnen betere resultaten oplevert, wordt de plug-in Extraheren niet geïnstalleerd bij Photoshop. Download de optionele Windows-plug-in.
2. Selecteer in het palet Lagen de laag met het object dat u wilt extraheren. Als u een achtergrondlaag selecteert, verandert deze na de extractie in een normale laag. Als de laag een selectie bevat, wordt de achtergrond alleen in het geselecteerde gebied gewist.
   Als u wilt voorkomen dat u de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens kwijtraakt, kunt u de laag het beste dupliceren of een opname maken van de oorspronkelijke staat van de afbeelding.
3. Kies Filter > Extraheren en geef de volgende gereedschapsopties op:

   Penseelgrootte Voer een waarde in of sleep de schuifregelaar om de breedte van het gereedschap Randmarkering op te geven. U kunt ook gebruikmaken van de optie Penseelgrootte om de breedte van het gereedschap Gummetje, Overbodig verwijderen en Randen corrigeren op te geven.

   Markeren Kies een vooraf ingestelde kleuroptie voor de markering die om objecten heen verschijnt wanneer u het gereedschap Randmarkering gebruikt of kies Overige om een aangepaste kleur te selecteren voor de markering.

   Vullen Geef voor Vullen een vooraf ingestelde kleur op of kies Overige om een eigen kleur te definiëren voor het gebied dat wordt gedefinieerd door het gereedschap Vullen.

   Slim markeren Selecteer deze optie als u een goed gedefinieerde rand wilt markeren. Hiermee kunt u de markering precies op de rand houden en wordt een markering toegepast die precies breed genoeg is om de rand te bedekken, ongeacht de geselecteerde penseelgrootte.
   Opmerking: *Als u Slim markeren gebruikt om de rand van een object te markeren die vlak bij een andere rand ligt, verkleint u de penseelgrootte wanneer de markering steeds van de objectrand wordt afgetrokken door de andere rand. Als het object een uniforme kleur aan de ene kant en scherpe randen aan de andere kant heeft, houdt u de rand van het object binnen het gebied van het penseel maar centreert u het penseel op de uniforme kleur.*
   Geef opties op voor Extractie:

   Afbeelding met structuur Selecteer deze optie als de voorgrond of achtergrond van de afbeelding veel structuur bevat.

Vloeiend Voer een waarde in voor Vloeiend of sleep de schuifregelaar om de omtrek vloeiender of minder vloeiend weer te geven. U kunt het beste met nul of een kleine waarde beginnen om te voorkomen dat details te veel vervagen. Als de extractie scherpe elementen bevat, kunt u de waarde voor Vloeiend vergroten om deze uit de volgende extractie te verwijderen.

Kanaal Kies het alfakanaal in het menu Kanaal om de markering te kunnen baseren op een selectie die in een alfakanaal is opgeslagen. Het alfakanaal moet zijn gebaseerd op een selectie van de rand van het object. Als u een markering wijzigt die is gebaseerd op een kanaal, verandert de naam van het kanaal in het menu in Aangepast. Uw afbeelding moet beschikken over een alfakanaal. Anders is de optie Kanaal niet beschikbaar.

Voorgrond forceren Selecteer deze optie als het object erg complex is of als het object geen duidelijke binnenkant heeft.

4. Selecteer het gereedschap Randmarkering en teken met dit gereedschap om de rand van het object dat u wilt extraheren te definiëren. Sleep zo dat de markering zowel het object op de voorgrond als de bijbehorende achtergrond overlapt. Gebruik een groot penseel om onregelmatige, complexe randen te markeren waarbij de voorgrond overloopt in de achtergrond, zoals haren of bomen.
   Gebruik het gereedschap Zoomen of Handje om de weergave naar wens aan te passen.

   Als u de markering wilt wissen, selecteert u het gummetje en sleept u over de markering. Als u de volledige markering wilt wissen, drukt u op Alt+Backspace (Windows) of Option+Delete (Mac OS).

   Als het object een duidelijk gedefinieerde binnenkant heeft, zorgt u ervoor dat de markering het beoogde gebied volledig omsluit. U hoeft geen gebieden te markeren op plaatsen waar het object de grenzen van de afbeelding raakt. Als het object geen duidelijke binnenkant heeft, markeert u het volledige object.

   Opmerking: *Als u Afbeelding met structuur of Voorgrond forceren hebt geselecteerd, kunt u niet het volledige object markeren.*
5. Definieer de voorgrond als volgt:
   - Als de binnenkant van het object goed gedefinieerd is, selecteert u het gereedschap Vullen. Klik in het object om de binnenkant te vullen. Als u nogmaals in een gevuld gebied klikt met het gereedschap Vullen, wordt de vulling verwijderd.
   - Als u Voorgrond forceren hebt geselecteerd, selecteert u het gereedschap Pipet en klikt u in het object om een monster van de voorgrondkleur te nemen. U kunt ook in het vak Kleur klikken en een kleurkiezer gebruiken om de voorgrondkleur te selecteren. Deze methode werkt het beste bij objecten die schakeringen van één bepaalde kleur bevatten.
6. (Optioneel) Klik op Voorbeeld als u het geëxtraheerde object wilt bekijken. Zoom desgewenst in.
   Tonen Kies een menuoptie om tussen de weergaven van de oorspronkelijke en de geëxtraheerde afbeelding te schakelen.

   Weergave Kies een menuoptie om een voorvertoning te zien van het geëxtraheerde object op een gekleurde achtergrond met een rand of een grijze achtergrond. Als u een transparante achtergrond wilt weergeven, kiest u Geen.
7. (Optioneel) Verbeter de extractie door gebruik te maken van een van de volgende opties:
   - Kies nieuwe opties voor Markering en Vullen en gebruik het gereedschap Randmarkering weer om te tekenen. Definieer de voorgrond opnieuw en bekijk vervolgens een voorvertoning van het geëxtraheerde object.
   - Geef nieuwe instellingen voor Extractie op (Vloeiend, Voorgrond forceren of Kleur) en bekijk vervolgens een voorvertoning van het geëxtraheerde object.

   Als u tevreden ben met het resultaat, kunt u de finishing touches aanbrengen.
8. U kunt de extractieresultaten corrigeren door een van de volgende opties te kiezen:
   - Als u sporen van de achtergrond in het geëxtraheerde gebied wilt wissen, gebruikt u het gereedschap Overbodig verwijderen. Met dit gereedschap wordt dekking verwijderd in toenemende mate. U kunt het gereedschap Overbodig verwijderen ook gebruiken om hiaten in het geëxtraheerde object op te vullen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om weer dekking toe te voegen.
   - Als u de rand van het geëxtraheerde object wilt bewerken, gebruikt u het gereedschap Randen corrigeren. Met dit gereedschap worden randen verscherpt in toenemende mate. Als het object geen duidelijke rand heeft, wordt met het gereedschap Randen corrigeren dekking aan het object toegevoegd of uit de achtergrond verwijderd.

   U kunt een extractie ook opschonen met het achtergrondgummetje en het historiepenseel in de gereedschapset.
9. Klik op OK om de definitieve extractie toe te passen. Alle pixels op de laag buiten het geëxtraheerde object worden gewist en transparant gemaakt.

Na het extraheren kunt u de achtergrond weer dekkend maken en andere effecten creëren door Bewerken > Extraheren vervagen te kiezen.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kanalen dupliceren, splitsen en samenvoegen

Kanalen dupliceren
Kanalen splitsen in afzonderlijke afbeeldingen
Kanalen verenigen

Kanalen dupliceren

Naar boven

U kunt een kanaal kopiëren en het in de huidige afbeelding of in een andere afbeelding gebruiken.

Een kanaal dupliceren

Wanneer u alfakanalen tussen afbeeldingen dupliceert, moeten de kanalen identieke pixelafmetingen hebben. U kunt een kanaal niet dupliceren naar een afbeelding in de bitmapmodus.

1. Selecteer in het deelvenster Kanalen het kanaal dat u wilt dupliceren.
2. Selecteer Kanaal dupliceren in het menu van het deelvenster Kanalen.
3. Typ een naam voor het gedupliceerde kanaal.
4. Voer bij Document een van de volgende handelingen uit:
   - Kies een doel. Alleen open afbeeldingen met pixelafmetingen die identiek zijn aan de huidige afbeelding, zijn beschikbaar. Selecteer het huidige bestand van het kanaal om het kanaal in hetzelfde bestand te dupliceren.
   - Kies Nieuw om het kanaal naar een nieuwe afbeelding te kopiëren. Op deze manier maakt u een multikanaalafbeelding met één kanaal. Typ een naam voor de nieuwe afbeelding.
5. Selecteer Omkeren om de geselecteerde en gemaskerde gebieden in het gedupliceerde kanaal om te keren.

Een kanaal dupliceren in een afbeelding

1. Selecteer in het deelvenster Kanalen het kanaal dat u wilt dupliceren.
2. Sleep het kanaal naar de knop Nieuw kanaal onder aan het deelvenster.

Een kanaal dupliceren naar een andere afbeelding

1. Selecteer in het deelvenster Kanalen het kanaal dat u wilt dupliceren.
2. Zorg ervoor dat de doelafbeelding is geopend.
   Opmerking: *De doelafbeelding hoeft niet dezelfde pixelafmetingen te hebben als het gedupliceerde kanaal.*
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep het kanaal van het deelvenster Kanalen naar het venster van de doelafbeelding. Het gedupliceerde kanaal verschijnt onder aan het deelvenster Kanalen.
   - Kies Selecteren > Alles en kies vervolgens Bewerken > Kopiëren. Selecteer het kanaal in de doelafbeelding en kies Bewerken> Plakken. Het bestaande kanaal wordt door het geplakte kanaal overschreven.

Kanalen splitsen in afzonderlijke afbeeldingen

Naar boven

U kunt alleen kanalen van verenigde afbeeldingen splitsen. Kanalen splitsen is nuttig wanneer u de gegevens van de afzonderlijke kanalen wilt behouden in een bestandsindeling waarin kanalen niet behouden blijven.

❖ Kies Kanalen splitsen in het menu van het deelvenster Kanalen als u kanalen naar afzonderlijke afbeeldingen wilt splitsen.

Het oorspronkelijke bestand wordt gesloten en de afzonderlijke kanalen verschijnen in afzonderlijke vensters voor grijswaardenafbeeldingen. In de titelbalken in de nieuwe vensters staat de oorspronkelijke bestandsnaam plus het kanaal. U kunt de nieuwe afbeeldingen afzonderlijk opslaan en bewerken.

Kanalen verenigen

Naar boven

U kunt meerdere grijswaardenafbeeldingen combineren als de kanalen van één afbeelding. De afbeeldingen die u wilt verenigen, moeten in de grijswaardenmodus staan, samengevoegd zijn (geen lagen bevatten), dezelfde pixelafmetingen hebben en geopend zijn. Wanneer u kanalen verenigt, worden de beschikbare kleurmodi bepaald aan de hand van het aantal grijswaardenafbeeldingen dat u hebt geopend. Als er bijvoorbeeld

drie afbeeldingen geopend zijn, kunt u ze verenigen in een RGB-afbeelding en als er vier afbeeldingen geopend zijn, kunt u deze verenigen in een CMYK-afbeelding.

Wanneer u DCS-bestanden hebt waarin de koppelingen per ongeluk verloren zijn gegaan (en die u dus niet kunt openen, plaatsen of afdrukken), kunt u de kanaalbestanden openen en deze in een CMYK-afbeelding verenigen. Sla het bestand vervolgens opnieuw op als een DCS-EPS-bestand.

1. Open de grijswaardenafbeeldingen met de kanalen die u wilt verenigen en maak een van de afbeeldingen actief.

   Er moeten meerdere afbeeldingen geopend zijn, want anders is de optie Kanalen verenigen niet beschikbaar.

2. Selecteer Kanalen verenigen in het menu van het deelvenster Kanalen.
3. Kies bij Modus de kleurmodus die u wilt maken. In het tekstvak Kanalen wordt het juiste aantal kanalen voor de modus weergegeven.
4. Voer indien nodig in het tekstvak Kanalen een getal in.

   Wanneer u een getal invoert dat niet met de geselecteerde modus overeenkomt, wordt automatisch de multikanaalmodus geselecteerd. Op deze manier maakt u een multikanaalafbeelding met twee of meer kanalen.

5. Klik op OK.
6. Controleer voor elk kanaal of u de gewenste afbeelding hebt geopend. Als u een ander soort afbeelding wilt kiezen, klikt u op Modus om terug te keren naar het dialoogvenster Kanalen verenigen.
7. Wanneer u kanalen verenigt in een multikanaalafbeelding, klikt u op Volgende en selecteert u de resterende kanalen.
   Opmerking: *Alle kanalen van een multikanaalafbeelding zijn alfakanalen of steunkleurkanalen.*
8. Klik op OK wanneer u de kanalen geselecteerd hebt.

   De geselecteerde kanalen worden verenigd in een nieuwe afbeelding van het opgegeven type en de oorspronkelijke afbeeldingen worden ongewijzigd gesloten. De nieuwe afbeelding wordt in een venster zonder titel weergegeven.

   Opmerking: *U kunt een afbeelding met steunkleurkanalen niet splitsen en opnieuw combineren (verenigen). Het steunkleurkanaal wordt als alfakanaal toegevoegd.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Een tijdelijk snelmasker maken

Een snelmasker maken en bewerken
Snelmaskeropties wijzigen

Naar boven

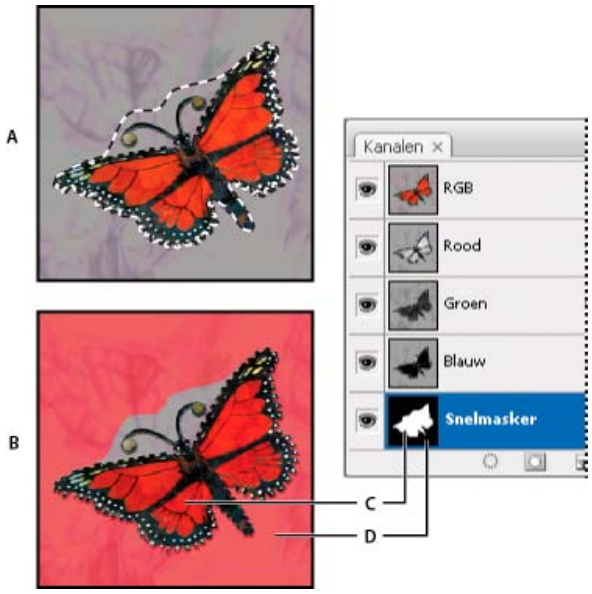
Een snelmasker maken en bewerken

Als u de Snelmaskermodus wilt gebruiken, begint u met een geselecteerd gebied en maakt u een masker door de selectie uit te breiden of in te perken. U kunt het masker ook helemaal in de Snelmaskermodus maken. Met kleur wordt het onderscheid aangegeven tussen de beschermde en de niet-beschermde gebieden. Wanneer u de Snelmaskermodus verlaat, worden de niet-beschermde gebieden een selectie.

Opmerking: *Terwijl u in de Snelmaskermodus werkt, wordt er in het deelvenster Kanalen een tijdelijk snelmaskerkanaal weergegeven. Alle maskerbewerkingen voert u echter in het afbeeldingsvenster uit.*

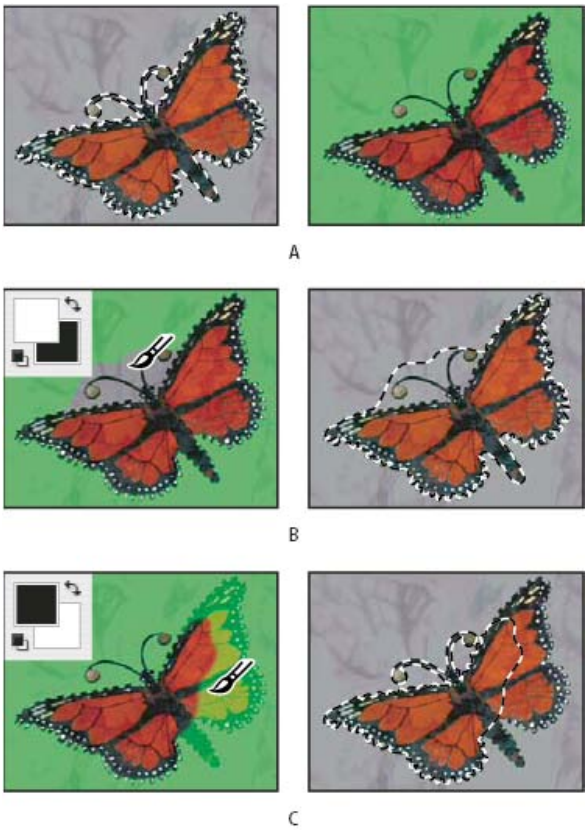
1. Selecteer met een selectiegereedschap het gedeelte van de afbeelding dat u wilt wijzigen.
2. Klik op de knop Bewerken in Snelmaskermodus in de gereedschapset.

   Een kleurbedekking (die lijkt op rubilietfolie) bedekt en beschermt het gebied buiten de selectie. Geselecteerde gebieden blijven bij dit masker onbeschermd. De Snelmaskermodus kleurt het beschermde gebied standaard met een rode, 50% dekkende kleurbedekking.



Selecteren in de Standaardmodus en Snelmaskermodus
A. *Standaardmodus* ***B.*** *Snelmaskermodus* ***C.*** *Geselecteerde pixels worden in de miniatuur van het kanaal wit weergegeven* ***D.*** *Gebied buiten de selectie wordt beschermd met rubilietbedekking. Niet-geselecteerde pixels worden in de miniatuur van het kanaal zwart weergegeven*

3. Als u het masker wilt bewerken, selecteert u een tekengereedschap uit de gereedschapset. De stalen in de gereedschapset worden automatisch zwart en wit.
4. Teken met wit als u een groter gedeelte van een afbeelding wilt selecteren (de kleurbedekking wordt verwijderd van wit gemaakte gebieden). Als u gebieden wilt deselecteren, schildert u deze over met zwart (de kleurbedekking omvat zwart gemaakte gebieden). Als u met grijs of een andere kleur tekent, krijgt u een halfdoorzichtig gebied dat handig is voor doezeleffecten of anti-aliasingeffecten. (Soms lijkt het of halfdoorzichtige gebieden niet zijn geselecteerd als u de snelmaskermodus verlaat, maar dat zijn ze wel.)



Tekenen in de Snelmaskermodus
***A.** Originele selectie en Snelmaskermodus met groene maskerkleur **B.** Selectie uitbreiden door tekenen met wit in de Snelmaskermodus **C.** Selectie inperken door tekenen met zwart in de Snelmaskermodus*

5. Klik in de gereedschapset op de knop Bewerken in Standaardmodus om het snelmasker uit te schakelen en terug te keren naar de oorspronkelijke afbeelding. Rondom het onbeschermde gebied van het snelmasker is nu een selectiekader zichtbaar.

   Als een masker met een doezelaar in een selectie wordt omgezet, loopt de grenslijn halverwege tussen de zwarte en de witte pixels van het maskerverloop. De randen van de selectie geven de overgang aan tussen pixels die voor minder dan 50% zijn geselecteerd en pixels die voor meer dan 50% zijn geselecteerd.
6. Breng de gewenste wijzigingen in de afbeelding aan. De wijzigingen zijn alleen van invloed op het geselecteerde gebied.
7. Kies Selecteren > Deselecteren om de selectie op te heffen of sla de selectie op door Selecteren > Selectie opslaan te kiezen.
   U kunt dit tijdelijke masker omzetten in een permanent alfakanaal door over te schakelen naar de standaardmodus en Selecteren > Selectie opslaan te kiezen.

Naar boven

Snelmaskeropties wijzigen

1. Dubbelklik op de knop Bewerken in Snelmaskermodus in de gereedschapset.
2. Kies een van de volgende weergaveopties:
   Gemaskeerde gebieden Hiermee stelt u gemaskeerde gebieden in op zwart (dekkend) en geselecteerde gebieden op wit (transparant). Door met zwart te tekenen maakt u het gemaskeerde gebied groter, door met wit te tekenen maakt u het geselecteerde gebied groter. Als deze optie is geselecteerd, verandert de snelmaskerknop van de gereedschapset in een witte cirkel op een grijze achtergrond .

   Geselecteerde gebieden Hiermee stelt u gemaskeerde gebieden in op wit (transparant) en geselecteerde gebieden op zwart (dekkend). Door met wit te tekenen breidt u het gemaskeerde gebied uit, door met zwart te tekenen maakt u het geselecteerde gebied groter. Als deze optie is geselecteerd, verandert de snelmaskerknop in de gereedschapset in een grijze cirkel op een witte achtergrond .
   Als u bij snelmaskers wilt wisselen tussen de opties Gemaskerde gebieden en Geselecteerde gebieden, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de knop Bewerken in Snelmaskermodus.
3. U kiest een nieuwe maskerkleur door in het kleurvakje te klikken en een nieuwe kleur te kiezen.
4. Als u de dekking wilt wijzigen, geeft u een waarde tussen 0 en 100% op.

   Zowel de instellingen voor kleur als voor dekking hebben alleen effect op de vormgeving van het masker en niet op de bescherming van de onderliggende gebieden. U kunt deze instellingen wijzigen om het masker duidelijker zichtbaar te maken ten opzichte van de kleuren in de afbeelding.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Kanaalberekeningen

Lagen en kanalen overvloeien
Kanalen overvloeien met de opdracht Afbeelding toepassen
Kanalen overvloeien met de opdracht Berekenen
De overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken

Naar boven

Lagen en kanalen overvloeien

U kunt de aan lagen gekoppelde overvloei-effecten gebruiken om lagen in één afbeelding of tussen meerdere afbeeldingen te combineren tot nieuwe afbeeldingen. U kunt de opdracht Afbeelding toepassen gebruiken (op enkelvoudige of samengestelde kanalen) of de opdracht Berekeningen (op enkelvoudige kanalen). Deze opdrachten bieden u twee extra overvloeimodi die niet beschikbaar zijn in het deelvenster Lagen: Toevoegen en Aftrekken. Hoewel u nieuwe combinaties van kanalen kunt maken door kanalen naar lagen in het deelvenster Lagen te kopiëren, is het sneller om de kanaalgegevens met de berekeningsopdrachten te laten overvloeien.

Met de berekeningsopdrachten kunt u wiskundige bewerkingen op de met elkaar overeenstemmende pixels van twee kanalen uitvoeren (de pixels met identieke locaties in de afbeelding) en de resultaten vervolgens in één kanaal combineren. Twee concepten zijn fundamenteel om te begrijpen hoe de berekeningsopdrachten werken.

- Elke pixel in een kanaal heeft een helderheidswaarde. Met de opdrachten Berekenen en Afbeelding toepassen manipuleert u deze waarden en krijgt u de resulterende samengestelde pixels.
- Bij deze opdrachten worden de pixels in twee of meer kanalen bedekt. De afbeeldingen waarmee u berekeningen uitvoert, moeten dus dezelfde pixelafmetingen hebben.

Naar boven

Kanalen overvloeien met de opdracht Afbeelding toepassen

Met de opdracht Afbeelding toepassen kunt u de laag en het kanaal van een afbeelding (de bron) laten overvloeien met een laag en een kanaal van de actieve afbeelding (het doel).

1. Open de bron- en de doelafbeelding en selecteer de gewenste laag en het gewenste kanaal in de doelafbeelding. De pixelafmetingen van de afbeeldingen moeten overeenkomen. Als dit niet het geval is, worden de namen van afbeeldingen niet in het dialoogvenster Afbeelding toepassen weergegeven.
   Opmerking: *Wanneer de kleurmodi van de twee afbeeldingen verschillen (bijvoorbeeld wanneer u één RGB- en één CMYK-afbeelding hebt), kunt u één kanaal (maar niet het samengestelde kanaal van de bronafbeelding) toepassen op het samengestelde kanaal van de doellaag.*
2. Kies Afbeelding> Afbeelding toepassen.
3. Kies de bronafbeelding, de laag en het kanaal dat u met het doel wilt combineren. Wanneer u alle lagen in de bronafbeelding wilt gebruiken, selecteert u bij Laag de optie Verenigd.
4. Als u het effect in het documentvenster wilt zien, selecteert u Voorvertoning.
5. Selecteer Omkeren wanneer u de omgekeerde waarden van de kanaalinhoud wilt gebruiken voor de berekening.
6. Kies voor Overvloeien een optie voor overvloeien.

   Zie De overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken voor nadere informatie over de overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken. Voor informatie over andere overvloeiopties zie Beschrijvingen van de overvloeimodi.
7. Voer een dekking in om de sterkte van het effect op te geven.
8. Selecteer Transparantie behouden wanneer u de resultaten alleen wilt toepassen op ondoorzichtige gebieden in de resulterende laag.
9. Selecteer Masker wanneer u het overvloeien wilt toepassen via een masker. Kies vervolgens de afbeelding en de laag met het masker. Kies bij Kanaal een willekeurig kleur- of alfakanaal om als masker te gebruiken. U kunt ook een masker toepassen op basis van de actieve selectie of van de grenzen van de gekozen laag (Transparantie). Selecteer Omkeren om de gemaskerde en niet-gemaskerde gebieden van het kanaal om te keren.

Naar boven

Kanalen overvloeien met de opdracht Berekenen

Met de opdracht Berekenen kunt u twee afzonderlijke kanalen van een of meer bronafbeeldingen laten overvloeien. Vervolgens kunt u de resultaten op een nieuwe afbeelding, een nieuw kanaal of op een selectie in de actieve afbeelding toepassen. U kunt de opdracht Berekenen niet op samengestelde kanalen toepassen.

1. Open de bronafbeelding of -afbeeldingen.

Opmerking: *Als u meer dan één bronafbeelding gebruikt, moeten de afbeeldingen dezelfde pixelafmetingen hebben.*

2. Kies Afbeelding> Berekenen.
3. Als u het effect in het documentvenster wilt zien, selecteert u Voorvertoning.
4. Kies de eerste bronafbeelding, de eerste laag en het eerste kanaal. Wanneer u alle lagen in de bronafbeelding wilt gebruiken, selecteert u bij Laag de optie Verenigd.
5. Selecteer Omkeren wanneer u de omgekeerde waarden van de kanaalinhoud wilt gebruiken voor de berekening. Kies Grijs bij Kanaal wanneer u het effect van het omzetten van de afbeelding in grijswaarden wilt dupliceren.
6. Kies de tweede bronafbeelding, de tweede laag, het tweede kanaal en geef de gewenste opties op.
7. Kies bij Overvloeien een overvloeimodus.

   Zie De overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken voor nadere informatie over de overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken. Voor informatie over andere overvloeiopties zieBeschrijvingen van de overvloeimodi.
8. Voer een dekking in om de sterkte van het effect op te geven.
9. Selecteer Masker wanneer u het overvloeien wilt toepassen via een masker. Kies vervolgens de afbeelding en de laag met het masker. Kies bij Kanaal een willekeurig kleur- of alfakanaal om als masker te gebruiken. U kunt ook een masker toepassen op basis van de actieve selectie of van de grenzen van de gekozen laag (Transparantie). Selecteer Omkeren om de gemaskerde en niet-gemaskerde gebieden van het kanaal om te keren.
10. Geef bij Resultaat op of de overvloeiresultaten in een nieuw document, of in een nieuw kanaal of een nieuwe selectie in de actieve afbeelding moeten worden geplaatst.

Naar boven

De overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken

De overvloeimodi Toevoegen en Aftrekken zijn alleen beschikbaar wanneer u de opdracht Afbeelding toepassen of Berekenen gebruikt.

Toevoegen

Hiermee telt u de pixelwaarden in twee kanalen bij elkaar op. Dit is een goede manier om niet-overlappende afbeeldingen in twee kanalen te combineren.

Aangezien hogere pixelwaarden lichtere kleuren betekenen, maakt u de afbeelding lichter wanneer u kanalen met overlappende pixels toevoegt. De zwarte gebieden in de beide kanalen blijven zwart (0 + 0 = 0). Wit in een van de kanalen resulteert in wit (255 + een waarde = 255 of hoger).

In de modus Toevoegen wordt de som van de pixelwaarden gedeeld door de waarde onder Schalen. Vervolgens wordt de waarde onder Verschuiven bij de som opgeteld. Als u bijvoorbeeld het gemiddelde van de pixels in twee kanalen wilt weten, telt u ze bij elkaar op, deelt u ze door twee en voert u vervolgens geen verschuivingswaarde in.

De waarde bij Schalen kan een willekeurig getal tussen 1.000 en 2.000 zijn. Hoe hoger deze waarde, hoe donkerder de afbeelding.

Met de verschuivingswaarde kunt u de pixels in het doelkanaal lichter of donkerder maken aan de hand van een helderheidswaarde tussen +255 en ÷255. Negatieve waarden maken de afbeelding donkerder. Positieve waarden maken de afbeelding lichter.

Aftrekken

Trekt de pixelwaarden in het bronkanaal van de overeenkomstige pixels in het doelkanaal af. Net zoals bij Toevoegen wordt het resultaat vervolgens gedeeld door de schaalfactor en bij de verschuivingswaarde opgeteld.

De waarde bij Schalen kan een willekeurig getal tussen 1.000 en 2.000 zijn. Met de verschuivingswaarde kunt u de pixels in het doelkanaal lichter of donkerder maken aan de hand van een helderheidswaarde tussen +255 en -255.

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Basisbegrippen voor kanalen

Kanalen
Overzicht van het deelvenster Kanalen
Een kanaal tonen of verbergen
Kleurkanalen in kleur tonen
Kanalen selecteren en bewerken
Alfa- en steunkleurkanalen opnieuw rangschikken en hernoemen
Een kanaal verwijderen

Kanalen

Naar boven

Kanalen zijn grijswaardenafbeeldingen waarin verschillende soorten informatie wordt opgeslagen:

- Er worden automatisch kleurinformatiekanalen gemaakt wanneer u een nieuwe afbeelding opent. De kleurmodus van een afbeelding bepaalt hoeveel kleurkanalen er worden gemaakt. Zo heeft een RGB-afbeelding bijvoorbeeld een kanaal voor iedere kleur (rood, groen en blauw) plus een samengesteld kanaal dat wordt gebruikt om de afbeelding te bewerken.
- In alfakanalen worden selecties als grijswaardenafbeeldingen opgeslagen. Met alfakanalen kunt u maskers maken en opslaan. Met maskers kunt u gedeelten van een afbeelding manipuleren en beschermen. (Zie Informatie over maskers en alfakanalen.)
- Steunkleurkanalen geven aanvullende platen op voor het afdrukken met steunkleurinkten. (Zie Steunkleuren.)

  Een afbeelding kan maximaal 56 kanalen hebben. Alle nieuwe kanalen hebben dezelfde afmetingen en hetzelfde aantal pixels als de oorspronkelijke afbeelding.

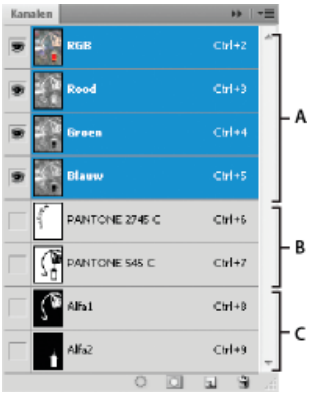
  De bestandsgrootte die nodig is voor een kanaal is afhankelijk van de pixelgegevens in het kanaal. In bepaalde bestandsindelingen, waaronder de TIFF- en Photoshop-indeling, worden de kanaalgegevens gecomprimeerd om ruimte te besparen. De grootte van het niet-gecomprimeerde bestand, inclusief alfakanalen en lagen, wordt onder in het venster uiterst rechts op de statusbalk weergegeven, wanneer u in het pop-upmenu de optie Documentgroottes kiest.

  Opmerking: *Wanneer u een bestand opslaat in een indeling waarin de kleurmodus van de afbeelding wordt ondersteund, blijven de kleurkanalen behouden. Alfakanalen blijven alleen behouden als u een bestand opslaat in de indelingen Photoshop, .PDF, .TIFF, .PSB of de Raw-indelingen. In de DCS 2.0-indeling blijven alleen steunkleurkanalen behouden. Wanneer u een bestand in andere indelingen opslaat, kunnen de kanaalgegevens verloren gaan.*

Overzicht van het deelvenster Kanalen

Naar boven

Het deelvenster Kanalen bevat alle kanalen in de afbeelding, waarbij het samengestelde kanaal het eerst wordt vermeld (voor RGB-, CMYK- en Lab-afbeeldingen). Links van de kanaalnaam wordt een miniatuur van de inhoud van het kanaal weergegeven. Deze miniatuur wordt automatisch bijgewerkt wanneer u het kanaal bewerkt.



Typen kanalen

A. *Kleurkanalen* ***B.*** *Steunkleurkanalen* ***C.*** *Alfakanalen*

Het deelvenster Kanalen weergeven

❖ Kies Venster > Kanalen.

Kanaalminiaturen vergroten, verkleinen of verbergen

❖ Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Kanalen. Selecteer een grootte of kies Geen om de weergave van miniaturen uit te schakelen.

Met miniaturen kunt u gemakkelijk de inhoud van het kanaal terugvinden. Als u de weergave van miniaturen echter uitschakelt, levert dit vaak betere prestaties op..

Naar boven

Een kanaal tonen of verbergen

U kunt het deelvenster Kanalen gebruiken om een willekeurige combinatie van kanalen weer te geven in het documentvenster. U kunt een alfakanaal en het samengestelde kanaal bijvoorbeeld samen bekijken om te zien welk effect de wijzigingen die u in het alfakanaal hebt aangebracht op de volledige afbeelding hebben.

❖ Klik in de kolom met het oog naast het kanaal om dat kanaal weer te geven of te verbergen. Klik op het samengestelde kanaal om alle standaardkleurkanalen te zien. Het samengestelde kanaal wordt weergegeven wanneer alle kleurkanalen zichtbaar zijn.

U kunt meerdere kanalen weergeven of verbergen door in het deelvenster Kanalen over de kolom met het oog te slepen.

Naar boven

Kleurkanalen in kleur tonen

Afzonderlijke kanalen worden in grijswaarden weergegeven. In RGB-, CMYK- of Lab-afbeeldingen kunt u de afzonderlijke kanalen in kleur bekijken. (In Lab-afbeeldingen worden alleen kanaal a en b in kleur weergegeven.) Als meerdere kanalen actief zijn, worden deze altijd in kleur weergegeven.

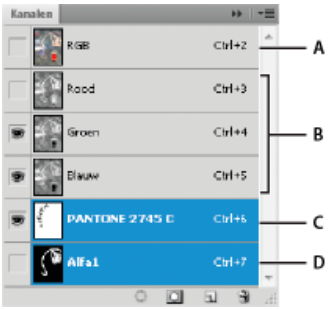
U kunt deze standaardinstellingen wijzigen, zodat afzonderlijke kleurkanalen in kleur worden weergegeven. Wanneer een kanaal zichtbaar is in de afbeelding, wordt er in het deelvenster links van het kanaal een oogpictogram weergegeven.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Interface.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Interface.
2. Selecteer Kanalen in kleur tonen en klik op OK.

Naar boven

Kanalen selecteren en bewerken

In het deelvenster Kanalen kunt u een of meer kanalen selecteren. De namen van alle geselecteerde of actieve kanalen zijn gemarkeerd.



Meerdere kanalen selecteren

***A.** Niet zichtbaar of bewerkbaar **B.** Zichtbaar, maar niet geselecteerd voor bewerken **C.** Geselecteerd voor weergeven en bewerken **D.** Geselecteerd voor bewerken maar niet voor weergeven*

- Klik op de naam van een kanaal om het desbetreffende kanaal te selecteren. Houd Shift ingedrukt en klik op kanalen om meerdere kanalen te selecteren (of de selectie ervan op te heffen).
- Wanneer u een kanaal wilt bewerken, selecteert u het en tekent u met een teken- of bewerkgereedschap in de afbeelding. U kunt slechts op één kanaal tegelijk tekenen. Teken met wit om de geselecteerde kanaalkleur toe te voegen bij 100% intensiteit. Teken met een grijswaarde om de geselecteerde kanaalkleur toe te voegen bij een lagere intensiteit. Teken met zwart om de kanaalkleur geheel te verwijderen.

Naar boven

Alfa- en steunkleurkanalen opnieuw rangschikken en hernoemen

U kunt alfa- of steunkleurkanalen alleen boven de standaardkleurkanalen plaatsen bij een afbeelding in de multikanaalmodus (Afbeelding > Modus > Multikanaal). Zie De modus Multikanaal voor informatie over de beperkingen van die modus.

- Wanneer u de volgorde van alfa- of steunkleurkanalen wilt wijzigen, sleept u het kanaal omhoog of omlaag in het deelvenster Kanalen. Laat de muisknop los wanneer een lijn op de gewenste positie wordt weergegeven.
  ***Opmerking:** Steunkleuren worden op basis van hun volgorde in het deelvenster Kanalen van boven naar beneden afgedrukt.*
- Wanneer u de naam van een alfa- of steunkleurkanaal wilt wijzigen, dubbelklikt u in het deelvenster Kanalen op de kanaalnaam en geeft u

een nieuwe naam op.

Zie Nieuw steunkleurkanaal maken voor meer informatie.

Naar boven

Een kanaal verwijderen

Het is raadzaam niet langer benodigde steunkleur- of alfakanalen te verwijderen voordat u een afbeelding opslaat. Een afbeelding met complexe alfakanalen neemt aanzienlijk meer schijfruimte in beslag.

❖ Selecteer in Photoshop het kanaal in het deelvenster Kanalen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Druk op Alt (Windows) of op Option (Mac OS) en klik op het pictogram Verwijderen.
- Sleep de naam van het kanaal in het deelvenster naar het pictogram Verwijderen.
- Selecteer Kanaal verwijderen in het menu van het deelvenster Kanalen.
- Klik op het pictogram Verwijderen onder aan het deelvenster en klik op Ja.

Opmerking: *Wanneer u een kleurkanaal verwijdert uit een bestand met lagen, worden zichtbare lagen tot één laag samengevoegd en verborgen lagen verwijderd. Wanneer u een kleurkanaal verwijdert, wordt de afbeelding namelijk in de multikanaalmodus omgezet, waarin lagen niet worden ondersteund. Een afbeelding wordt niet samengevoegd als u een alfakanaal, steunkleurkanaal of een snelmasker verwijdert.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Snelle selecties maken

Selecteren met het gereedschap Snelle selectie
Selecteren met de toverstaf

Selecteren met het gereedschap Snelle selectie

Naar boven

Met het gereedschap Snelle selectie kunt u snel een selectie 'tekenen' met gebruik van een aanpasbaar rond penseeluiteinde. Terwijl u sleept, wordt de selectie uitgebreid en worden de gedefinieerde randen in de afbeelding automatisch gevolgd.

1. Selecteer het gereedschap Snelle selectie. (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Toverstaf ingedrukt.)
2. Klik op een van de selectieopties op de optiebalk: Nieuw, Toevoegen aan of Verwijderen uit.

   Nieuw is de standaardoptie als er niets is geselecteerd. Nadat een eerste selectie is aangebracht, wordt deze instelling automatisch gewijzigd in Toevoegen aan.
3. Als u de grootte van het penseeluiteinde wilt wijzigen, klikt u op het pop-upmenu Penseel op de optiebalk en typt u een pixelgrootte of sleept u de schuifregelaar. Gebruik de opties in het pop-upmenu Grootte om het penseeluiteinde gevoelig te maken voor de pendruk of een pendrukschijf.

   Wanneer u een selectie aanbrengt, drukt u op het rechte sluitingshaakje (]) om de grootte van het penseeluiteinde van het gereedschap Snelle selectie te vergroten. Druk op het rechte openingshaakje ([) om het penseeluiteinde te verkleinen.
4. Kies opties voor het gereedschap Snelle selectie.

   Monster nemen van alle lagen Kies deze optie om een selectie te baseren op alle lagen in plaats van alleen op de geselecteerde laag.

   Automatisch verbeteren Kies deze optie om de blokvorming en oneffenheden in de selectieranden te verminderen. De selectie vloeit dan dichter naar de afbeeldingsranden toe en past in zekere mate de verfijning toe die u handmatig kunt toepassen met de opties Contrast en Straal in het dialoogvenster Rand verfijnen.
5. Teken in het gedeelte van de afbeelding dat u wilt selecteren.

   U ziet dat de selectie dan groter wordt. Als de selectie nogal langzaam wordt bijgewerkt, blijft u slepen om het systeem de kans te geven de selectie te voltooien. Als u dicht bij de randen van een vorm tekent, wordt het selectiegebied uitgebreid om de contour van de vormranden te volgen.



Tekenen met het gereedschap Snelle selectie om de selectie uit te breiden

Als u ophoudt met slepen en in een nabijgelegen gebied klikt of sleept, wordt dit gebied opgenomen in de selectie.

- Als u wilt verwijderen uit de selectie, klikt u op de optie Verwijderen uit selectie op de optiebalk en sleept u over de bestaande selectie.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac) ingedrukt om tijdelijk over te schakelen tussen Toevoegen aan selectie of Verwijderen uit selectie.
- Als u de cursor van het gereedschap wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Cursors > Tekencursors (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Cursors > Tekencursors (Mac OS). Kies Standaardpenseeluiteinde om de standaardcursor voor Snelle selectie weer te geven met een plus- of minteken dat de selectiemodus aangeeft.

6. (Optioneel) Klik op Rand verfijnen om het selectiekader verder aan te passen. Zie Selectieranden verfijnen.

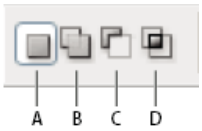
Selecteren met de toverstaf

Naar boven

Met de toverstaf kunt u een deel van de afbeelding met een bepaalde kleur selecteren (bijvoorbeeld een rode bloem) zonder dat u de omtrek hoeft te volgen. U kunt het geselecteerde kleurbereik, ofwel de *tolerantie*, opgeven ten opzichte van de oorspronkelijke kleur waarop u hebt geklikt.

U kunt de toverstaf niet gebruiken voor bitmapafbeeldingen of afbeeldingen met 32 bits per kanaal.

1. Selecteer het gereedschap Toverstaf . (Als u het gereedschap niet kunt zien, maakt u het zichtbaar door het gereedschap Snelle selectie ingedrukt te houden .)
2. Kies een van de selectieopties in de optiebalk. De vorm van de aanwijzer van de toverstaf is afhankelijk van de geselecteerde optie.



Selectieopties
***A.** Nieuwe selectie **B.** Toevoegen aan selectie **C.** Verwijderen uit selectie **D.** Doorsnede maken met selectie*

3. Selecteer in de optiebalk een van de volgende opties:

   Tolerantie Hiermee bepaalt u het kleurbereik van geselecteerde pixels. Geef een waarde tussen 0 en 255 pixels op. Door een lage waarde in te voeren selecteert u de weinige kleuren die veel gelijkenis vertonen met de pixel waarop u klikt. Met een hogere waarde selecteert u een groter kleurenbereik.

   Anti-aliased Hiermee maakt u een selectie met vloeiender randen.

   Aangrenzend Hiermee selecteert u alleen aangrenzende gebieden waarin dezelfde kleuren worden gebruikt. Anders worden alle pixels van de hele afbeelding waarin dezelfde kleuren worden gebruikt geselecteerd.

   Monster nemen van alle lagen Hiermee selecteert u kleuren waarin gebruik wordt gemaakt van gegevens van alle zichtbare lagen. Anders worden alleen kleuren in de actieve laag door de toverstaf geselecteerd.

4. Klik in de afbeelding op de kleur die u wilt selecteren. Als u Aangrenzend hebt geselecteerd, worden alle aangrenzende pixels binnen het tolerantiebereik geselecteerd. Anders worden alle pixels binnen het tolerantiebereik geselecteerd.
5. (Optioneel) Klik op Rand verfijnen om de randen van de selectie verder aan te passen of om de selectie tegen een andere achtergrond of als een masker weer te geven. Zie Selectieranden verfijnen.

Meer Help-onderwerpen

- Selecties en alfakanaalmaskers opslaan
- Paden omzetten in selectiekaders
- Galerie met selectiegereedschappen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Een kleurenreeks selecteren in een afbeelding

Een kleurbereik selecteren
Expert aan het woord: Huidskleuren aanpassen
Instellingen voor huidskleuren opslaan als een voorinstelling | Alleen Creative Cloud

Naar boven

Een kleurbereik selecteren

Met de opdracht Kleurbereik kunt u een bepaalde kleur of een bepaald kleurbereik binnen een bestaande selectie of een volledige afbeelding selecteren. Als u een selectie wilt vervangen, moet u eerst de selectie ongedaan maken voordat u deze opdracht toepast. De opdracht Kleurbereik is niet beschikbaar voor afbeeldingen met 32 bits per kanaal.

U kunt een bestaande selectie verfijnen door de opdracht Kleurbereik een aantal keren achter elkaar toe te passen om een subset met kleuren te selecteren. Als u bijvoorbeeld de groene gebieden in een cyaankleurige selectie wilt selecteren, kiest u Cyaan tinten in het dialoogvenster Kleurbereik en klikt u op OK. Vervolgens opent u het dialoogvenster Kleurbereik opnieuw en selecteert u Groene tinten. (De resultaten zijn subtiel omdat bij deze methode delen van kleuren binnen een kleurcombinatie worden geselecteerd.)

In Photoshop CC en Photoshop CS6 kunt u bovendien huidskleuren selecteren en automatisch gezichten detecteren om deze te selecteren.Als u een selectie wilt maken waarin de huidskleuren behouden blijven terwijl de kleur van alle andere elementen wordt aangepast, kiest u **Omkeren** onder de pipetmonsters.

1. Kies Selecteren > Kleurbereik.

   U kunt ook gebruikmaken van Kleurbereik om een laagmasker te verfijnen. Zie Dekking van het masker wijzigen of randen verfijnen.

2. Kies in het menu Selecteren een van de volgende opties:

   - (Alleen CC en CS6) Kies Huidskleuren om kleuren te selecteren die op gebruikelijke huidskleuren lijken.Schakel Gezichten detecteren in voor meer nauwkeurige selectie van huidskleuren.Zie Huidskleuren selecteren voor een snelle videodemonstratie door Peachpit.
   - Kies Kleurmonsters om het pipet in te schakelen en monsterkleuren in de afbeelding te kiezen.Als u meerdere kleurbereiken selecteert in de afbeelding, selecteert u Gelokaliseerde kleurclusters om een nauwkeurigere selectie samen te stellen.
   - Kies een kleur of een toonbereik. U kunt de selectie niet aanpassen als u deze optie gebruikt.

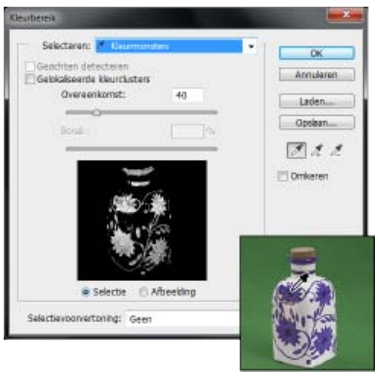
3. Selecteer een van de volgende weergaveopties:

   Selectie Hiermee geeft u een voorvertoning weer van de afbeelding die ontstaat op basis van de kleurmonsters in de afbeelding. De witte gebieden zijn standaard geselecteerde pixels, de zwarte gebieden zijn niet-geselecteerde pixels en de grijze gebieden zijn gedeeltelijk geselecteerde pixels.

   Afbeelding Hiermee kunt u een voorvertoning zien van de hele afbeelding. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn als u een monster wilt nemen van een deel van de afbeelding dat niet op het scherm staat.

   Als u wilt schakelen tussen de voorvertoningen voor afbeelding en selectie in het dialoogvenster Kleurbereik, drukt u op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS).

4. Voor kleurmonsters plaatst u de aanwijzer van het pipet boven de afbeelding of de voorvertoning en klikt u om een monster te nemen van de kleuren die u in de selectie wilt opnemen.



Kleurmonsters nemen

Als u de selectie wilt aanpassen:

- Als u kleuren wilt toevoegen, selecteert u het plus-pipet en klikt u in de voorvertoning of de afbeelding.
- Als u kleuren wilt verwijderen, selecteert u het min-pipet en klikt u in de voorvertoning of de afbeelding.

U kunt het plus-pipet tijdelijk activeren door Shift ingedrukt te houden. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt als u het min-pipet wilt activeren.

5. Wijzig het kleurbereik met de schuifregelaar voor Overeenkomst of door een waarde in te voeren. Met de instelling bij Overeenkomst bepaalt u hoe ver het kleurbereik in de selectie strekt en kunt u het aantal gedeeltelijk geselecteerde pixels (grijze gebieden in de selectieweergave) verhogen of verlagen. Stel hier een lage waarde in om het kleurbereik te beperken en een hoge waarde om het bereik te verhogen.



Met een hogere waarde voor Overeenkomst wordt de selectie uitgebreid

Als u Gelokaliseerde kleurclusters hebt geselecteerd, gebruikt u de schuifregelaar Bereik om de afstand of nabijheid van een kleur ten opzichte van de voorbeeldpunten te bepalen die is vereist om de kleur op te nemen in de selectie. De afbeelding bevat bijvoorbeeld een gedeelte met gele bloemen op zowel de voorgrond als de achtergrond, maar u wilt alleen de bloemen op de voorgrond selecteren. Neem een monster van de kleuren in de bloemen op de voorgrond en reduceer het Bereik zodat de bloemen met dezelfde kleur op de achtergrond niet worden geselecteerd.

6. Kies een optie voor het voorvertonen van de selectie als u een voorvertoning van de selectie wilt weergeven in het afbeeldingsvenster:

   Geen De oorspronkelijke afbeelding wordt weergegeven.

   Grijswaarden Volledig geselecteerde pixels worden wit weergegeven, gedeeltelijk geselecteerde pixels worden grijs weergegeven en niet-geselecteerde pixels worden zwart weergegeven.

   Zwarte rand De originele afbeelding wordt weergegeven voor geselecteerde pixels en niet-geselecteerde pixels worden zwart weergegeven. Deze optie is geschikt voor heldere afbeeldingen.

   Witte rand De originele afbeelding wordt weergegeven voor geselecteerde pixels en niet-geselecteerde pixels worden wit weergegeven. Deze optie is geschikt voor donkere afbeeldingen.

   Snelmasker Niet-geselecteerde gebieden worden weergegeven onder een rode bedekking (of een bedekking in een aangepaste kleur die u hebt gekozen in het dialoogvenster Snelmaskeropties).

7. Als u de oorspronkelijke selectie wilt herstellen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op Herstellen.
8. Als u de kleurbereikinstellingen wilt opslaan en laden, gebruikt u de knoppen Opslaan en Laden in het dialoogvenster Kleurbereik om de huidige instellingen op te slaan en opnieuw te gebruiken.

   (Alleen Creative Cloud) U kunt de geselecteerde instellingen voor Huidskleuren nu opslaan als een voorinstelling.

Opmerking: *Als het bericht "Er zijn geen pixels voor meer dan 50% geselecteerd" in beeld verschijnt, is het selectiekader niet zichtbaar. Wellicht hebt u een kleur gekozen in het menu Selecteren, zoals Rode tinten, en komen er in de afbeelding geen rode kleurtonen met voldoende verzadiging voor.*

Naar boven

Instellingen voor Huidskleuren opslaan als een voorinstelling | Alleen Creative Cloud

Met de selecties van de opdracht Kleurbereik kunt u geselecteerde huidskleuren nu opslaan als een voorinstelling. U kunt ook de instelling van de optie Gezichten detecteren opslaan als Huidskleuren of Monsterkleuren is geselecteerd.

De instellingen voor huidskleuren opslaan als een voorinstelling:

1. Kies Selecteren > Kleurbereik.
2. In het dialoogvenster Kleurbereik kiest u Huidskleuren in het menu Selecteren.
3. Selecteer Gezichten detecteren en pas de schuifregelaar Tolerantie aan of typ een waarde als u de huidskleur op meer nauwkeuriger wijze wilt selecteren. Om u te helpen bij het maken van selecties, dient u de weergaveoptie in te stellen op Selectie en een Selectievoorvertoning

te kiezen om de selecties weer te geven in het documentvenster.

4. Klik op de knop Opslaan en typ in het venster Opslaan een bestandsnaam voor de voorinstelling voor huidskleuren en klik op Opslaan.

Een voorinstelling voor huidskleuren laden:

1. Klik in het dialoogvenster Kleurbereik op de knop Laden.
2. Selecteer in het venster Laden het gewenste voorinstellingenbestand en klik op Laden.

Meer Help-onderwerpen

- Selecties en alfakanaalmaskers opslaan
- Paden omzetten in selectiekaders
- Galerie met selectiegereedschappen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afbeeldingsaanpassingen

Automatische kleurcorrecties
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
Met één muisklik veelvoorkomende problemen met afbeeldingen oplossen.

Aanpassingslagen gebruiken
video2brain (7 mei 2012)
videozelfstudie
Volledige flexibiliteit bij het aanpassen van kleuren en tonen.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Perspectief verdraaien | Photoshop CC

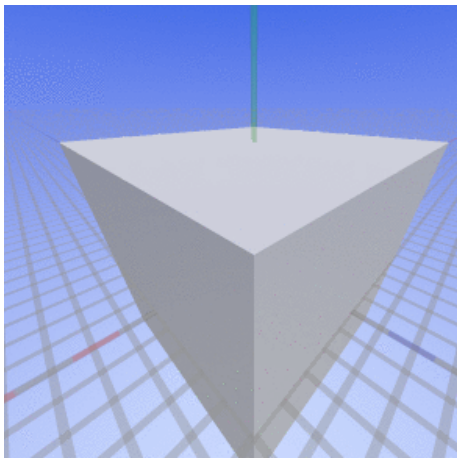
Achtergrond
Vereiste: de grafische processor inschakelen
Perspectief aanpassen
Veelgestelde vragen

Met Photoshop kunt u het perspectief in afbeeldingen gemakkelijk aanpassen. Deze functie is bijzonder handig voor afbeeldingen met rechte lijnen en platte oppervlakken, bijvoorbeeld afbeeldingen van gebouwen of architectuur. U kunt deze functie ook gebruiken om objecten met verschillende perspectieven samen te voegen tot één afbeelding.

Naar boven

Achtergrond

Som kan een object er in een afbeelding anders uitzien dan hoe het er in werkelijkheid uitziet. Dit is te wijten aan perspectiefvervorming. Afbeeldingen van hetzelfde object die vanaf verschillende camera-afstanden en onder verschillende kijkhoeken zijn vastgelegd, kunnen een andere perspectiefvervorming hebben.



Perspectivische vervorming in afbeeldingen van hetzelfde object dat is vastgelegd van verschillende afstanden en onder verschillende hoeken

(Creative Commons-afbeelding, met dank aan: SharkD)

Naar boven

Vereiste: de grafische processor inschakelen

Photoshop heeft minimaal 512 MB aan video-RAM (VRAM) nodig om de functie voor perspectiefvervorming te kunnen uitvoeren. Raadpleeg *Veelgestelde vragen over de processor in Photoshop CC* voor nadere informatie.

Als vereiste voor het aanpassen van perspectief, moet u ervoor zorgen dat de grafische processor is ingeschakeld in uw Photoshop-voorkeuren.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Prestaties.
2. Selecteer in het gebied GPU-instellingen de optie GPU gebruiken.
3. Klik op Geavanceerde instellingen. Zorg dat GPU gebruiken om sneller berekeningen uit te voeren is geselecteerd.
4. Klik op OK.

Naar boven

Perspectief aanpassen

Vlakken definiëren

Voordat u het perspectief aanpast, moet u de vlakken binnen de architectuur in de afbeelding definiëren.

1. Open de afbeelding in Photoshop.
2. Selecteer Bewerken > Perspectief verdraaien. Lees de tip op het scherm en sluit deze.
3. Teken vierhoekige elementen langs de vlakken van de architectuur in de afbeelding. Probeer tijdens het tekenen van de vierhoekige elementen de randen parallel aan de rechte lijnen in de architectuur te houden.



Teken de randen van de vierhoekige elementen ruwweg parallel aan de lijnen in de architectuur. Zoals u in de illustratie kunt zien, kunt u twee vlakken magnetisch op elkaar uitlijnen. Hier ziet u een aantal vlakken die zijn gedefinieerd voor een gebouw.

De vlakken manipuleren

1. Schakel vanuit de modus Lay-out over naar de modus Verdraaien.



De modus Verdraaien

2. Manipuleer het perspectief op een van de beschikbare manieren:

- Verplaats de hoeken van de vierhoekige elementen (punten), al naar gelang van toepassing. U kunt het perspectief van deze afbeelding bijvoorbeeld zodanig aanpassen dat de twee zijden van het gebouw in gelijke mate worden verkort. Het resulterende perspectief benadert dan een directe weergave van het gebouw vanuit een hoek.



Het perspectief aanpassen, zodat de twee zijden van het gebouw in gelijke mate worden verkort

- Houd Shift ingedrukt en klik op een afzonderlijke rand van een vierhoekig element om dit recht te trekken en zo te houden tijdens verdere perspectiefbewerkingen. Deze rechtgetrokken randen worden geel gemarkeerd in de modus Verdraaien. U kunt de hoeken van de vierhoekige elementen (punten) verplaatsen voor een fijnere controle over de perspectiefaanpassing.



Houd Shift ingedrukt en klik op een afzonderlijke rand van een vierhoekig element om te zorgen dat deze recht blijft tijdens verdere perspectiefbewerkingen. De geselecteerde rand uiterst rechts in deze afbeelding is geel gemarkeerd.

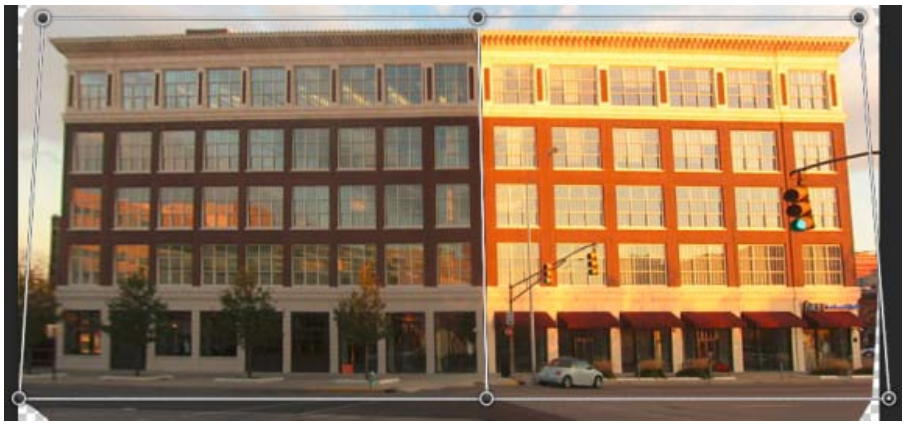


De geselecteerde rand wordt rechtgetrokken. De rechtgetrokken rand blijft bovendien behouden tijdens verdere perspectiefbewerkingen.

Houd Shift ingedrukt en klik nogmaals op de rand als u het rechttrekken niet wilt behouden.

- In de modus Verdraaien kunt u op de volgende pictogrammen voor automatische perspectiefvervorming klikken:

  Automatisch nivelleren bij horizontale lijnen



Horizontaal nivelleren

  Automatisch rechttrekken bij verticale lijnen



Verticaal rechttrekken

Automatisch verticaal en horizontaal rechttrekken



Horizontaal en verticaal rechttrekken

3. Nadat u klaar bent met het aanpassen van het perspectief klikt u op het pictogram Perspectief verdraaien vastleggen ( ).

Sneltoetsen

De volgende sneltoetsen vergemakkelijken aanpassing van het perspectief:

Pijltoetsen Verplaatst een hoek van een vierhoekig element (punt) een klein stukje

H Verbergt het raster wanneer u in de modus Verdraaien werkt

L Schakelt over naar de modus Lay-out

B Schakelt over naar de modus Verdraaien

Enter In de modus Lay-out kunt u op Enter drukken om snel over te schakelen naar de modus Verdraaien. In de modus Verdraaien legt u met de Enter-toets de huidige perspectiefwijzigingen vast.

Shift ingedrukt houden en klikken *(modus Verdraaien)* Trekt een afzonderlijke rand van een vierhoekig element recht en zorgt dat deze recht blijft tijdens verdere perspectiefbewerkingen. Houd Shift ingedrukt en klik nogmaals als u de rechtgetrokken rand niet wilt behouden.

Shift ingedrukt houden (en een rand slepen) *(modus Verdraaien)* Beperkt de vorm van een vlak terwijl het wordt verlengd

Naar boven

Veelgestelde vragen

Kan ik verschillende perspectieven in dezelfde afbeelding bewerken?

Ja. Wanneer u verschillende perspectieven in dezelfde afbeelding bewerkt, kunt u:

- Een bepaald perspectief in een bepaald gedeelte van de afbeelding ongewijzigd laten en het perspectief voor de rest van de afbeelding aanpassen. Dat doet u als volgt:
  1. Teken een vierhoekig element om het gedeelte van de afbeelding waarvan u het perspectief wilt behouden. Zorg dat dit vierhoekige element niet magnetisch wordt uitgelijnd op een van de andere vlakken waarvan u het perspectief aanpast.
  2. Zorg dat dit vierhoekige element ongewijzigd blijft terwijl u met de andere vlakken werkt waarvan u het perspectief wilt aanpassen.
- Bewerk de gedeelten van de afbeelding met verschillende perspectieven onafhankelijk van elkaar.
  1. Teken los van elkaar staande vierhoekige elementen rond de desbetreffende gedeelten van de afbeelding.
  2. Bewerk de vierhoekige elementen onafhankelijk van elkaar.

De tips op het scherm worden niet meer weergegeven. Hoe krijg ik die terug?

Voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren > Algemeen.
2. Klik op Alle waarschuwingsmeldingen herstellen en klik vervolgens op OK.

Kan ik verschillende series vlakken definiëren voor dezelfde architectuur?

Ja. Ter illustratie bespreken we hier twee verschillende manieren om vlakken te definiëren voor de poort naar de Taj Mahal:



Een vierhoekig element dat losjes om de architectuur is getekend



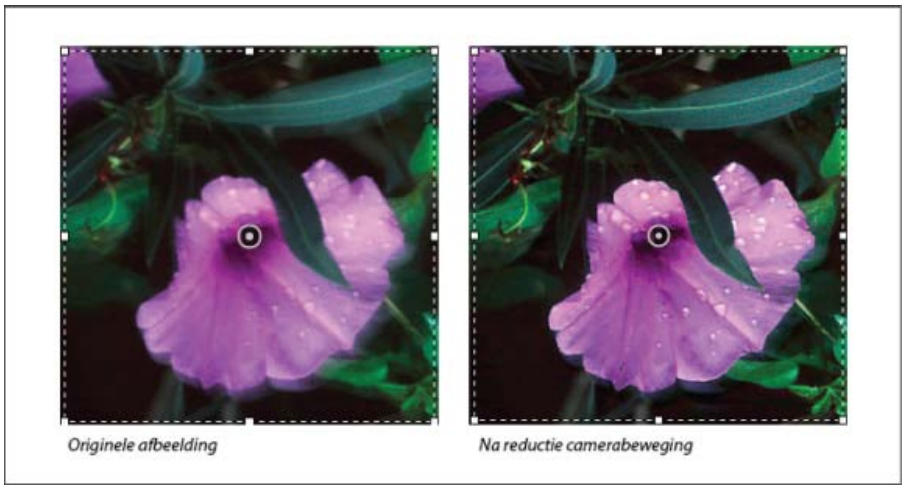
Een andere serie vlakken die is gedefinieerd voor dezelfde architectuur. Deze serie vlakken geeft u betere controle over perspectiefaanpassingen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Vervaging door camerabeweging verminderen | Photoshop CC

Video | Het filter voor reductie van camerabeweging gebruiken
Afbeeldingen die geschikt zijn voor reductie camerabeweging
De automatische functie voor reductie van camerabeweging gebruiken
Meerdere bewegingssporen gebruiken voor reductie van camerabeweging
Geavanceerde instellingen voor bewegingssporen

Photoshop beschikt over een intelligent mechanisme dat automatisch de vervaging reduceert in foto's die met een bewogen camera zijn genomen. Indien noodzakelijk, kunt u geavanceerde instellingen aanpassen om de afbeelding verder te verscherpen. Het filter Schokreductie in het menu Filter > Verscherpen kan de vervaging verbeteren die het resultaat is van verschillende typen camerabeweging, zoals lineaire beweging, boogvormige beweging, draaivormige beweging en zigzag-beweging.



Reductie camerabeweging | Een Voor/Na-voorbeeld

Naar boven

Afbeeldingen die geschikt zijn voor reductie camerabeweging

De functie voor het reduceren van camerabeweging werkt het beste bij goed belichte foto's met weinig ruis. De volgende soorten stilstaande beelden zijn vooral geschikt voor reductie camerabeweging:

- Beelden die binnen of buiten zijn vastgelegd met een objectief met een lange brandpuntsafstand
- Binnenopnamen van een statische scène die met een lange sluitertijd en zonder flits zijn genomen

Bovendien kan reductie camerabeweging helpen de vage tekst te verscherpen in foto's die zijn genomen met een bewogen camera.

Naar boven

De automatische functie voor reductie van camerabeweging gebruiken

1. Open de afbeelding.
2. Selecteer Filter > Verscherpen > Schokreductie. Photoshop analyseert automatisch het gebied van de afbeelding dat het meest geschikt is voor bewegingsreductie, bepaalt de aard van de vervaging en extrapoleert de juiste correcties op de hele afbeelding. U kunt de gecorrigeerde afbeelding bekijken in het dialoogvenster Schokreductie.

Gebruik de Gedetailleerde loep in het deelvenster rechtsonder om in te zoomen op het gebied, zodat u het goed kunt beoordelen. Indien nodig, zoomt u in of uit op een afbeeldingselement. Als u het gereedschap Handje over de Gedetailleerde loep sleept om een gebied te bekijken en vervolgens de muisknop loslaat, ziet u een snelle voorvertoning van de wijzigingen die schokreductie op dat gebied aanbrengt.

Opmerking: *Als er geen correcties lijken te zijn aangebracht op de afbeelding in het dialoogvenster Schokreductie, controleert u of de optie Voorvertoning in het rechterdeelvenster is ingeschakeld.*

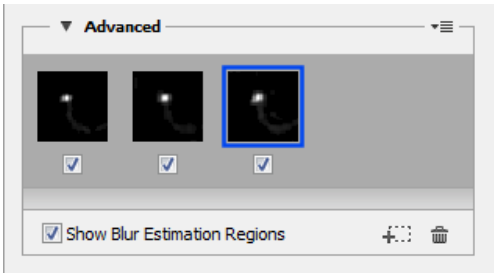
Naar boven

Meerdere bewegingssporen gebruiken voor reductie van camerabeweging

Een bewegingsspoor vertegenwoordigt de vorm en de mate van de vervaging die een geselecteerd gebied van een afbeelding beïnvloedt.

Verschillende gedeelten van de afbeelding kunnen vervagingen van verschillende vormen hebben. Automatische reductie van camerabeweging neemt alleen de bewegingssporen voor het standaardgebied van de afbeelding in overweging dat volgens Photoshop het meest geschikt is voor bewegingsschatting. Als u de afbeelding verder wilt afstemmen, kunt u Photoshop bewegingssporen voor meerdere gebieden laten berekenen en overwegen.

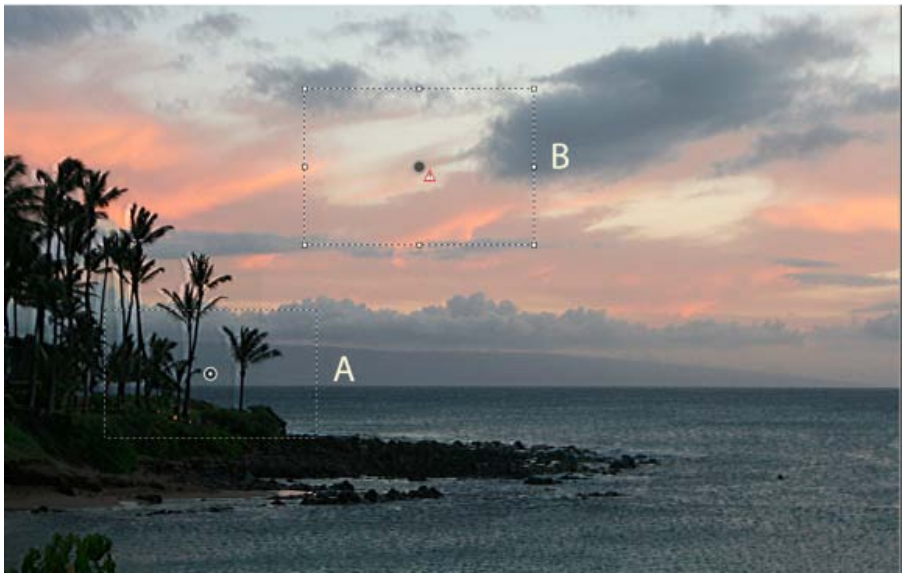
De beschikbare bewegingssporen worden vermeld in het deelvenster Geavanceerd van het dialoogvenster Schokreductie. U kunt op een bewegingsspoor klikken om er op in te zoomen.



Meerdere bewegingssporen in het deelvenster Geavanceerd

Bewegingssporen maken en wijzigen

U kunt in Photoshop op verschillende manieren bewegingssporen maken en wijzigen. U bereikt de beste resultaten als u bewegingssporen maakt in gebieden van de afbeelding met randcontrast. Het gebied **A** in de onderstaande afbeelding is bijvoorbeeld geschikter voor bewegingsschatting dan het gebied **B**.



Vanwege het structuurcontrast is A geschikter voor bewegingsschatting dan B

De grenzen verplaatsen van het gebied dat momenteel de focus heeft, of deze uitbreiden of inkrimpen

U kunt de randen van het gebied in focus eenvoudig uitbreiden of inkrimpen om het bijbehorende bewegingsspoor bij te werken. Als u de focus naar een ander gebied wilt verplaatsen, versleept u de pin in het midden van het gebied dat momenteel de focus heeft.

Photoshop een nieuw gebied voor bewegingsschatting laten voorstellen

1. Klik op het pictogram Voorgesteld bewegingsspoor toevoegen (⊞) in het deelvenster Geavanceerd aan de rechterkant. Photoshop markeert een nieuw gebied van de afbeelding dat geschikt is voor bewegingsschatting en maakt het bijbehorende bewegingsspoor.
2. Voeg desgewenst meer bewegingssporen toe.

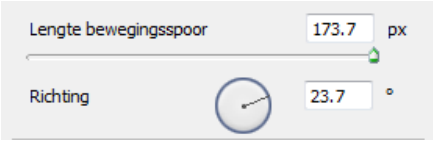
Klik op het vuilnisbakpictogram () om een of meerdere geselecteerde bewegingssporen te verwijderen.

Handmatig een nieuw gebied in de afbeelding selecteren

1. Klik op het pictogram Bewegingsschatting (▦) linksboven in het dialoogvenster Schokreductie.
2. Teken ergens in de afbeelding een selectiekader. Photoshop maakt automatisch een bewegingsspoor voor het gebied dat u hebt geselecteerd.
3. Voeg desgewenst meer bewegingssporen toe.

Een bewegingsspoor maken met het gereedschap Bewegingsrichting

1. Selecteer het gereedschap Bewegingsrichting ( ) aan de linkerdeelvenster.
2. Teken een rechte lijn voor de bewegingsrichting op de afbeelding.
3. Pas indien nodig de Lengte bewegingsspoor en Bewegingsrichting aan.

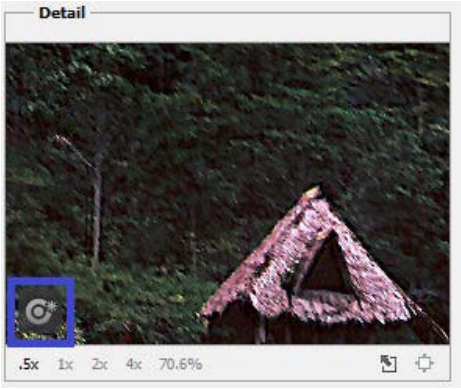


Lengte bewegingsspoor en bewegingsrichting

Een bewegingsspoor wijzigen met de Gedetailleerde loep

1. Gebruik de Gedetailleerde loep om de focus op een nieuw afbeeldingsgebied te plaatsen dat geschikt is voor reductie camerabeweging.
2. Klik op het pictogram Verbeteren bij loeplocatie ( ) om de focus in het linkerdeelvenster te verplaatsen naar het gebied dat is gemarkeerd in de Gedetailleerde loep. Het bewegingsspoor voor het gebied dat eerder in de Gedetailleerde loep werd weergegeven, wordt automatisch bijgewerkt.

*Met de sneltoets **q** kunt u de Gedetailleerde loep vastzetten of loskoppelen.*



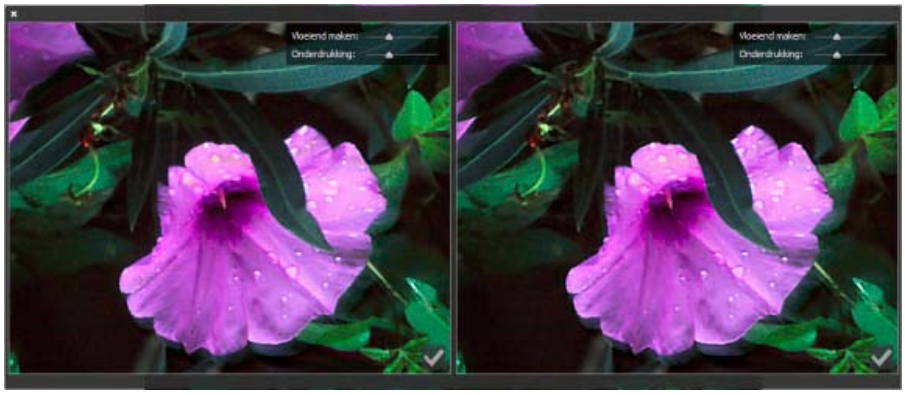
Een bewegingsspoor wijzigen met de Gedetailleerde loep

Meerdere bewegingssporen voorvertonen en toepassen

Nadat u de vereiste bewegingssporen hebt toegevoegd, kunt u een of meerdere bewegingssporen selecteren in het deelvenster Geavanceerd en deze toepassen op de afbeelding.

De resultaten van twee bewegingssporen voorvertonen en vergelijken

- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac) ingedrukt en selecteer de bewegingssporen in het deelvenster Geavanceerd. Photoshop geeft meerdere voorbeeldvensters weer voor de geselecteerde bewegingssporen.



Resultaten voor twee naast elkaar weergegeven bewegingssporen

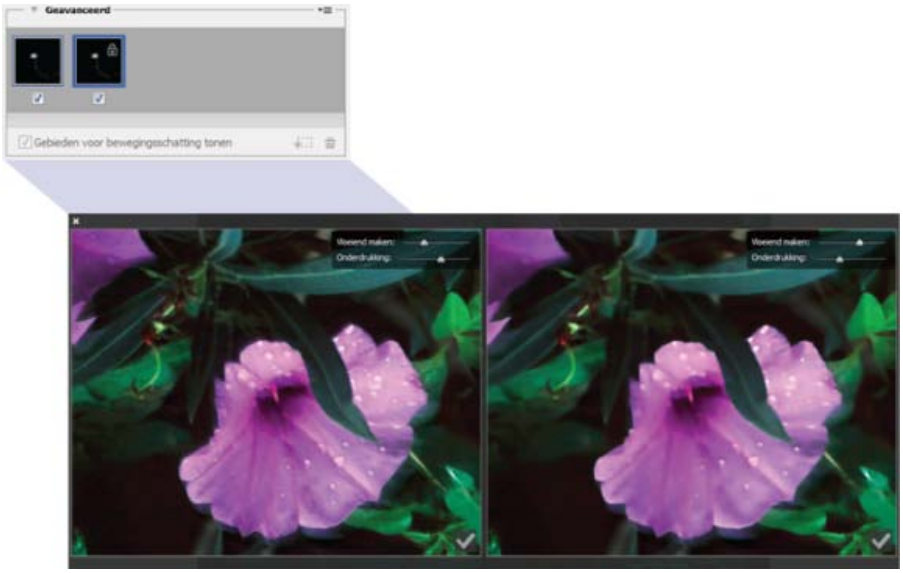
Als u de resultaten voor twee bewegingssporen naast elkaar bekijkt, kunt u snel Vloeiend maken en Artefactonderdrukking aanpassen en zien wat voor effect uw wijzigingen op de afbeelding hebben. Ga naar Vloeiend maken en Artefactonderdrukking.

Een bewegingsspoor dupliceren

- Sleep een bewegingsspoor over het pictogram Voorgesteld bewegingsspoor toevoegen ( ).

Photoshop maakt een kopie van het bewegingsspoor en vergrendelt de tweede kopie.

Het is handig om twee kopieën van bewegingssporen te maken om snel Vloeiend maken en Artefactonderdrukking aan te kunnen passen en om een voorvertoning te maken van het effect van uw wijzigingen op de afbeelding. Ga naar Vloeiend maken en Artefactonderdrukking.



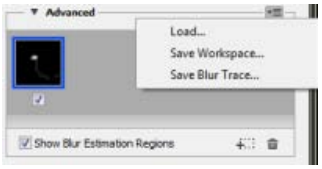
Met dubbele bewegingssporen werken

Bewegingssporen opnieuw gebruiken

Nadat u bewegingssporen hebt gemaakt, kunt u deze opslaan, zodat ze op andere afbeeldingen kunnen worden toegepast.

1. Selecteer een of meerdere bewegingssporen.
2. Selecteer Bewegingsspoor opslaan in het pop-upmenu in het deelvenster Geavanceerd. U kunt bewegingssporen in twee indelingen opslaan, namelijk KNL en PNG.

Wanneer u de opgeslagen bewegingssporen opnieuw wilt gebruiken voor een andere afbeelding, gebruikt u de optie Laden in het pop-upmenu van het deelvenster Geavanceerd.



Bewegingssporen opslaan en laden

Naar boven

Geavanceerde instellingen voor bewegingssporen

Met de geavanceerde instellingen voor bewegingssporen kunt u de reductie camerabeweging verder perfectioneren.

Bewegingsspoorgrenzen

Met de instelling Bewegingsspoorgrenzen kunt u de grenzen van het bewegingsspoor aanpassen. U kunt deze waarde desgewenst aanpassen.

Bron van ruis

Photoshop maakt automatisch een schatting van de hoeveelheid ruis in de afbeelding. Selecteer indien nodig een andere waarde (Automatisch/Laag/Normaal/Hoog).

Vloeiend maken

Door middel van vloeiend maken vermindert u hoge-frequentieruis tijdens het verscherpen. U kunt de schuifregelaar verplaatsen naar een andere waarde dan de standaardinstelling van 30%. U kunt hiervoor het beste een lage waarde gebruiken.

Artefactonderdrukking

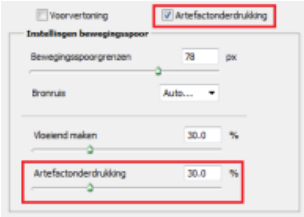
Het is mogelijk dat er tijdens het verscherpen van de afbeelding enkele zichtbare ruisartefacten ontstaan. Voer de volgende stappen uit om deze artefacten te onderdrukken:

1. Selecteer Artefactonderdrukking.

Opmerking: *Als Artefactonderdrukking niet is ingeschakeld, genereert Photoshop ruwe voorvertoningen. Ruwe voorvertoningen zijn scherper, maar bevatten ook meer ruisartefacten.*

2. Gebruik de schuifregelaar voor Artefactonderdrukking om de waarde te verhogen. Bij een artefactonderdrukking van 100% wordt de oorspronkelijke afbeelding weergegeven, terwijl bij een artefactonderdrukking van 0% helemaal geen ruisartefacten worden onderdrukt.

Artefactonderdrukking werkt het beste voor het onderdrukken van normale frequentieruis.



Artefactonderdrukking





Ruisartefacten

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

De scherpte en vervaging van afbeeldingen aanpassen | CC, CS6

Video | Verscherpen in Photoshop CC
Aanbevelingen voor verscherpen
Verscherpen met gebruik van Slim verscherpen
Verscherpen met gebruik van Onscherp masker
Selectief verscherpen
Vage lens toevoegen
Afbeeldingsgebieden vervagen
Afbeeldingsgebieden verscherpen

Naar boven

Aanbevelingen voor verscherpen

Door de afbeelding scherper te maken verbetert u de scherpte van de randen. Of afbeeldingen nu afkomstig zijn van een digitale camera of van een scanner, de meeste afbeeldingen worden mooier wanneer u ze verscherpt. De mate van verscherping die nodig is, hangt af van de kwaliteit van de digitale camera of scanner. Met verscherping kunt u niet zeer vage foto's corrigeren.

Tips voor verbeterde resultaten bij het toepassen van verscherping:

- Verscherp de afbeelding in een afzonderlijke laag, zodat u deze later nogmaals kunt verscherpen, als u de afbeelding naar een ander medium wilt uitvoeren.
- Als u de afbeelding verscherpt in een afzonderlijke laag, stelt u de overvloeimodus van de laag in op Lichtsterkte om kleurverschuivingen langs de randen te voorkomen.
- Met verscherpen wordt het contrast van de afbeelding verhoogd. Mochten er na het verscherpen hooglichten of schaduwen zijn bijgeknipt, gebruikt u de instellingen voor het overvloeien van lagen (als u een afzonderlijke laag verscherpt) om te voorkomen dat hooglichten en schaduwen worden verscherpt. Zie Een toonbereik opgeven voor het overvloeien van lagen.
- Verminder de afbeeldingsruis voordat u gaat verscherpen, zodat de ruis niet erger wordt.
- Verscherp de afbeelding meerdere keren in geringe mate. Verscherp de eerste keer om de vervaging te corrigeren die is veroorzaakt door het vastleggen van de afbeelding (door scannen of fotograferen met de digitale camera). Nadat u de kleur van de afbeelding hebt gecorrigeerd en de grootte ervan hebt vastgelegd, verscherpt u de afbeelding (of een kopie ervan) nogmaals om de juiste hoeveelheid verscherping toe te voegen aan het uitvoermedium.
- Indien mogelijk beoordeelt u de verscherpte afbeelding door deze uit te voeren naar het uiteindelijke medium. De hoeveelheid verscherping die nodig is, verschilt per uitvoermedium.

Gebruik het filter Onscherp masker of Slim verscherpen voor meer controle bij het verscherpen van afbeeldingen. Hoewel Photoshop ook de filters Verscherpen, Scherpe randen en Scherper bevat, zijn deze filters automatisch en kunt u geen instellingen en opties kiezen.

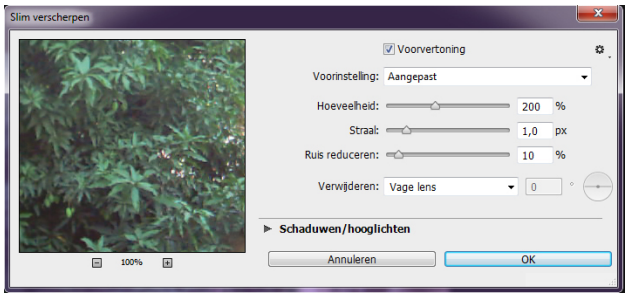
U kunt de gehele afbeelding verscherpen, of slechts een gedeelte met gebruik van een selectie of een masker. Omdat u de filters Onscherp masker en Slim verscherpen slechts op één laag tegelijk kunt toepassen, moet u mogelijk de lagen verenigen of de lagen uit het bestand samenvoegen tot één laag zodat u alle lagen in een bestand met meerdere lagen kunt verscherpen.

Opmerking: *De naam Onscherp masker is afgeleid van een donkere-kamertechniek in traditionele filmrolfotografie. Dit filter verscherpt juist.*

Naar boven

Verscherpen met gebruik van Slim verscherpen

Het filter Slim verscherpen bevat instellingen voor verscherpen die niet beschikbaar zijn met het filter Onscherp masker. U kunt het algoritme voor verscherpen instellen of de hoeveelheid verscherping regelen die optreedt in gebieden met schaduwen en hooglichten.



(Photoshop CC) Het dialoogvenster Slim verscherpen

1. Zoom in het documentvenster naar 100% voor een nauwkeurige weergave van de verscherping.
2. Kies Filter > Verscherpen > Slim verscherpen.
3. Stel de instellingen in in de tabbladen voor verscherpen:

   Hoeveelheid Hiermee stelt u de mate van verscherping in. Met een hogere waarde verhoogt u het contrast tussen de randpixels, waardoor de afbeelding scherper wordt.

   Straal Hiermee bepaalt u het aantal pixels rondom de randpixels die worden aangepast door de verscherping. Hoe groter de straal, des te breder de randeffecten en des te duidelijker de verscherping.

   Ruis reduceren *(Alleen Photoshop CC)* Reduceer ongewenste ruis zonder belangrijke randen te verwijderen.

   Verwijderen Hiermee stelt u het verscherpingsalgoritme in dat wordt gebruikt om de afbeelding te verscherpen.

   Gaussiaans vervagen is de methode die wordt gebruikt bij het filter Onscherp masker.

   Met Vage lens worden de randen en de details in een afbeelding gedetecteerd, krijgen details meer verscherping en worden stralenkransen minder verscherpt.

   Met Bewegingsonscherpte wordt geprobeerd de effecten van het vervagen te verminderen die zijn ontstaan door het bewegen van de camera of het object. Geef een instelling voor Hoek op als u Bewegingsonscherpte kiest.

   Hoek Hiermee stelt u de bewegingsrichting in voor de optie Bewegingsonscherpte voor de instelling Verwijderen.

   Nauwkeuriger *(Alleen CS6)* Het bestand wordt langzamer verwerkt, maar de vervaging wordt op nauwkeuriger wijze verwijderd.
4. Pas het verscherpen van donkere en lichte gebieden aan met behulp van de tabbladen voor Schaduw en Hooglicht. (Klik op de knop Geavanceerd om deze tabbladen weer te geven.) Als de donkere of lichte stalenkransen te sterk opvallen, kunt u ze reduceren met de volgende besturingselementen die alleen beschikbaar zijn voor afbeeldingen met 8 of 16 bits per kanaal:

   Hoeveelheid vervaging Hiermee past u de hoeveelheid verscherping aan in de hooglichten of schaduwen.

   Toonbreedte Hiermee regelt u het toonbereik in de schaduwen of de hooglichten die worden gewijzigd. Verplaats de schuifregelaar naar links of naar rechts om de waarde voor Toonbreedte te verlagen of te verhogen. Lagere waarden beperken de aanpassing tot de donkerste gedeelten bij schaduwcorrectie en tot de lichtste gedeelten bij hooglichtcorrectie.

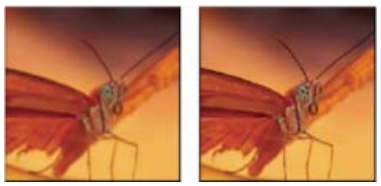
   Straal Hiermee regelt u de grootte van het gebied rondom elke pixel dat wordt gebruikt om te bepalen of een pixel zich in een schaduw of een hooglicht bevindt. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, geeft u een kleiner gebied op, terwijl verplaatsing naar rechts een groter gebied geeft.
5. Klik op OK.

Naar boven

Verscherpen met gebruik van Onscherp masker

Met het filter Onscherp masker wordt een afbeelding verscherpt door het contrast langs de randen van een afbeelding te verhogen. Met het filter Onscherp masker kunt u geen randen in een afbeelding zoeken. In plaats daarvan worden pixels gezocht die in waarde verschillen van de omringende pixels op basis van de opgegeven drempel. Vervolgens wordt het contrast van de aangrenzende pixels verhoogd met de opgegeven hoeveelheid. Voor de aangrenzende pixels worden de lichtere pixels lichter en de donkerdere pixels donkerder.

Daarnaast geeft u de straal op van het gebied waarmee elke pixel wordt vergeleken. Hoe groter de straal, des te groter de randeffecten.



Oorspronkelijke afbeelding en afbeelding waarop het filter Onscherp masker is toegepast

De mate van verscherping die wordt toegepast op een afbeelding is vaak een kwestie van persoonlijke voorkeur. Als u een afbeelding te veel verscherpt, ontstaat er een halo-effect rond de randen.



Als u een afbeelding te veel verscherpt, ziet u stralenkransen bij de randen.

De effecten van het filter Onscherp masker zijn duidelijker op het scherm dan in uitvoer met een hoge resolutie. Als de uiteindelijke uitvoer bestaat uit gedrukt materiaal, experimenteert u om te bepalen wat de beste instellingen zijn voor de afbeelding.

1. (Optioneel) Als de afbeelding uit meerdere lagen bestaat, selecteert u de laag met de afbeelding die u wilt verscherpen. U kunt Onscherp masker toepassen op slechts één laag tegelijkertijd, ook als lagen zijn gekoppeld of gegroepeerd. U kunt de lagen verenigen voordat u het filter Onscherp masker toepast.
2. Kies Filter > Verscherpen > Onscherp masker. Zorg dat de optie Voorbeeld is geselecteerd.

   Klik op de afbeelding in de voorvertoning en houd de muisknop ingedrukt om te zien hoe de afbeelding eruitziet zonder de verscherping. Sleep in het venster met de voorvertoning om verschillende delen van de afbeelding te bekijken en klik op + of - om in of uit te zoomen.

   Hoewel een voorvertoning wordt weergegeven in het dialoogvenster Onscherp masker, kunt u het dialoogvenster beter verplaatsen zodat u de effecten van het filter in het documentvenster kunt bekijken.
3. Sleep de schuifregelaar Straal of voer een waarde in om het aantal pixels rond de randpixels op te geven dat van invloed is op de verscherping. Hoe groter de straal, des te breder de randeffecten. Hoe breder de randeffecten, des te duidelijker de verscherping.

   De waarde voor Straal verschilt per object, de grootte van de uiteindelijke reproductie en de uitvoermethode. Voor afbeeldingen met een hoge resolutie geeft een waarde tussen 1 en 2 doorgaans de beste resultaten. Een lagere waarde resulteert alleen in verscherping van de randpixels en met een hogere waarde wordt een bredere strook pixels verscherpt. Dit effect is minder zichtbaar op een afdruk dan op het scherm. De reden hiervoor is dat een straal van 2 pixels een kleiner gebied vertegenwoordigt in een gedrukte afbeelding met een hoge resolutie.
4. Sleep de schuifregelaar Hoeveel of voer een waarde in om de toename in het contrast van de pixels te bepalen. Voor gedrukte afbeeldingen met een hoge resolutie geeft een waarde tussen 150 en 200% meestal het beste resultaat.
5. Sleep de schuifregelaar Drempel of voer een waarde in om aan te geven in welke mate de verscherpte pixels moeten verschillen van het omringende gebied voordat deze als randpixels worden beschouwd en worden verscherpt door het filter. Een drempel van 4 bijvoorbeeld is van invloed op alle pixels met toonwaarden die met een waarde van vier of meer verschillen, op een schaal van 0 tot 255. Als aangrenzende pixels toonwaarden hebben van 128 en 129, worden deze niet gewijzigd. U voorkomt ruis of beperking van waarden, bijvoorbeeld in afbeeldingen met huidskleuren, als u gebruikmaakt van een randmasker of experimenteert met waarden voor Drempel tussen 2 en 20. Met de standaarddrempelwaarde (0) worden alle pixels in de afbeelding verscherpt.

Als u Onscherp masker toepast en reeds lichte kleuren hierdoor te verzadigd worden, kiest u Bewerken > Vervagen Onscherp masker en kiest u Lichtsterkte in het menu Modus.

Naar boven

Selectief verscherpen

U kunt gedeelten van de afbeelding verscherpen door een masker of een selectie te gebruiken waarmee u verscherping in bepaalde gedeelten van de afbeelding voorkomt. U kunt bijvoorbeeld een randmasker toepassen met het filter Onscherp masker op een portret voor het verscherpen van de ogen, de mond, de neus en de omtrek van het hoofd, maar niet van de structuur van de huid.



Het filter Onscherp masker alleen op bepaalde gedeelten van een afbeelding toepassen met behulp van een randmasker

Een selectie verscherpen

1. Selecteer de afbeeldingslaag in het deelvenster Lagen en teken een selectie.
2. Kies Filter > Verscherpen > Onscherp masker. Pas de opties aan en klik op OK.

   Alleen de selectie wordt verscherpt, de rest van de afbeelding blijft ongewijzigd.

Een afbeelding verscherpen met behulp van een randmasker

1. Maak een masker om verscherpen selectief toe te passen. U kunt een randmasker op verschillende manieren maken. Gebruik uw favoriete

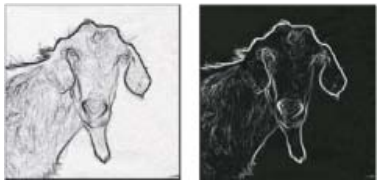
methode, of probeer deze:

- Open het deelvenster Kanalen en selecteer het kanaal waarmee de grijswaardenafbeelding met het grootste contrast wordt weergegeven in het documentvenster. Vaak is dit het groene of het rode kanaal.



Een kanaal met het grootste contrast selecteren

- Dupliceer het geselecteerde kanaal.
- Selecteer het gedupliceerde kanaal en kies Filter > Stileer > Contrastlijn.
- Kies Afbeelding > Aanpassingen > Negatief om de afbeelding negatief te maken.



Na toepassing van het filter Contrastlijn en de opdracht Negatief

- Houd de negatieve afbeelding geselecteerd en kies Filter > Overige > Maximaal. Stel de straal in op een lage waarde en klik op OK om de randen te verbreden en de pixels willekeurig te maken.
- Kies Filter > Ruis > Mediaan. Stel de straal in op een lage waarde en klik op OK. Hiermee verdeelt u de omliggende pixels evenredig.
- Kies Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus en stel het zwartpunt in op een hoge waarde om willekeurige pixels te vermijden. U kunt zonodig ook inkleuren met zwart om het uiteindelijke randmasker te retoucheren.



Een hoge waarde opgeven voor het zwartpunt in het dialoogvenster Niveaus om willekeurige pixels in het randmasker te voorkomen

- Kies Filter > Vervagen > Gaussiaans vervagen om de randen te verzachten.

Opmerking: *De filters Maximaal, Mediaan en Gaussiaans vervagen verzachten het randmasker zodat de verscherpingseffecten beter overvloeien in de uiteindelijke afbeelding. Hoewel deze drie filters allemaal in deze procedure worden gebruikt, kunt u experimenteren met het toepassen van slechts één of twee filters.*

2. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op het gedupliceerde kanaal in het deelvenster Kanalen om het randmasker te selecteren.
3. Selecteer de afbeeldingslaag in het deelvenster Lagen. Controleer of de selectie zichtbaar is in de afbeelding.
4. Kies Selecteren > Selectie omkeren.
5. Kies terwijl de selectie actief is op de afbeeldingslaag Filter > Verscherpen > Onscherp masker. Stel de gewenste opties in en klik op OK.

   Als u de resultaten wilt bekijken, selecteert u het RGB-kanaal in het deelvenster Kanalen en schakelt u de selectie in de afbeelding uit.

   U kunt een handeling maken om alle stappen in de procedure op een eenvoudige manier toe te passen.

Naar boven

Vage lens toevoegen

Hiermee voegt u een vervaging toe aan een afbeelding om het effect te verkrijgen van een kleinere scherptediepte, zodat bepaalde objecten in de

afbeelding scherp blijven terwijl andere vaag worden. Met een eenvoudige selectie kunt u bepalen welke gebieden vaag worden. U kunt ook een afzonderlijke *dieptetoewijzing* voor een alfakanaal maken om exact aan te geven hoeveel vervaging u wilt toevoegen.

Bij het filter Vage lens wordt de positie van de pixels in een afbeelding bepaald met de dieptetoewijzing. Als u een dieptetoewijzing hebt geselecteerd, kunt u ook het dradenkruis gebruiken om het beginpunt van een bepaalde vervaging in te stellen. Met alfakanalen en laagmaskers kunt u dieptetoewijzingen maken. Zwarte gebieden in alfakanalen worden behandeld alsof deze vooraan op de foto staan en witte gebieden worden behandeld alsof deze ver weg staan.

Als u een geleidelijke vervaging (geen vervaging onderaan tot maximale vervaging bovenaan) wilt maken, maakt u een nieuw alfakanaal en past u een verloop toe, zodat het kanaal boven aan de afbeelding wit is en onder aan de afbeelding zwart. Selecteer vervolgens het filter Vage lens en kies het alfakanaal in het pop-upmenu Bron. Als u de richting van het verloop wilt wijzigen, schakelt u het selectievakje Negatief in.

De weergave van een vervaging is afhankelijk van de irisvorm die u kiest. De irisvorm wordt bepaald door het aantal bladen. U kunt de bladen van een iris wijzigen door de bladen te krommen (zodat deze ronder worden) of door ze te roteren. U kunt de voorvertoning verkleinen of vergroten door op de min- of plusknop te klikken.

1. Kies Filter > Vervagen > Vage lens.
2. Kies de optie Sneller voor Voorvertoning om snellere voorvertoningen te genereren. Kies Nauwkeuriger om de definitieve versie van de afbeelding weer te geven. Nauwkeurigere voorvertoningen worden langzamer gegenereerd.
3. Kies voor Dieptetoewijzing een bron (als u daarover beschikt) in het pop-upmenu Bron. Sleep de schuifregelaar bij Brandpuntsafstand vervagen om de diepte in te stellen waarop de pixels scherp zijn. Als u de brandpuntsafstand bijvoorbeeld instelt op 100, worden pixels op 1 en 255 volledig vervaagd en worden pixels dichter bij 100 minder vervaagd. Als u in de voorvertoning van de afbeelding klikt, wijzigt de schuifregelaar bij Brandpuntsafstand vervagen zodat u deze kunt gebruiken voor de aangeklikte locatie, en geeft de diepte van de aangeklikte locatie aan.
4. Als u de selectie of het alfakanaal dat u gebruikt als de bron voor dieptetoewijzing wilt omkeren, selecteert u Negatief.
5. Kies een Iris in het pop-upmenu Vorm. Indien gewenst sleept u de schuifregelaar bij Bladkromming om de randen van de iris vloeiend te maken, of sleep de schuifregelaar bij Rotatie om de iris te roteren. Sleep de schuifregelaar bij Straal om meer vervaging toe te voegen.
6. Sleep voor Spiegelende hooglichten de schuifregelaar bij Drempel om een drempel voor de helderheid te selecteren. Alle pixels die helderder zijn dan deze waarde, worden behandeld als spiegelende hooglichten. Sleep de schuifregelaar bij Helderheid om de helderheid van de hooglichten te vergroten.
7. Kies Uniform of Gaussiaans om ruis toe te voegen aan de afbeelding. Als u ruis wilt toevoegen zonder de kleur te beïnvloeden, kiest u Monochromatisch. Sleep de schuifregelaar bij Hoeveelheid om de ruis te verminderen of te vergroten.

   Met Vervagen verwijdert u filmkorrels en ruis uit de oorspronkelijke afbeelding. Als u de afbeelding er realistisch en ongeretoucheerd wilt laten uitzien, kunt u de afbeelding weer wat ruis geven.
8. Klik op OK om de wijzigingen toe te passen op uw afbeelding.

Naar boven

Afbeeldingsgebieden vervagen

Met het gereedschap Vervagen worden harde randen verzacht of details in een afbeelding verminderd. Hoe meer u met dit gereedschap over een gebied tekent, hoe vager het gebied wordt.

1. Selecteer het gereedschap Vervagen .
2. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
   - Kies een penseeluiteinde en stel opties voor de overvloeimodus en sterkte in op de optiebalk.
   - Schakel Monster nemen van alle lagen op de optiebalk in als u wilt vervagen met gegevens uit alle zichtbare lagen. Als deze optie is uitgeschakeld, gebruikt het gereedschap alleen gegevens uit de actieve laag.
3. Sleep over het deel van de afbeelding dat u wilt vervagen.

Naar boven

Afbeeldingsgebieden verscherpen

Met het gereedschap Verscherpen verhoogt u het contrast langs de randen, zodat deze scherper lijken. Hoe meer u met dit gereedschap over een gebied tekent, hoe duidelijker het effect van het verscherpen.

1. Selecteer het gereedschap Verscherpen . (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Vervagen ingedrukt.)
2. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
   - Kies een penseeluiteinde en stel opties voor de overvloeimodus en sterkte in.
   - Schakel Monster nemen van alle lagen in als u wilt verscherpen met gegevens uit alle zichtbare lagen. Als deze optie is uitgeschakeld, gebruikt het gereedschap alleen gegevens uit de actieve laag.
   - Selecteer Details beschermen om de details beter in het oog te laten springen en pixelvervormingen tot een minimum te beperken. Schakel deze optie uit als u een opvallender verscherpingseffect wilt bereiken.
3. Sleep over het deel van de afbeelding dat u wilt verscherpen.

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Kleuraanpassingen begrijpen

Voordat u kleuren en tonen aanpast
Afbeeldingen corrigeren
Overzicht van het deelvenster Aanpassingen
Opdrachten voor het aanpassen van de kleuren
Een kleuraanpassing aanbrengen
Aanpassingsinstellingen opslaan
Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen
Kleuren corrigeren in de CMYK- en RGB-modus
Kleuren die zich buiten de kleuromvang bevinden

Voordat u kleuren en tonen aanpast

Naar boven

Met de krachtige gereedschappen in Photoshop kunt u de kleur en tonaliteit (lichtheid, donkerheid en contrast) van een afbeelding verbeteren, herstellen en corrigeren. Houd rekening met het volgende voordat u kleuren en tonen aanpast.

- Gebruik een gekalibreerde monitor met een profiel. Voor het bewerken van belangrijke afbeeldingen zijn kalibratie en profilering van essentieel belang. Zonder kalibratie en profiling ziet de afbeelding die wordt weergegeven op uw monitor er anders uit op andere monitoren of als de afbeelding wordt afgedrukt.
- Zorg dat u gebruikmaakt van aanpassingslagen voor het aanpassen van het toonbereik en de kleurbalans van uw afbeelding. Als u gebruikmaakt van aanpassingslagen, kunt u teruggaan en opeenvolgende aanpassingen in de toon aanbrengen zonder gegevens uit de afbeeldingslaag te verwijderen of permanent te wijzigen. Houd er rekening mee dat door het gebruik van aanpassingslagen de grootte van het afbeeldingsbestand toeneemt, waardoor er ook meer van het RAM van de computer wordt gevraagd. Als u de opdrachten voor kleur en toon opent in het deelvenster Aanpassingen, worden automatisch aanpassingslagen gemaakt.
- Als u geen gebruik wilt maken van aanpassingslagen, kunt u aanpassingen rechtstreeks toepassen op een afbeeldingslaag. Onthoud dat sommige informatie over afbeeldingen wordt verwijderd als u een kleur- of toonaanpassing rechtstreeks toepast op een afbeeldingslaag.
- Voor afbeeldingen waarin kleur belangrijk is en u zoveel mogelijk afbeeldingsgegevens wilt behouden, kunt u het best werken met afbeeldingen van 16 bits per kanaal (16-bits afbeelding) in plaats van 8 bits per kanaal (8-bits afbeelding). De gegevens gaan verloren als u de tonen en de kleur aanpast. Het verloren gaan van afbeeldingsgegevens heeft meer gevolgen bij een 8-bits afbeelding dan bij een 16-bits afbeelding. Meestal zijn 16-bits afbeeldingen groter dan bestanden van 8-bits afbeeldingen.
- Maak een duplicaat of kopie van het afbeeldingsbestand. Als u werkt met een kopie van de afbeelding, hebt u de beschikking over het origineel als u dat wenst.
- Verwijder eventuele onvolkomenheden, zoals stofjes, vlekken en krassen uit de afbeelding voordat u kleuren en tonen aanpast.
- Open het deelvenster Info of Histogram in de Uitgebreide weergave. Terwijl u de afbeelding evalueert en corrigeert, geven deze twee deelvensters onmisbare informatie over de aanpassingen.
- U kunt een selectie maken of een masker gebruiken om de aanpassingen in de kleuren en tonen te beperken tot een gedeelte van de afbeelding. U kunt aanpassingen in kleuren en tonen ook selectief toepassen als u in het document verschillende lagen gebruikt voor de verschillende gedeelten van de afbeelding. Kleur- en toonaanpassingen worden op slechts één laag tegelijk toegepast. Alleen de gedeelten van de afbeelding op de doellaag worden gewijzigd.

Afbeeldingen corrigeren

Naar boven

Hier wordt de algemene procedure beschreven voor het aanpassen van de tonen en de kleuren van een afbeelding:

1. Gebruik het histogram om de kwaliteit en het toonbereik van de afbeelding te controleren.
2. Zorg dat het deelvenster Aanpassingen is geopend zodat u gebruik kunt maken van kleur- en toonaanpassingen. Klik op een pictogram om gebruik te kunnen maken van de aanpassingen die worden beschreven in de volgende stappen. Als u correcties aanbrengt vanuit het deelvenster Aanpassingen, wordt er een aanpassingslaag gemaakt, die u meer flexibiliteit biedt terwijl er geen informatie over afbeeldingen wordt verwijderd. Zie Overzicht van het deelvenster Aanpassingen en Aanpassings- en opvullagen.
3. Pas de kleurbalans van de afbeelding aan om ongewenste kleurzwemen te verwijderen of om oververzadigde of onderverzadigde kleuren te corrigeren. Zie Opdrachten voor het aanpassen van de kleuren.

4. Pas het toonbereik aan, via de aanpassingen voor Curven of Niveaus.

   De eerste stap bij toonaanpassing bestaat uit het toekennen van waarden aan de extreme hooglicht- en schaduwpixels in de afbeelding, zodat een algeheel toonbereik voor de afbeelding wordt ingesteld. Dit proces wordt het *instellen van hooglichten en schaduwen* of het *instellen van wit- en zwartpunten* genoemd. Het instellen van de hooglichten en schaduwen heeft meestal als resultaat dat de middentoonpixels op de gewenste manier worden herverdeeld. Het is mogelijk dat u de middentonen handmatig moet aanpassen.

   Gebruik de opdracht Schaduw/hooglicht om alleen de tonaliteit in de gebieden met schaduwen en hooglichten aan te passen. Zie Schaduwdetails en hooglichtdetails verbeteren.

5. (Optioneel) Voer andere kleuraanpassingen uit.

   Als u de algemene kleurbalans van de afbeelding hebt gecorrigeerd, kunt u desgewenst nog aanpassingen uitvoeren om bepaalde kleuren te verbeteren of om speciale effecten te produceren.

6. Maak de randen van de afbeelding scherper.

   Gebruik als een van de laatste stappen het filter Onscherp masker of het filter Slim verscherpen om de randen in de afbeelding scherper weer te geven. De mate van de verscherping die voor een afbeelding is vereist, varieert afhankelijk van de kwaliteit van de afbeelding die door de digitale camera of scanner is gemaakt. Zie Afbeeldingen verscherpen.

7. (Optioneel) Pas de afbeelding aan de kenmerken van de printer of pers aan.

   U kunt gebruikmaken van opties voor Niveaus of Curven om informatie over hooglichten of schaduw te importeren in de kleuromvang van een uitvoerapparaat, zoals een desktopprinter. Deze procedure kan ook worden gevolgd als u uw afbeelding naar een pers stuurt en de kenmerken van de pers kent.

   Aangezien met het verscherpen het contrast van aangrenzende pixels wordt verhoogd, is het mogelijk dat bepaalde pixels in belangrijke gebieden niet kunnen worden afgedrukt op de printer of pers die u gebruikt. Daarom verdient het aanbeveling de uitvoerinstellingen nauwkeurig in te stellen nadat de afbeelding is verscherpt. Zie Doelwaarden voor hooglichten en schaduwen instellen voor meer informatie over het aanpassen van de uitvoerinstellingen.

Naar boven

Overzicht van het deelvenster Aanpassingen

De gereedschappen voor kleur- en toonaanpassingen vindt u in het deelvenster Aanpassingen. Als u op een gereedschappictogram klikt, wordt een aanpassing geselecteerd en wordt automatisch een aanpassingslaag gemaakt. Door de aanpassingen die u maakt met behulp van de besturingselementen en opties in het deelvenster Aanpassingen worden niet-destructieve aanpassingslagen gemaakt. Zie Aanpassings- en opvullagen.

In Photoshop CC en CS6 heeft het deelvenster Eigenschappen een menu Voorinstellingen met de voorinstellingen voor aanpassingen. Het deelvenster Aanpassingen in Photoshop CS5 bevat een lijst met voorinstellingen voor aanpassingen waarmee algemene correcties op afbeeldingen kunnen worden toegepast. Er zijn voorinstellingen beschikbaar voor Niveaus, Curven, Belichting, Kleurtoon//Verzadiging, Zwart-wit, Kanaalmixer en Selectieve kleur. Als u op een voorinstelling klikt, wordt deze toegepast op de afbeelding met gebruikmaking van een aanpassingslaag. U kunt aanpassingsinstellingen altijd opslaan als een voorinstelling, die vervolgens wordt toegevoegd aan de lijst met voorinstellingen.

Als u op een aanpassingspictogram of een voorinstelling klikt, worden de instellingsopties voor de specifieke aanpassing weergegeven.

Voor een video zie Inleiding tot Aanpassingslagen.

Een correctie toepassen met het deelvenster Aanpassingen

1. In het deelvenster Aanpassingen klikt u op een aanpassingspictogram of kiest u een aanpassing in het deelvenstermenu. In CS5 kunt u ook op een aanpassingsvoorinstelling klikken.

2. Gebruik de besturingselementen en opties in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5) om de gewenste instellingen toe te passen.

3. (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u de zichtbaarheid van de aanpassing wilt inschakelen of uitschakelen, klikt u op de knop Laagzichtbaarheid in-/uitschakelen.
   - Als u wilt dat de aanpassing ongedaan wordt gemaakt, klikt u op de knop Herstellen.
   - Als u een aanpassing wilt verwijderen, klikt u op de knop Deze aanpassingslaag verwijderen.
   - Als u de breedte van het deelvenster Aanpassingen in Photoshop CC en Photoshop CS6 wilt uitbreiden, sleept u een onderhoek van het deelvenster. In Photoshop CS5 klikt u op de knop Weergave uitvouwen.
   - (CS5) Als u nog een aanpassingslaag wilt toevoegen boven de huidige, klikt u op de pijl. In het deelvenster Aanpassingen worden dan opnieuw het overzicht met aanpassingspictogrammen en de lijst met voorinstellingen weergegeven. In Photoshop CC en CS6 zijn de aanpassingspictogrammen altijd zichtbaar in het deelvenster Aanpassingen.

- (CS5) Als u van de aanpassingspictogrammen en voorinstellingen in het deelvenster Aanpassingen terug wilt keren naar de huidige opties voor aanpassingsinstellingen, klikt u op de pijl .

Een correctie alleen toepassen op de onderliggende laag

1. In het deelvenster Aanpassingen klikt u op een aanpassingspictogram of kiest u een aanpassing in het deelvenstermenu. In CS5 kunt u ook op een aanpassingsvoorinstelling klikken.

2. Klik in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5) op de knop Bijsnijden naar laag . Klik nogmaals op het pictogram om de aanpassing te laten toepassen op alle lagen eronder in het deelvenster Lagen.

Voorinstellingen voor aanpassingen opslaan en toepassen

In Photoshop CC en Photoshop CS6 heeft het deelvenster Eigenschappen een menu Voorinstelling met de aanpassingsvoorinstellingen voor het gereedschap waarop u in het deelvenster Aanpassingen hebt geklikt. In Photoshop CS5 bevat het deelvenster Aanpassingen een lijst met voorinstellingen voor algemene kleur- en toonaanpassingen. Bovendien kunt u voorinstellingen opslaan en toepassen voor Niveaus, Curven, Belichting, Kleurtoon//verzadiging, Zwart-wit, Kanaalmixer en Selectieve kleur. Als u een voorinstelling opslaat, wordt deze toegevoegd aan de lijst met voorinstellingen.

- Als u aanpassingsinstellingen wilt opslaan als een voorinstelling, kiest u de optie Voorinstelling opslaan in het menu van het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5).
- (CC, CS6) Als u een aanpassingsvoorinstelling wilt toepassen, kiest u een voorinstelling in het menu Voorinstelling in het deelvenster Eigenschappen.
- (CS5) Als u een aanpassingsvoorinstelling wilt toepassen, klikt u op de driehoek om de lijst met voorinstellingen voor een specifieke aanpassing uit te vouwen en klikt u vervolgens op een voorinstelling. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op een driehoek om alle voorinstellingen uit te vouwen.

Tekstvelden of het gericht aanpassingsgereedschap automatisch selecteren

Als u de aanpassingsparameters vaak wijzigt met gebruik van de tekstvelden of het gerichte aanpassingsgereedschap, kunt u efficiënter werken door deze items automatisch te selecteren.

- Selecteer in het menu van het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5) de optie Parameter automatisch selecteren of Gericht aanpassingsgereedschap automatisch selecteren.

  Houd Shift en Enter (Windows) of Shift en Return (Mac OS) ingedrukt als u tekstvelden liever zelf selecteert wanneer u ze nodig hebt.

Naar boven

Opdrachten voor het aanpassen van de kleuren

U kunt kiezen uit de volgende opdrachten voor het aanpassen van de kleuren:

Niveaus automatisch aanpassen Hiermee kunt u snel de kleurbalans van een afbeelding corrigeren. Hoewel de naam doet vermoeden dat de aanpassing automatisch plaatsvindt, kunt u nauwkeurig instellen wat de opdracht Automatische kleuren precies doet. Zie Een kleurzweem verwijderen met Automatische kleuren.

De opdracht Niveaus Hiermee past u de kleurbalans aan door de pixelverdeling voor afzonderlijke kleurkanalen in te stellen. Zie Kleuren aanpassen met behulp van niveaus.

De opdracht Curven Hiermee hebt u de beschikking over maximaal veertien controlepunten voor de aanpassing van hooglichten, middentonen en schaduwen voor afzonderlijke kanalen. Zie Overzicht van curven.

De opdracht Belichting Past tonaliteit aan door berekeningen uit te voeren in een lineaire kleurenruimte. Belichting is primair voor gebruik in HDR-afbeeldingen. Zie Belichting aanpassen voor HDR-afbeeldingen.

De opdracht Levendigheid Past kleurverzadiging aan zodat bijsnijden wordt geminimaliseerd. Zie Kleurverzadiging aanpassen met Levendigheid.

De opdracht Fotofilter Hiermee past u kleuren aan door de effecten te simuleren van het fotograferen met een Kodak Wratten- of Fuji-filter voor de cameralens. Zie De kleurbalans wijzigen met de opdracht Fotofilter.

De opdracht Kleurbalans Hiermee wijzigt u de algemene combinatie van kleuren in een afbeelding. Zie De aanpassing Kleurbalans toepassen

De opdracht Kleurtoon/verzadiging Hiermee past u de waarden voor kleurtoon, verzadiging en lichtheid aan van een hele afbeelding of van afzonderlijke kleurcomponenten. Zie De kleurtoon en verzadiging aanpassen.

De opdracht Kleur afstemmen Hiermee stemt u de kleur van de ene foto of laag af op de andere. Deze opdracht geldt ook voor selecties in een afbeelding die u kunt afstemmen op een andere selectie in dezelfde of een andere afbeelding. Met deze opdracht past u ook de luminantie en het kleurbereik aan en neutraliseert u kleurzwemen in een afbeelding. Zie Kleur afstemmen in verschillende afbeeldingen.

De opdracht Kleur vervangen Hiermee vervangt u bepaalde kleuren in een afbeelding door nieuwe kleurwaarden. Zie De kleur van objecten in een afbeelding vervangen.

De opdracht Selectieve kleur Hiermee past u het aantal proceskleuren in de afzonderlijke kleurcomponenten aan. Zie Selectieve kleuraanpassingen aanbrengen.

De opdracht Kanaalmixer Hiermee wijzigt u een kleurkanaal en brengt u kleuraanpassingen aan die niet gemakkelijk met een ander gereedschap voor kleuraanpassing kunnen worden uitgevoerd. Zie Kleurkanalen mengen.

Naar boven

Een kleuraanpassing aanbrengen

Alle gereedschappen voor kleuraanpassing in Photoshop werken in wezen op dezelfde manier: ze wijzen een bestaand bereik van pixelwaarden toe aan een nieuw waardebereik. Het verschil tussen de gereedschappen is de mate van controle die deze bieden. Gereedschappen voor kleuraanpassing en de optie-instellingen van deze gereedschappen zijn toegankelijk via het deelvenster Aanpassingen. Zie Opdrachten voor het aanpassen van de kleuren voor een overzicht van de gereedschappen voor kleuraanpassing.

U kunt de kleur in een afbeelding op verschillende manieren aanpassen. De meest flexibele methode is door gebruik te maken van een aanpassingslaag. Als u een gereedschap voor kleuraanpassing selecteert in het deelvenster Aanpassingen, maakt Photoshop automatisch een aanpassingslaag. Als u een aanpassingslaag gebruikt, kunt u kleur- en tooncorrecties doorvoeren zonder dat u de pixels in de afbeelding definitief wijzigt. De kleur- en toonaanpassingen bevinden zich op de aanpassingslaag, die fungeert als een soort sluier waardoor de onderliggende lagen van de afbeelding zichtbaar zijn.

1. Als u slechts een gedeelte van de afbeelding wilt aanpassen, selecteert u dat gedeelte. Als u geen selectie maakt, wordt de aanpassing toegepast op de hele afbeelding.
2. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Klik op een aanpassingspictogram in het deelvenster Aanpassingen. In CS5 kunt u ook een aanpassingsvoorinstelling selecteren in het deelvenster Aanpassingen.
   - Een aanpassingslaag maken. Zie Aanpassings- en opvullagen maken en beperken.
   - Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de miniatuur van een bestaande aanpassingslaag.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen kiezen, en een opdracht kiezen in het submenu om aanpassingen rechtstreeks toe te passen op de afbeeldingslaag. Onthoud dat bij deze methode informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

   Een nieuwe aanpassingslaag omvat een laagmasker, dat standaard leeg is (of wit), wat betekent dat uw aanpassing wordt toegepast op de hele afbeelding. (Als er sprake is van een actieve selectie op de afbeelding wanneer u een aanpassingslaag toevoegt, maskeert het oorspronkelijke laagmasker het niet-geselecteerde gebied uit in zwart.) Met het gereedschap Penseel kunt u zwarte gebieden op het masker schilderen op plaatsen waar de afbeelding niet moet worden gewijzigd door de aanpassing. Zie Een laagmasker bewerken.

3. Als u de weergave van aanpassingen in uw afbeelding wilt in- of uitschakelen, klikt u op de knop Laagzichtbaarheid in-/uitschakelen 👁 in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5).

   💡 *Als u wijzigingen wilt annuleren, klikt u op de knop Opnieuw instellen .*

Naar boven

Aanpassingsinstellingen opslaan

U kunt de aangepaste kleurinstellingen opslaan en deze toepassen op andere afbeeldingen. Wanneer een instelling wordt opgeslagen, kunt u deze openen in het menu Voorinstelling in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of in de lijst met voorinstellingen in het deelvenster Aanpassingen (CS5). U kunt ook de optie Voorinstelling laden kiezen in een dialoogvenstermenu voor aanpassingen. Als u kleuraanpassingsinstellingen opslaat met de opdracht Kleur afstemmen, zie Kleur afstemmen in verschillende afbeeldingen.

- Als u een instelling in het menu Voorinstellingen (CC, CS6) of in het deelvenster Aanpassingen (CS6) wilt opslaan, kiest u de optie Voorinstelling opslaan in het deelvenstermenu. Deze optie is alleen beschikbaar voor Niveaus, Curven, Belichting, Kleurtoon//Verzadiging, Zwart-wit, Kanaalmixer en Selectieve kleur.
- U slaat de instelling in het dialoogvenster Schaduwen/hooglichten of Kleur vervangen op door op Opslaan te klikken. Kies in het dialoogvenster Niveaus, Curven, Belichting, Kleurtoon/verzadiging, Zwart-wit, Kanaalmixer of Selectieve kleur afbeeldingsaanpassing de optie Voorinstelling opslaan in het menu van het deelvenster. Voer een naam in voor de instelling en klik op Opslaan.

Naar boven

Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen

Zodra een aanpassingsinstelling is opgeslagen, wordt deze bewaard als een voorinstelling die opnieuw kan worden toegepast.

- (CC, CS6) Kies een aanpassingsvoorinstelling in het menu Voorinstelling in het deelvenster Eigenschappen.
- (CS5) Vouw in het deelvenster Aanpassingen een reeks voorinstellingen voor aanpassingen uit en maak een keuze in de menulijst.
- In een dialoogvenster voor aanpassingen klikt u op Laden. Zoek en laad het bestand met de opgeslagen instellingen. In de dialoogvensters Curven, Zwart-wit, Belichting, Kleurtoon/Verzadiging, Selectieve kleur, Niveaus of Kanaalmixer worden opgeslagen voorinstellingen

weergegeven in het menu Voorinstellingen. Kies Voorinstelling laden in het menu Voorinstellingsopties om een voorinstelling te laden van een andere locatie die niet wordt weergegeven in het pop-upmenu Voorinstelling.

Als u standaard voorinstellingen wilt verwijderen, navigeert u naar de volgende mappen, verwijdert u de voorinstellingen uit de mappen en start u Photoshop opnieuw.

- Windows: [opstartstation]/Program Files/Adobe/Adobe Photoshop *[versienummer]*/Presets/[aanpassingstype]/[naam voorinstelling]
- Mac OS: [opstartstation]/Applications/Adobe Photoshop *[versienummer]*/Presets/[aanpassingstype]/[naam voorinstelling]

Naar boven

Kleuren corrigeren in de CMYK- en RGB-modus

Hoewel u alle kleur- en tooncorrecties kunt uitvoeren in de RGB-modus en bijna alle aanpassingen in de CMYK-modus, is het belangrijk om de kleurmodus zorgvuldig te kiezen. Voorkom meerdere omzettingen naar een andere modus, aangezien bij elke omzetting kleurwaarden worden afgerond, waardoor kleurverlies optreedt. Zet RGB-afbeeldingen niet om naar CMYK-modus als ze bedoeld zijn voor weergave op het scherm. Maak geen kleurcorrecties in RGB-modus voor CMYK-afbeeldingen die worden gescheiden en afgedrukt.

Als u een afbeelding moet omzetten van de ene modus in de andere, is het verstandig de meeste toon- en kleurcorrecties uit te voeren in de RGB-modus. U kunt de CMYK-modus vervolgens gebruiken voor fijnafstelling. De voordelen van het werken in de RGB-modus:

- RGB heeft minder kanalen. Als gevolg hiervan gebruikt uw computer minder geheugen.
- RGB beschikt over een uitgebreider kleurenbereik dan CMYK en na het aanbrengen van correcties blijven meestal meer kleuren behouden.

  U kunt kleuren controleren met een elektronische proefdruk en via een voorvertoning op het scherm zien hoe de kleuren van het document er op een bepaald uitvoerapparaat uitzien. Zie Informatie over elektronische proefdrukken van kleuren.

U kunt een afbeelding in RGB-modus in het ene venster bewerken en dezelfde afbeelding met CMYK-kleuren bekijken in een ander venster. Kies Venster > Ordenen > Nieuw venster voor (bestandsnaam) om een tweede venster te openen. Controleer of Tijdelijk CMYK is gekozen bij Instellen proef en gebruik de opdracht Kleuren proefdrukken om de CMYK-voorvertoning te activeren in een van de vensters.

Naar boven

Kleuren die zich buiten de kleuromvang bevinden

Een *kleuromvang* is het kleurbereik dat een kleursysteem kan weergeven of afdrukken. Een kleur die in RGB kan worden weergegeven, valt mogelijk *buiten de kleuromvang* van uw CMYK-instelling en kan dan niet worden afgedrukt.

In de RGB-modus kunt u op de volgende manier zien of een kleur zich buiten de kleuromvang bevindt:

- In het deelvenster Info verschijnt naast de CMYK-waarden een uitroepteken wanneer u de aanwijzer over een kleur beweegt die buiten de kleuromvang valt.
- In het dialoogvenster Kleurkiezer en in het deelvenster Kleur wordt ter waarschuwing een driehoekje ⚠ weergegeven. Wanneer u een kleur selecteert die buiten de kleuromvang valt, wordt de meest overeenkomende CMYK-equivalent weergegeven. Als u het CMYK-equivalent wilt selecteren, klikt u op de driehoek of de kleur.

  Wanneer u in Photoshop een RGB-afbeelding omzet in CMYK, worden alle kleuren automatisch binnen de kleuromvang gebracht. Sommige details in de afbeelding kunnen verloren gaan, afhankelijk van de omzettingsopties. U kunt de kleuren in een afbeelding die buiten de kleuromvang vallen, identificeren of handmatig corrigeren voordat u ze omzet in CMYK-kleuren. U kunt de opdracht Kleuromvangwaarschuwing gebruiken om kleuren te markeren die zich buiten de kleuromvang bevinden.

Kleuren zoeken die buiten de kleuromvang vallen

1. Kies Weergave > Instellen proef en kies het proefdrukprofiel waarop u de kleuromvangwaarschuwing wilt baseren.
2. Kies Weergave > Kleuromvangwaarschuwing.

Alle pixels buiten de kleuromvang van de huidige proefdrukprofielruimte worden grijs gemarkeerd.

De kleur van de kleuromvangwaarschuwing wijzigen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies in Windows Bewerken > Voorkeuren > Transparantie & kleuromvang.
   - Kies in Mac OS Photoshop > Voorkeuren > Transparantie & kleuromvang.
2. Klik onder Kleuromvangwaarschuwing in het kleurvak om de Kleurkiezer weer te geven. Kies vervolgens een nieuwe waarschuwingskleur en klik op OK.

   De beste resultaten krijgt u als u een kleur gebruikt die nog niet aanwezig is in de afbeelding.
3. Typ een waarde in het vak Dekking en klik op OK.

   Gebruik deze optie om de onderliggende afbeelding meer of minder te laten doorschijnen door de waarschuwingskleur. Waarden kunnen

variëren van 1% tot 100%.



Oorspronkelijke afbeelding en voorvertoning van kleuren buiten de kleuromvang waarbij blauw is gekozen als kleur voor de kleuromvangwaarschuwing

---

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Aanpassing Niveaus

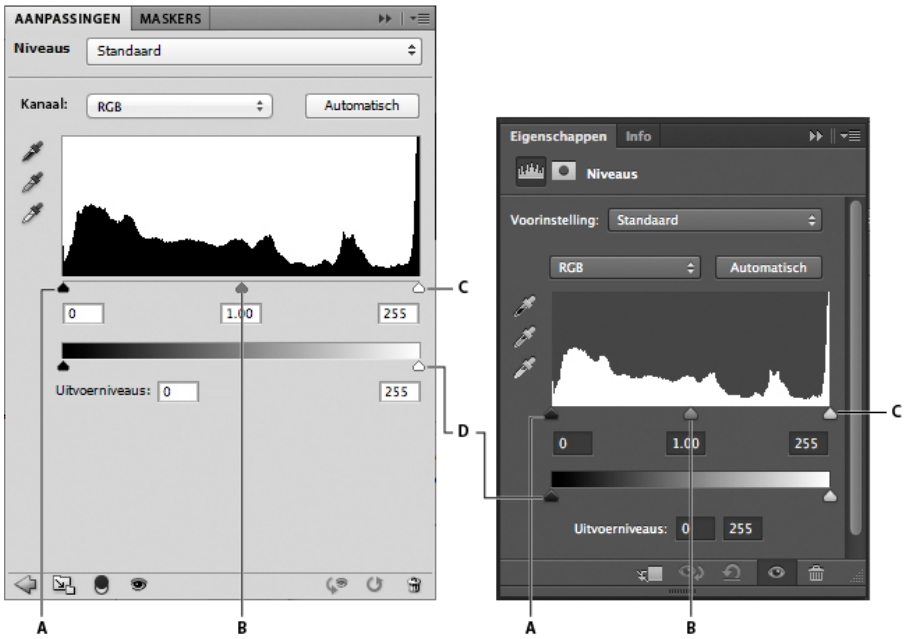
Overzicht van niveaus
Expert aan het woord: De opdracht Niveaus
Het toonbereik aanpassen met niveaus
Kleuren aanpassen met behulp van niveaus
Contrast toevoegen aan een foto met Niveaus

Naar boven

Overzicht van niveaus

Met de aanpassing Niveaus kunt u het toonbereik en de kleurbalans van een afbeelding corrigeren door de intensiteitsniveaus van de schaduwen, middentonen en hooglichten in de afbeelding aan te passen. Het histogram in het dialoogvenster Niveaus kunt u gebruiken als visueel hulpmiddel bij het aanpassen van de belangrijkste tonen van de afbeelding. Meer informatie over hoe u een histogram moet lezen vindt u in Informatie over histogrammen.

U kunt instellingen voor Niveaus opslaan als een voorinstelling, en deze vervolgens toepassen op andere afbeeldingen. Zie Aanpassingsinstellingen opslaan en Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen.



Niveaus aanpassen
***A.** Schaduwen **B.** Middentonen **C.** Hooglichten **D.**Schuifregelaars Uitvoerniveau*

Videozelfstudies

Ga voor meer zelfstudies over de opdracht Niveaus naar:

Een kleurzweem corrigeren met de opdracht Niveaus (2:05).

Niveaus aanpassen per kanaal (3:59). In deze zelfstudie wordt ook uitgelegd hoe u een aanpassingslaagmasker kunt gebruiken om de aanpassing te isoleren.

Naar boven

Het toonbereik aanpassen met niveaus

De buitenste twee schuifregelaars voor Invoerniveaus bepalen het zwart- en witpunt van de instellingen van de schuifregelaars voor Uitvoerniveaus. De schuifregelaars bij Uitvoerniveaus staan standaard op niveau 0, waarbij de pixels zwart zijn en op niveau 255, waarbij de pixels wit zijn. Dit betekent dat in de standaardpositie van de schuifregelaars voor Uitvoerniveaus de pixelwaarde op 0 wordt ingesteld als u de schuifregelaar voor het zwartpunt verplaatst en op 255 als u de schuifregelaar voor het witpunt verplaatst. De resterende niveaus worden opnieuw verdeeld tussen 0 en 255. Deze herverdeling vergroot het toonbereik van de afbeelding waardoor het contrast van de afbeelding groter wordt.

Opmerking: *Als schaduwen worden uitgeknipt, zijn de pixels zwart, zonder detail. Als hooglichten worden uitgeknipt, zijn de pixels wit, zonder detail.*

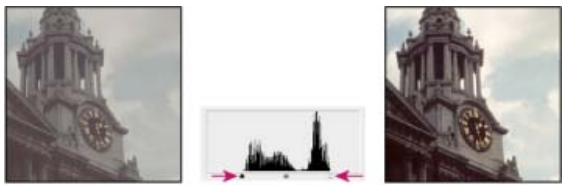
Met de middelste schuifregelaar bij Invoerniveaus past u het gamma in de afbeelding aan. Met deze schuifregelaar wordt de middentoon (niveau 128) verplaatst en worden de intensiteitswaarden van het middelste bereik van grijstonen gewijzigd, zonder dat dit veel invloed heeft op de hooglichten en schaduwen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Niveaus in het deelvenster Aanpassingen, of kies Niveaus in het deelvenstermenu.
   - (CS5) Klik op een voorinstelling voor Niveaus in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Niveaus. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   Opmerking: *Als u Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus kiest, wordt de afbeeldingslaag rechtstreeks aangepast en worden afbeeldingsgegevens gewist.*
2. (Optioneel) Als u tonen voor een specifiek kleurkanaal wilt aanpassen, kiest u een optie in het menu Kanaal.
3. (Optioneel) Als u een combinatie van kleurkanalen tegelijk wilt bewerken, houdt u Shift ingedrukt terwijl u de kanalen selecteert in het deelvenster Kanalen. Kies daarna pas de opdracht Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus. (Deze methode werkt niet in een aanpassingslaag voor niveaus.) In het menu Kanaal worden dan de afkortingen voor de doelkanalen weergegeven, bijvoorbeeld CM voor cyaan en magenta. Het menu bevat ook de afzonderlijke kanalen voor de geselecteerde combinatie. Bewerk steunkleurkanalen en alfakanalen afzonderlijk.
4. Als u de schaduwen en hooglichten handmatig wilt aanpassen, moet u de zwarte en witte schuifregelaars voor Invoerniveaus naar de rand van de eerste groep pixels slepen aan een van de randen van het histogram.

   Als u bijvoorbeeld de schuifregelaar voor het zwartpunt naar rechts schuift naar niveau 5, geeft u Photoshop de opdracht om alle pixels op niveau 5 en lager in te stellen op niveau 0. Op dezelfde manier geeft u Photoshop de opdracht om alle pixels op niveau 243 en hoger in te stellen op niveau 255, als u de schuifregelaar voor het witpunt naar links verschuift naar niveau 243. Deze instelling geldt voor de donkerste en lichtste pixels in elk kanaal. De overeenkomende pixels in de andere kanalen worden in verhouding aangepast om te voorkomen dat de kleurbalans wordt gewijzigd.

   Opmerking: *U kunt de waarden ook rechtstreeks invoeren in het eerste en derde tekstvak bij Invoerniveaus.*

   De zwart- en witpunten aanpassen met de schuifregelaars voor Invoerniveaus
5. (Optioneel) Als u gebieden in de afbeelding wilt identificeren die worden uitgeknipt (volledig zwart of volledig wit), doet u een van de volgende dingen:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de schuifregelaars voor het zwartpunt en het witpunt sleept.
   - Kies Kleurverlies tonen voor zwart/wit-punten in het deelvenstermenu.
6. Als u de middentonen wilt aanpassen, gebruikt u de middelste schuifregelaar van Invoerniveaus voor het aanpassen van het gamma.

   Als u de middelste schuifregelaar van Invoerniveaus naar links verplaatst, wordt de hele afbeelding lichter. Door deze aanpassing wordt er een lager (donkerder) niveau toegewezen aan het middelste punt tussen de schuifregelaars van Uitvoerniveaus. Als de schuifregelaars van Uitvoerniveaus op hun standaardpositie staan (0 en 255), bevindt het middelste punt zich op niveau 128. In dit voorbeeld worden de schaduwen uitgebreid zodat deze het toonbereik van 0 tot 128 vullen en worden de hooglichten gecomprimeerd. Als u de middelste schuifregelaar van Invoerniveaus naar rechts verplaatst, heeft dit precies het tegenovergestelde effect en wordt de afbeelding donkerder.

   Opmerking: *U kunt een waarde voor het aanpassen van het gamma ook rechtstreeks invoeren in het middelste vak bij Invoerniveaus.*

   U kunt het aangepaste histogram in het deelvenster Histogram bekijken.

Naar boven

Kleuren aanpassen met behulp van niveaus

1. Klik in het deelvenster Aanpassingen op het pictogram Niveaus of kies Niveaus in het deelvenstermenu.
2. Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5) om een kleurzweem te neutraliseren:
   - Klik op het pipet om het grijspunt in te stellen. Klik vervolgens in een gedeelte van de afbeelding dat neutraal grijs is.
   - Klik op Automatisch om de standaard automatische aanpassing voor niveaus toe te passen. Als u wilt experimenteren met andere

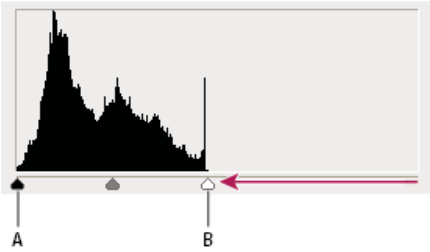
automatische opties voor aanpassing, kiest u Automatische opties in het deelvenstermenu Eigenschappen (CC, CS6) of het deelvenstermenu Aanpassingen (CS5) en wijzigt u vervolgens Algoritmen in het dialoogvenster Opties voor automatische kleurcorrectie.

Over het algemeen moet u gelijke waarden aan kleurcomponenten toewijzen voor een neutrale grijstint. Wijs bijvoorbeeld gelijke waarden voor rood, groen en blauw toe om een neutrale grijstint te produceren in een RGB-afbeelding.

Naar boven

Contrast toevoegen aan een foto met Niveaus

Als de afbeelding algemeen contrast nodig heeft omdat geen gebruik wordt gemaakt van het volledige toonbereik, klikt u op het pictogram Niveaus in het deelvenster Aanpassingen. Vervolgens sleept u de schuifregelaars voor de invoer van Schaduwen en Hooglichten naar binnen tot deze de randen van het histogram raken.



De afbeeldingslagen reiken niet tot het einde van het diagram. Dit betekent dat er in deze afbeelding geen gebruik wordt gemaakt van het volledige toonbereik.
***A.** Schuifregelaar voor de invoer van schaduwen **B.** Schuifregelaar voor de invoer van hooglichten*

Meer informatie vindt u in

- De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afbeeldingen voorbereiden voor drukken

Doelwaarden voor hooglichten en schaduwen instellen
Hooglicht- en schaduwdetails behouden voor afdrukken met het dialoogvenster Niveaus
Doelwaarden instellen met de pipetten

Naar boven

Doelwaarden voor hooglichten en schaduwen instellen

Het is noodzakelijk om de waarden voor hooglichten en schaduwen voor een afbeelding toe te wijzen, oftewel de doelwaarden van de afbeelding in te stellen, omdat de meeste uitvoerapparaten (meestal drukpersen) geen details kunnen afdrukken in de donkerste schaduwwaarden (in de buurt van niveau 0) en in de lichtste hooglichtwaarden (in de buurt van niveau 255). Als u een minimumniveau voor schaduwen en een maximumniveau voor hooglichten opgeeft, brengt u belangrijke schaduw- en hooglichtdetails binnen de kleuromvang van het uitvoerapparaat.

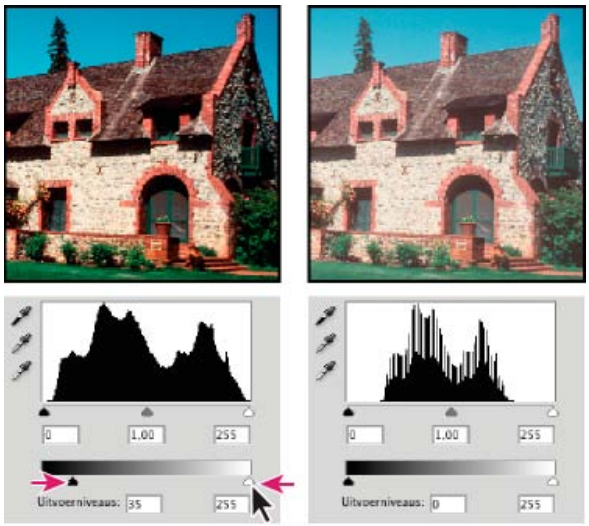
Als u een afbeelding afdrukt op een desktopprinter en de kleuren op uw systeem worden beheerd, hoeft u geen doelwaarden in te stellen. Het kleurbeheersysteem van Photoshop past de afbeelding die u op het scherm ziet automatisch aan, zodat deze goed wordt afgedrukt op een desktopprinter met een kleurenprofiel.

Naar boven

Hooglicht- en schaduwdetails behouden voor afdrukken met het dialoogvenster Niveaus

Met de schuifregelaars voor Uitvoerniveaus kunt u het niveau van de schaduwen en hooglichten instellen en zo de afbeelding comprimeren tot een bereik dat kleiner is dan 0 tot 255. Gebruik deze aanpassing om de schaduw- en hooglichtdetails te behouden wanneer een afbeelding wordt afgedrukt op een pers waarvan u de kenmerken kent. Stel dat er bijvoorbeeld belangrijke details van de afbeelding staan in de hooglichten met een waarde van 245 en de drukpers waarnaar u de afbeelding verzendt geen punten kan verwerken onder de 5%. U kunt de hooglichtschuifregelaar instellen op niveau 242 (dit is een punt van 5% op de pers) om het hooglichtdetail te wijzigen van 245 in 242. Het hooglichtdetail wordt nu goed afgedrukt op de desbetreffende pers.

Meestal verdient het geen aanbeveling de schuifregelaars voor Uitvoerniveaus te gebruiken om spiegelende hooglichten in te stellen voor afbeeldingen. Uw spiegelende hooglicht zal eerder grijs worden dan zuiver wit. Gebruik het pipet voor hooglichten voor afbeeldingen met spiegelende hooglichten.



Doelwaarden voor schaduwen en hooglichten instellen met de schuifregelaars van Uitvoerniveaus

Naar boven

Doelwaarden instellen met de pipetten

1. Selecteer het gereedschap Pipet in de gereedschapset. U kunt Gemiddeld 3x3 kiezen in het menu Monstergrootte in de opties voor het gereedschap Pipet. Hierdoor wordt een representatief monster van een gebied verkregen in plaats van de waarde van één schermpixel.
2. Klik op het pictogram Niveaus of Curven in het deelvenster Aanpassingen.

   Wanneer u Niveaus of Curven selecteert, wordt het Pipet actief buiten het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6). U hebt via de sneltoetsen nog steeds de beschikking over de schuifregelaars en de gereedschappen Handje en Zoomen.
3. Ga op een van de volgende manieren te werk om de gebieden met hooglichten en schaduwen aan te wijzen die u wilt behouden in de

afbeelding:

- Verplaats de aanwijzer in de afbeelding en kijk in het deelvenster Info om de lichtste en donkerste gedeelten te zoeken die u wilt behouden (zodat ze niet worden uitgeknipt tot zuiver zwart of wit). (Zie De kleurwaarden van een afbeelding bekijken.)
- Sleep de aanwijzer in de afbeelding en kijk naar Curven in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) om de lichtste en donkerste punten te vinden die u wilt behouden. Deze methode werkt niet als de aanpassing Curven is ingesteld op het samengestelde CMYK-kanaal.

Sla spiegelende hooglichten over bij het aanwijzen van de lichtste hooglichtdetails die u wilt toewijzen aan een afdrukbare (lagere) waarde. Spiegelende hooglichten, zoals de glinstering van juwelen of een schittering, horen de helderste punten van een afbeelding te zijn. Het is wenselijk om pixels van spiegelende hooglichten uit te knippen (instellen op zuiver wit zonder detail), zodat er geen inkt op het papier wordt gedrukt.

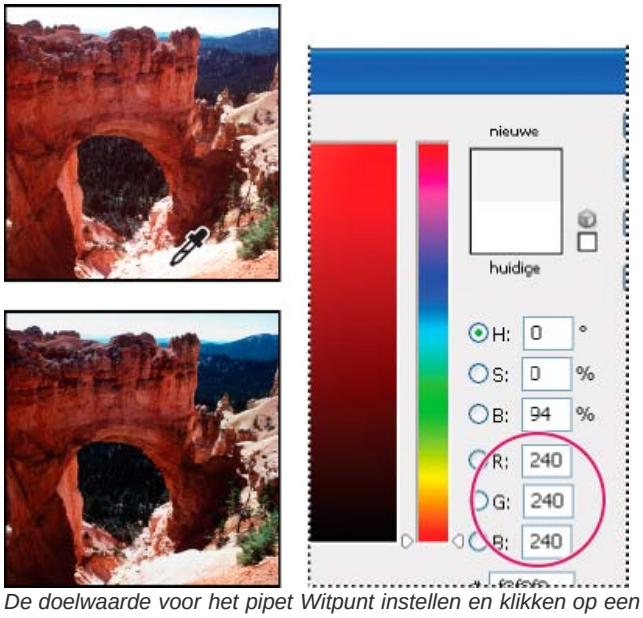
U kunt de opdracht Drempel ook gebruiken om representatieve hooglichten en schaduwen vast te stellen voordat u Niveaus of Curven opent. (Zie Een zwart-witafbeelding met twee waarden maken.)

4. Als u de hooglichtwaarden van het lichtste gebied van de afbeelding wilt instellen, dubbelklikt u op het pipet Witpunt instellen bij de aanpassing Niveaus of Curven om de Kleurkiezer weer te geven. Voer de waarden in die u wilt toewijzen aan het lichtste gebied in de afbeelding en klik op OK. Klik vervolgens op het hooglicht dat u hebt bepaald in stap 3.
   Als u per ongeluk op een fout hooglicht klikt, klikt u op de knop Opnieuw instellen in het deelvenster Aanpassingen.

   Afhankelijk van het uitvoerapparaat kunt u een goed hooglicht krijgen in een afbeelding met een gemiddeld bereik als u CMYK-waarden gebruikt van respectievelijk 5, 3, 3 en 0 wanneer u afdrukt op wit papier. Een RGB-equivalent dat een vergelijkbaar resultaat oplevert, is 244, 244, 244. Voor grijswaarden is dat een 4-procentsstip. U kunt deze doelwaarden snel bij benadering opgeven door 96 te typen in het vak B (helderheid) onder het HSB-gedeelte van de Kleurkiezer.

   Bij een afbeelding met een laag bereik kunt u het hooglicht instellen op een lagere waarde, zodat het contrast niet te groot wordt. Experimenteer met helderheidswaarden tussen 96 en 80.

   De pixelwaarden worden in de hele afbeelding in verhouding met de nieuwe hooglichtwaarden aangepast. Eventuele pixels die lichter zijn dan het gedeelte waar u hebt geklikt, worden uitgeknipt, dat wil zeggen ingesteld op niveau 255, zuiver wit. In het deelvenster Info ziet u de waarden vóór en na de kleuraanpassing.



De doelwaarde voor het pipet Witpunt instellen en klikken op een hooglicht om er een doelwaarde aan toe te kennen

5. Als u de schaduwwaarden aan het donkerste gebied van de afbeelding dat u wilt behouden, wilt toewijzen, dubbelklikt u op het pipet Zwartpunt instellen in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) om de Kleurkiezer te openen. Voer de kleurwaarden in die u wilt toewijzen aan het donkerste gebied in de afbeelding en klik op OK. Klik vervolgens op de schaduw die u hebt bepaald in stap 3.

   Als u afdrukt op wit papier, kunt u in een afbeelding met een gemiddeld bereik meestal een goede schaduw produceren door CMYK-waarden van 65, 53, 51 en 95 te gebruiken. Een RGB-equivalent dat een vergelijkbaar resultaat oplevert, is 10, 10, 10. Voor grijswaarden is dat een 96-procentsstip. U kunt deze waarden snel bij benadering opgeven door 4 te typen in het vak B (helderheid) onder het HSB-gedeelte van de Kleurkiezer.

   Bij een afbeelding met een hoog bereik kunt u de schaduw instellen op een hogere waarde om het detail in de hooglichten te behouden. Experimenteer met helderheidswaarden tussen 4 en 20.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Histogrammen en pixelwaarden bekijken

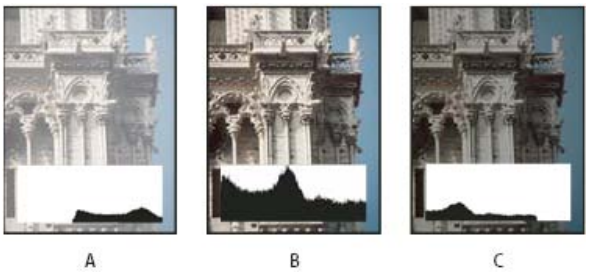
Informatie over histogrammen
Overzicht van deelvenster Histogram
Een histogram van een document met meerdere lagen bekijken
Een voorvertoning van de aanpassingen in het histogram bekijken
De weergave van een histogram vernieuwen
De kleurwaarden van een afbeelding bekijken
Kleurinformatie bekijken terwijl u de kleur aanpast
Kleurenpipetten aanpassen

Informatie over histogrammen

Naar boven

Door het aantal pixels op de verschillende kleurintensiteitsniveaus uit te zetten in een histogram kunt u zien hoe de pixels over een afbeelding worden verdeeld. Het histogram toont detail in de schaduwen (weergegeven in het linkergedeelte van het histogram), middentonen (weergegeven in het midden), en hooglichten (weergegeven in het rechtergedeelte). Een histogram kan u helpen bepalen of een afbeelding genoeg detail bevat om een goede correctie te kunnen maken.

Het histogram geeft ook snel inzicht in het toonbereik van een afbeelding. Bij een afbeelding met een laag bereik is het detail geconcentreerd in de schaduwen, bij een afbeelding met een hoog bereik in de hooglichten en bij een afbeelding met een middenbereik in de middentonen. Een afbeelding met een volledig toonbereik heeft in alle gebieden een aantal pixels. Het vaststellen van het toonbereik helpt bij het bepalen van de juiste tooncorrecties.



Een histogram aflezen
***A.** Overbelichte foto **B.** Juist belichte foto met volledige tonaliteit **C.** Onderbelichte foto*

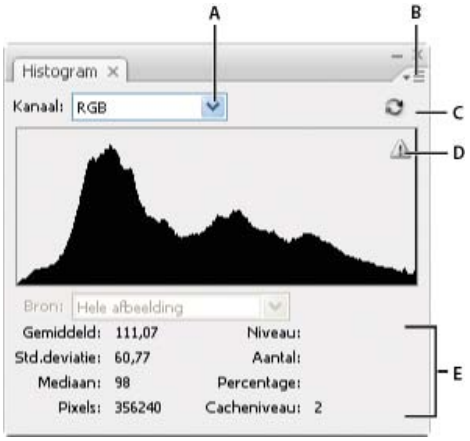
Het deelvenster Histogram bevat veel opties waarmee u de toon- en kleurinformatie over een afbeelding kunt bekijken. In het histogram wordt standaard het toonbereik van de gehele afbeelding weergegeven. Als u histogramgegevens wilt weergeven voor een deel van de afbeelding, selecteert u eerst dat deel.

U kunt een afbeeldingshistogram bekijken als een bedekking in het dialoogvenster Curven door de histogramoptie te selecteren onder Opties voor curveweergave, en in het deelvenster Aanpassing curven (CS5) of het deelvenster Eigenschappen curven (CS6) door Opties voor curveweergave te kiezen in het menu van het deelvenster, en vervolgens Histogram te kiezen.

Overzicht van deelvenster Histogram

Naar boven

❖ Kies Venster > Histogram of klik op de tab Histogram om het deelvenster Histogram te openen. Standaard wordt het deelvenster Histogram geopend in compacte weergave zonder regelaars of statistieken. U kunt de weergave desgewenst aanpassen.



Het deelvenster Histogram (Uitgebreide weergave)

***A.** Het menu Kanaal **B.** Deelvenstermenu **C.** De knop Buiten cache vernieuwen **D.** Het pictogram Waarschuwing: gegevens uit cache **E.** Statistieken*

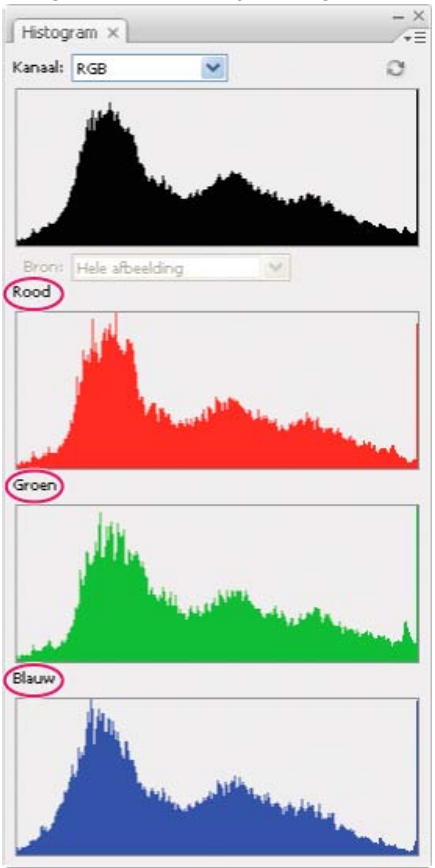
De weergave van het deelvenster Histogram aanpassen

❖ Een weergave kiezen in het deelvenstermenu Histogram.

Uitgebreide weergave Hiermee wordt het histogram weergegeven met statistieken. Het histogram wordt ook weergegeven met regelaars om het kanaal te selecteren dat door het histogram wordt weergegeven, de opties in het deelvenster Histogram te bekijken, de weergave van het histogram te vernieuwen om gegevens buiten de cache weer te geven en een bepaalde laag te selecteren van een document met meerdere lagen.

Compacte weergave Hiermee verschijnt er een histogram zonder regelaars of statistieken. Het histogram bevat gegevens over de hele afbeelding.

Alle kanalen weergeven Hiermee worden de afzonderlijke histogrammen van alle kanalen weergegeven, plus alle opties van de uitgebreide weergave. De afzonderlijke histogrammen bevatten geen alfakanalen, steunkleurkanalen of maskers.



Het deelvenster Histogram: alle kanalen worden weergegeven in kleur en de statistieken zijn verborgen

Een specifiek kanaal bekijken in het histogram

Als u kiest voor Uitgebreide weergave of Alle kanalen weergeven, kunt u een instelling kiezen in het menu Kanaal. De kanaalinstelling gaat in Photoshop niet verloren als u van Uitgebreide weergave of Alle kanalen weergeven overschakelt naar Compacte weergave.

- Kies één kanaal om een histogram weer te geven van het kanaal, inclusief kleurkanalen, alfakanalen of steunkleurkanalen.
- Afhankelijk van de kleurmodus van de afbeelding kiest u RGB, CMYK of Samengesteld om een samengesteld histogram met alle kanalen weer te geven.
- Als de kleurmodus van de afbeelding RGB of CMYK is, kiest u Lichtsterkte om een histogram weer te geven met de luminantie of intensiteitswaarden van het samengestelde kanaal.
- Als de kleurmodus van de afbeelding RGB of CMYK is, kiest u Kleuren om een samengesteld histogram van de afzonderlijke kleurkanalen in kleur weer te geven. Deze optie is de standaardweergave voor RGB- en CMYK-afbeeldingen als u eerst Uitgebreide weergave of Alle kanalen weergeven kiest.

  Als u een keuze maakt in het menu Kanaal in de weergave Alle kanalen weergeven heeft dit alleen invloed op het bovenste histogram in het deelvenster.

Kanaalhistogrammen in kleur bekijken

✥ Voer in het deelvenster Histogram een van de volgende handelingen uit:

- Kies in de weergave Alle kanalen tonen de optie Kanalen in kleur tonen in het deelvenstermenu.
- Kies in de Uitgebreide weergave of in de weergave Alle kanalen weergeven een afzonderlijk kanaal in het menu Kanaal en kies Kanalen in kleur tonen in het deelvenstermenu. Als u overschakelt naar de compacte weergave, wordt het kanaal nog steeds in kleur weergegeven.
- Kies in de uitgebreide weergave of de weergave Alle kanalen weergeven de optie Kleuren uit het menu Kanaal om een samengesteld histogram van de kanalen in kleur weer te geven. Als u overschakelt op de compacte weergave, wordt het samengestelde histogram nog steeds in kleur weergegeven.

De statistieken van het histogram bekijken

Standaard geeft het deelvenster Histogram de statistieken weer in de uitgebreide weergave en in de weergave Alle kanalen weergeven.

1. Selecteer Statistieken tonen in het menu van het deelvenster Histogram.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u de gegevens van een bepaalde pixelwaarde wilt zien, plaatst u de aanwijzer in het histogram.
   - U kunt gegevens van een reeks waarden bekijken door in het histogram te slepen en de reeks te accentueren.

   In het deelvenster worden de volgende statistieken in het histogram weergegeven:

   Gemiddeld De gemiddelde intensiteitswaarde.

   Std.deviatie (Standaarddeviatie) De mate van variatie tussen de intensiteitswaarden.

   Mediaan De middelste waarde in het bereik van intensiteitswaarden.

   Pixels Het totale aantal pixels dat is gebruikt voor berekening van het histogram.

   Niveau Het intensiteitsniveau van het gebied onder de aanwijzer.

   Aantal Het totale aantal pixels dat overeenkomt met het intensiteitsniveau onder de aanwijzer.

   Percentage Het cumulatieve aantal pixels op of onder het niveau onder de aanwijzer. Deze waarde wordt uitgedrukt als een percentage van alle pixels in de afbeelding, van 0% helemaal links tot 100% helemaal rechts.

   Cacheniveau Dit is de huidige afbeeldingscache die is gebruikt om het histogram te maken. Als het cacheniveau hoger is dan 1, wordt het histogram sneller weergegeven. In dit geval wordt het histogram afgeleid van een representatieve selectie pixelmonsters van de afbeelding (gebaseerd op de vergroting). De oorspronkelijke afbeelding is cacheniveau 1. Bij ieder niveau hoger dan 1 wordt het gemiddelde van vier aangrenzende pixels genomen om op een enkele pixelwaarde uit te komen. Dit betekent dat ieder niveau de helft van de afmetingen bedraagt (een kwart van het aantal pixels bevat) van het lagere niveau. Wanneer in Photoshop een snelle schatting wordt gemaakt, kan een van de hoogste niveaus worden gebruikt. Klik op de knop Buiten cache vernieuwen om het histogram opnieuw samen te stellen met de daadwerkelijke afbeeldingslaag.

Naar boven

Een histogram van een document met meerdere lagen bekijken

1. Kies Uitgebreide weergave in het menu van het deelvenster Histogram.
2. Kies een instelling in het menu Bron. (Het menu Bron is niet beschikbaar voor documenten met slechts één laag.)
   Hele afbeelding Hiermee kunt u een histogram weergeven van de hele afbeelding, inclusief alle lagen.

   Geselecteerde laag Hiermee kunt u een histogram weergeven van de laag die in het deelvenster Lagen is geselecteerd.

   Correctie samenstelling Hiermee kunt u een histogram weergeven van een aanpassingslaag die is geselecteerd in het deelvenster Lagen, met inbegrip van alle lagen onder de aanpassingslaag.

Naar boven

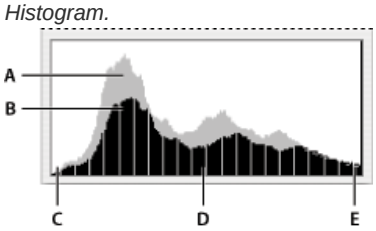
Een voorvertoning van de aanpassingen in het histogram bekijken

U kunt het effect van willekeurige kleur- en toonaanpassingen in het histogram van tevoren bekijken.

❖ Schakel de optie Voorbeeld in een van de dialoogvensters voor kleur- of toonaanpassing in.

Als Voorbeeld is geselecteerd, wordt in het deelvenster Histogram weergegeven hoe de aanpassing van invloed is op het histogram.

Opmerking: *Als u aanpassingen maakt via het deelvenster Aanpassingen, worden wijzigingen automatisch weergegeven in het deelvenster Histogram.*



Voorvertoning van aanpassingen in histogram in het deelvenster Histogram

A. *Oorspronkelijk histogram* ***B.*** *Aangepast histogram* ***C.*** *Schaduwen* ***D.*** *Middentonen* ***E.*** *Hooglichten*

Naar boven

De weergave van een histogram vernieuwen

Als een histogram wordt gelezen uit een cache in plaats van uit de huidige staat van het document, ziet u het pictogram Waarschuwing: gegevens uit cache ⚠ in het deelvenster Histogram. Histogrammen die gebaseerd zijn op het cachegeheugen van de afbeelding worden sneller weergegeven en zijn gebaseerd op een representatieve selectie pixelmonsters van de afbeelding. U kunt het maximale cacheniveau instellen (tussen twee en acht) in de Prestaties-voorkeuren.

Opmerking: *Een hoger cacheniveau zal de snelheid voor het opnieuw samenstellen van grote, uit meerdere lagen bestaande bestanden vergroten, maar vereist extra gebruik van systeem-RAM. Als de hoeveelheid RAM beperkt is, of als u vooral met kleinere afbeeldingen werkt, maakt u gebruik van lagere cacheniveau-instellingen*

❖ Ga op een van de volgende manieren te werk als u het histogram wilt vernieuwen, zodat alle pixels van de oorspronkelijke afbeelding in hun huidige staat worden weergegeven:

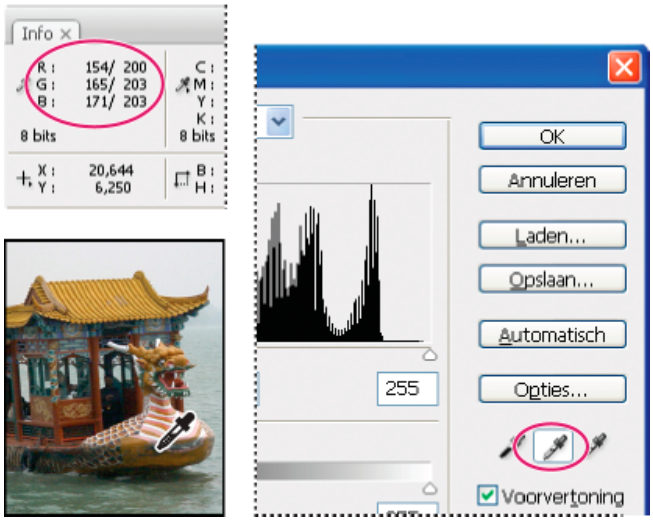
- Dubbelklik op een willekeurige plaats in het histogram.
- Klik op het pictogram Waarschuwing: gegevens uit cache ⚠.
- Klik op de knop Buiten cache vernieuwen ↻.
- Kies Buiten cache vernieuwen uit het menu van het deelvenster Histogram.

Zie Overzicht van deelvenster Histogram voor meer informatie over cacheniveaus.

Naar boven

De kleurwaarden van een afbeelding bekijken

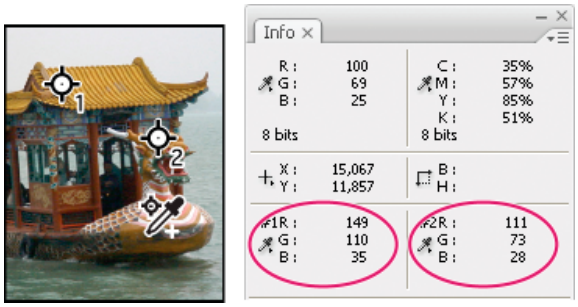
U kunt het deelvenster Info gebruiken om de kleurwaarden van pixels te bekijken terwijl u kleurcorrecties doorvoert. Wanneer u met het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) werkt, worden in het deelvenster Info twee sets kleurwaarden voor de pixels onder de aanwijzer weergegeven. De waarde in de linkerkolom is de oorspronkelijke kleurwaarde. De waarde in de rechterkolom is de kleurwaarde na het aanbrengen van de aanpassing.



De toon van een afbeelding neutraliseren met de deelvensters Niveaus en Info

U kunt de kleur van een enkele locatie weergeven met het gereedschap Pipet. U kunt ook gebruikmaken van maximaal vier Kleurenpipetten om kleurinformatie weer te geven voor een of meer locaties in de afbeelding. Deze kleurenpipetten worden in de afbeelding opgeslagen. Dit

betekent dat u deze herhaaldelijk kunt raadplegen terwijl u werkt, zelfs als u de afbeelding sluit en opnieuw opent.



Kleurenpipetten en het deelvenster Info

1. Kies Venster > Info om het deelvenster Info te openen.
2. Selecteer (en gebruik vervolgens Shift + klikken op) het gereedschap Pipet of Kleurenpipet en kies zonodig op de optiebalk de gewenste monstergrootte. Kies Punt als Monstergrootte om de waarde van één pixel te lezen en kies een van de andere opties om het gemiddelde van een pixelgebied te lezen.
3. Als u het kleurenpipet hebt geselecteerd, plaatst u maximaal vier kleurenpipetten in de afbeelding. Klik op de plaats waar u een pipet wilt toevoegen.

Naar boven

Kleurinformatie bekijken terwijl u de kleur aanpast

U kunt kleurinformatie voor specifieke pixels in de afbeelding bekijken terwijl u de kleur aanpast in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6).

1. Voeg een aanpassing toe met behulp van het deelvenster Aanpassingen.
2. Breng aanpassingen aan in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6). Terwijl u aanpassingen aanbrengt, kunt u de kleurwaarden vóór en na de kleuraanpassing in het deelvenster Info weergeven. Verplaats de aanwijzer over de afbeelding om kleurwaarden te bekijken op de positie van de aanwijzer.
   Opmerking: *Als u gebruikmaakt van een opdracht uit het menu Afbeelding > Aanpassingen, wordt het gereedschap Pipet geactiveerd (en worden overige gereedschappen tijdelijk uitgeschakeld) wanneer u de aanwijzer over de afbeelding verplaatst. Via sneltoetsen hebt u nog steeds toegang tot de schuifknoppen en de gereedschappen Handje en Zoomen .*
3. Als u kleurpipetten op de afbeelding hebt geplaatst, worden de kleurwaarden onder de kleurpipetten weergegeven in de onderste helft van het deelvenster Info. Als u nieuwe kleurenpipetten wilt toevoegen, selecteert u het gereedschap Kleurenpipet en klikt u in de afbeelding, of selecteert u het gereedschap Pipet, houdt u Shift ingedrukt en klikt u in de afbeelding.

Naar boven

Kleurenpipetten aanpassen

Nadat u een kleurenpipet hebt toegevoegd, kunt u het desbetreffende pipet verplaatsen, verwijderen of verbergen of de informatie over het monsterpunt in het deelvenster Info wijzigen.

Een kleurenpipet verwijderen of verplaatsen

1. Selecteer het gereedschap Kleurenpipet .
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een kleurenpipet wilt verplaatsen, sleept u het pipet naar de nieuwe locatie.
   - Als u een kleurenpipet wilt verwijderen, sleept u het pipet buiten het documentvenster. U kunt ook Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houden tot de aanwijzer verandert in een schaar. Vervolgens klikt u op het pipet.
   - U kunt alle kleurenpipetten verwijderen door op Wissen op de optiebalk te klikken.
   - Als u een kleurenpipet wilt verwijderen terwijl een dialoogvenster voor aanpassing is geopend, houdt u Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het pipet klikt.

Kleurenpipetten in een afbeelding tonen en verbergen

❖ Kies Weergave > Extra's. Een vinkje geeft aan dat de kleurenpipetten worden weergegeven.

De weergave van kleurenpipetgegevens in het deelvenster Info wijzigen

- Als u in het deelvenster Info kleurenpipetgegevens wilt weergeven of verbergen, kiest u Kleurenpipetten in het deelvenstermenu. Een vinkje geeft aan dat de kleurenpipetgegevens worden weergegeven.
- Als u de kleurruimte wilt wijzigen waarin een kleurenpipet waarden weergeeft, verplaatst u de aanwijzer naar het kleurenpipetpictogram in het deelvenster Info. Vervolgens houdt u de muisknop ingedrukt en kiest u een andere kleurruimte in het menu.

(cc) BY-NC-SA

Kleuren op elkaar afstemmen, vervangen en mengen

Kleuren afstemmen
Kleuren vervangen
Kleuren selectief mengen

Kleuren afstemmen

Naar boven

Kleur afstemmen in verschillende afbeeldingen

Met de opdracht Kleur afstemmen stemt u de kleuren af tussen verschillende afbeeldingen, verschillende lagen of verschillende selecties. Met deze opdracht kunt u ook de kleuren in een afbeelding aanpassen door de lichtsterkte te wijzigen, het kleurbereik te wijzigen en een kleurzweem te neutraliseren. De opdracht Kleur afstemmen kan alleen worden gebruikt in de RGB-modus.

Wanneer u de opdracht Kleur afstemmen gebruikt, verandert de aanwijzer in een pipet. Gebruik het pipet terwijl u de afbeelding zo aanpast dat u de waarden van de kleurenpixels in het deelvenster Info kunt zien. In dit deelvenster vindt u informatie over de wijzigingen van de kleurwaarden tijdens het gebruik van de opdracht Kleur afstemmen. Zie De kleurwaarden van een afbeelding bekijken.

Met de opdracht Kleur afstemmen stemt u de kleuren van een afbeelding (de bronafbeelding) af op de kleuren in een andere afbeelding (de doelafbeelding). Dit is handig als u de kleuren van verschillende foto's consistent wilt maken of wanneer bepaalde kleuren (zoals huidskleuren) in een afbeelding overeen moeten komen met de kleuren in een andere afbeelding.

Met de opdracht Kleur afstemmen kunt u niet alleen de kleuren afstemmen tussen afbeeldingen, maar ook tussen verschillende lagen van dezelfde afbeelding.

De kleuren in twee afbeeldingen op elkaar afstemmen

1. (Optioneel) Maak een selectie in de bron- en doelafbeeldingen.

   Als u geen selectie maakt, worden met de opdracht Kleur afstemmen de algemene statistieken van de afbeeldingen op elkaar afgestemd.

2. Maak de afbeelding die u wilt aanpassen actief en kies Afbeelding > Aanpassingen > Kleur afstemmen.

   Als u de opdracht Kleur afstemmen gebruikt voor een bepaalde laag in de doelafbeelding, moet die laag actief zijn als u de opdracht Kleur afstemmen kiest.

3. Kies uit het menu Bron in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken van het dialoogvenster Kleur afstemmen de bronafbeelding waarop u de kleuren van de doelafbeelding wilt afstemmen. Kies Geen als u niet wilt verwijzen naar een andere afbeelding om de kleuraanpassing te berekenen. Als u Geen kiest, zijn de bron- en doelafbeelding hetzelfde.

   Gebruik indien nodig het menu Laag om de laag van de bronafbeelding te kiezen waarop u de kleuren wilt afstemmen. U kunt ook de optie Verenigd kiezen in het menu Laag om de kleuren van alle lagen in de bronafbeelding af te stemmen.

4. Als u een selectie in de afbeelding hebt gemaakt, voert u een of meerdere van de volgende handelingen uit:

   - Selecteer in het gedeelte Doel de optie Selectie negeren bij aanbrengen van correctie als u de aanpassing wilt aanbrengen in de hele doelafbeelding. Met deze optie wordt de selectie in de doelafbeelding genegeerd en wordt de aanpassing toegepast op de hele doelafbeelding.
   - Selecteer in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken de optie Bronselectie gebruiken voor het berekenen van kleuren als u een selectie hebt gemaakt in de bronafbeelding en de kleuren in de selectie wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen. Schakel deze optie uit als u de selectie in de bronafbeelding wilt negeren en de kleuren in de hele bronafbeelding wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen.
   - Selecteer in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken de optie Doelselectie gebruiken voor het berekenen van aanpassing als u een selectie hebt gemaakt in de doelafbeelding en de kleuren in de selectie wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen. Schakel deze optie uit als u de selectie in de doelafbeelding wilt negeren en de aanpassing wilt berekenen met de kleuren van de hele doelafbeelding.

5. Als u de kleurzweem automatisch uit de doelafbeelding wilt laten verwijderen, selecteert u de optie Neutraliseren. Controleer of de optie Voorvertoning is geselecteerd, zodat de afbeelding wordt bijgewerkt terwijl u de aanpassingen aanbrengt.
6. Als u de helderheid van de doelafbeelding wilt verhogen of verlagen, verplaatst u de schuifregelaar Luminantie. U kunt ook een waarde opgeven in het vak Luminantie. De maximumwaarde is 200, de minimumwaarde is 1 en de standaardwaarde is 100.
7. Als u de kleurverzadiging wilt aanpassen in de doelafbeelding, past u de schuifregelaar Kleurintensiteit aan. U kunt ook een waarde opgeven in het vak Kleurintensiteit. De maximumwaarde is 200, de minimumwaarde is 1 (hetgeen resulteert in een grijswaardenafbeelding) en de standaardwaarde is 100.
8. Als u de mate waarin de afbeelding wordt aangepast wilt bepalen, gebruikt u de schuifregelaar Vervagen. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, vermindert de mate van de aanpassing.

9. Klik op OK.

De kleuren van twee lagen in dezelfde afbeelding op elkaar afstemmen

1. (Optioneel) Maak een selectie in de laag die u wilt afstemmen. Dit is handig als u een bepaald kleurgebied van de ene laag, zoals bijvoorbeeld de gelaatskleuren, afstemt op een bepaald gebied in een andere laag.

   Als u geen selectie maakt, worden de kleuren van de hele bronlaag gebruikt bij het afstemmen.
2. Controleer of de laag waarop u de kleuraanpassing wilt toepassen actief is en kies Afbeelding > Aanpassingen > Kleur afstemmen.
3. Controleer in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken van het dialoogvenster Kleur afstemmen of de afbeelding in het menu Bron gelijk is aan de doelafbeelding.
4. Gebruik het menu Laag om de laag te kiezen waarvan u de kleuren wilt afstemmen. U kunt ook de optie Verenigd kiezen in het menu Laag om de kleuren van alle lagen af te stemmen.
5. Als u een selectie in de afbeelding hebt gemaakt, voert u een of meerdere van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer in het gedeelte Doelafbeelding de optie Selectie negeren bij aanbrengen van correctie als u de aanpassing wilt toepassen op de hele doellaag. Met deze optie wordt de selectie in de doellaag genegeerd en wordt de aanpassing toegepast op de hele doellaag.
   - Selecteer in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken de optie Bronselectie gebruiken voor het berekenen van kleuren als u een selectie hebt gemaakt in de bronafbeelding en de kleuren in de selectie wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen. Schakel deze optie uit als u de selectie in de bronlaag wilt negeren en de kleuren van de hele bronlaag wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen.
   - Selecteer in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken de optie Doelselectie gebruiken voor het berekenen van aanpassing als u alleen de kleuren in het geselecteerde gebied van de doellaag wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen. Schakel deze optie uit als u de selectie wilt negeren en de kleuren in de hele doellaag wilt gebruiken om de aanpassing te berekenen.
6. Als u de kleurzweem automatisch uit de doelafbeelding wilt laten verwijderen, selecteert u de optie Neutraliseren. Controleer of de optie Voorvertoning is geselecteerd, zodat de afbeelding wordt bijgewerkt terwijl u de aanpassingen aanbrengt.
7. Als u de helderheid van de doellaag wilt verhogen of verlagen, verplaatst u de schuifregelaar Luminantie. U kunt ook een waarde opgeven in het vak Luminantie. De maximumwaarde is 200, de minimumwaarde is 1 en de standaardwaarde is 100.
8. Als u het bereik van de waarden van de kleurenpixels in de doellaag wilt aanpassen, moet u de schuifregelaar Kleurintensiteit aanpassen. U kunt ook een waarde opgeven in het vak Kleurintensiteit. De maximumwaarde is 200, de minimumwaarde is 1 (hetgeen resulteert in een grijswaardenafbeelding) en de standaardwaarde is 100.
9. Als u de mate waarin de afbeelding wordt aangepast wilt regelen, gebruikt u de schuifregelaar Vervagen. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, vermindert de mate van de aanpassing.
10. Klik op OK.

Instellingen opslaan het dialoogvenster Kleur afstemmen

- Klik in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken van het dialoogvenster Kleur afstemmen op de knop Statistieken opslaan. Geef de instellingen een naam en sla deze op.
- Klik in het gedeelte Afbeeldingsstatistieken van het dialoogvenster Kleur afstemmen op de knop Statistieken laden. Zoek en laad het bestand met de opgeslagen instellingen.

Kleuren vervangen

Naar boven

De kleur van objecten in een afbeelding vervangen

Photoshop bevat verschillende technieken waarmee u de kleuren van objecten kunt vervangen. Voor fantastische flexibiliteit en resultaten past u een aanpassing van kleurtoon/verzadiging op geselecteerde objecten toe. Voor minder flexibiliteit maar een handige groepering van opties gebruikt u het dialoogvenster Kleur vervangen. Voor snelheid maar minder nauwkeurigheid probeert u het gereedschap Kleur te vervangen.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: vergelijking tussen kleurvervangingstechnieken
Dave Cross
Bekijk twee benaderingen voor overtuigende kleurwijzigingen.



Videoles: kleuren exact selecteren en vervangen
Deke McClelland
Richt u op een specifiek kleurbereik en pas dit aan.

Een aanpassing van kleurtoon/verzadiging toepassen op geselecteerde objecten

In de meeste gevallen is deze flexibele techniek het meest geschikt voor het vervangen van kleuren. Omdat maskers en aanpassingslagen niet-destructief zijn, kunt u de resultaten later met volledige vrijheid perfectioneren. Met een unieke optie Vullen met kleur maakt u absolute in plaats

van relatieve kleurwijzigingen (waarbij het kleuren op basis van originele kleuren wordt voorkomen).

1. Selecteer het object dat u wilt wijzigen. Het gereedschap Snelle selectie levert vaak goede resultaten op. Zie Een kleurbereik selecteren en De randen van selecties vloeiend maken voor extra technieken.
2. Klik in het deelvenster Aanpassingen op het pictogram Kleurtoon/Verzadiging.

   De selectie wordt een masker op de aanpassingslaag.
3. Wijzig in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de instellingen voor Kleurtoon en Verzadiging om de kleur van het object te vervangen. Als de nieuwe kleur wordt gekleurd met de oorspronkelijke kleur, selecteert u Vullen met kleur en past u instellingen opnieuw aan. (Zie De kleurtoon en verzadiging aanpassen.)
   Houd voor de lichtsterkte de waarde nul aan om het contrast te behouden. Als u zowel het contrast als de verzadiging wilt behouden, selecteert u de overvloeimodus Kleurtoon voor de aanpassingslaag.
4. Indien nodig vergroot of verkleint u het beïnvloede gebied door op het masker te tekenen met wit of zwart. (Zie Een laagmasker bewerken.)

Zie Overzicht van het deelvenster Aanpassingen voor meer informatie.

Het dialoogvenster Kleur vervangen gebruiken

Het dialoogvenster Kleur vervangen combineert gereedschappen voor het selecteren van een kleurbereik met HSL schuifregelaars voor het vervangen van die kleur. U kunt de vervangende kleur ook selecteren in de Kleurkiezer.

Bij Kleur vervangen ontbreekt de optie Vullen met kleur uit de aanpassing Kleurtoon/Verzadiging, die mogelijk nodig is voor een complete kleurwijziging. Mogelijk vindt u de aanpassingslaagtechniek ook gemakkelijker voor het wijzigen van specifieke objecten. De opdracht Kleur vervangen is echter goed voor algemene kleurwijzigingen, vooral voor wijzigingen van kleuren die buiten de kleuromvang liggen en die u wilt afdrukken.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Boekfragment: de opdracht Kleur vervangen gebruiken
Elaine Weinmann en Peter Lourekas
Leer met voorbeelden uit de Photoshop Visual QuickStart Guide.

1. Kies Afbeelding > Aanpassingen > Kleur vervangen.
2. (Optioneel) Als u vergelijkbare, aangrenzende kleuren selecteert in de afbeelding, selecteert u Gelokaliseerde kleurclusters om een nauwkeuriger masker samen te stellen.
3. Selecteer een voorvertoningsoptie:
   Selectie Hiermee geeft u het masker in het voorvertoningsvak weer. Gemaskeerde gebieden zijn zwart en niet-gemaskeerde gebieden wit. Gedeeltelijk gemaskeerde gebieden (gebieden die zijn bedekt met een halfdoorzichtig masker) worden weergegeven met verschillende grijstintniveaus, afhankelijk van de dekking.

   Afbeelding Hiermee geeft u de afbeelding in het voorvertoningsvak weer. Deze optie is handig wanneer u werkt met een uitvergrote afbeelding of als de ruimte op het scherm beperkt is.
4. U selecteert de kleuren die u wilt vervangen als volgt: klik met het pipet in de afbeelding of in het voorvertoningsvak om de door het masker getoonde gebieden te selecteren.
5. Ga op een van de volgende manieren te werk om de selectie te verfijnen:
   - Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt of gebruik het pipet Toevoegen aan kleurmonster om gebieden toe te voegen.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt of gebruik het pipet Weghalen uit kleurmonster om gebieden te verwijderen.
   - Klik op het kleurstaal Selectie om de Kleurkiezer te openen. Selecteer in de Kleurkiezer de kleur die u wilt vervangen. Zodra u een kleur selecteert in de Kleurkiezer, wordt het masker in het voorvertoningsvak bijgewerkt.
6. Sleep de schuifregelaar Tolerantie of geef een waarde op voor Tolerantie om te bepalen in hoeverre gerelateerde kleuren worden opgenomen in de selectie.
7. Kies een vervangingskleur door een van de volgende twee handelingen uit te voeren:
   - Verplaats de schuifregelaars Kleurtoon, Verzadiging en Lichtsterkte of geef waarden op in de tekstvakken.
   - Dubbelklik op het staal Resultaat en gebruik de Kleurkiezer om de vervangende kleur te selecteren.

   Belangrijk: *U kunt zuiver grijs, zwart of wit niet door een kleur vervangen. U kunt echter wel de lichtsterkte wijzigen. (De instellingen voor kleurtoon en verzadiging zijn relatief ten opzichte van de bestaande kleuren en hebben daarom geen effect.)*
8. (Optioneel) Klik op Opslaan om de instellingen op te slaan die u later voor andere afbeeldingen wilt laden.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_nl voor een video over tegenhouden en doordrukken met gebruik van de opdracht Kleur vervangen. (De bespreking van Kleur vervangen begint na 5 minuten en 30 seconden.)

Het gereedschap Kleur vervangen gebruiken

Met het gereedschap Kleur vervangen brengt u een vervangende kleur aan op een doelkleur. Hoewel dit gereedschap handig is voor snelle bewerkingen, levert het vaak tegenvallende resultaten op, vooral bij donkere kleuren en zwart. Zie Een aanpassing van kleurtoon/verzadiging toepassen op geselecteerde objecten als u geen goede resultaten behaalt nadat u met gereedschapsopties hebt geëxperimenteerd.

Het gereedschap Kleur vervangen werkt niet in de kleurmodus Bitmap, Geïndexeerde kleur en Multikanaal.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Boekfragment: het gereedschap Kleur vervangen gebruiken
Elaine Weinmann en Peter Lourekas
Loop het proces stap voor stap door.

1. Selecteer het gereedschap Kleur vervangen . (Als u het gereedschap niet kunt zien, maakt u het zichtbaar door het penseel ingedrukt te houden.)
2. Kies een penseeluiteinde in de optiebalk. Meestal moet u de overvloeimodus ingesteld laten staan op Kleur.
3. Kies een optie voor het nemen van monsters:
   Doorgaand Hierbij worden continu monsters van de kleuren genomen terwijl u sleept

   Eenmaal Hierbij wordt alleen de kleur vervangen in gebieden die de kleur bevatten waarvan u bij de eerste muisklik een monster hebt genomen.

   Achtergrondstaal Hierbij worden alleen de gedeelten vervangen die de huidige achtergrondkleur bevatten
4. Selecteer een van de volgende opties in het menu Limieten:
   Niet aangrenzend Hiermee wordt de monsterkleur vervangen op elke plaats onder de aanwijzer

   Aangrenzend Hiermee worden kleuren vervangen die grenzen aan de kleur direct onder de aanwijzer.

   Randen zoeken Hiermee worden onderling verbonden gebieden met de monsterkleur vervangen, terwijl de scherpte van de vormranden beter behouden blijft.
5. Kies bij Tolerantie een laag percentage om kleuren te vervangen die nagenoeg overeenkomen met de pixel waarop u klikt of kies een hoger percentage om een groter kleurbereik te vervangen.
6. Als u een zachte rand in de gecorrigeerde gebieden wilt maken, selecteert u Anti-alias.
7. Kies de voorgrondkleur waarmee u de ongewenste kleur wilt vervangen. (Zie Een kleur kiezen in de gereedschapset.)
8. Klik in de afbeelding op de kleur die u wilt vervangen.
9. Sleep in de afbeelding om de ongewenste kleur te vervangen.

Als het bereik van de vervangen kleuren te klein is, vergroot u de tolerantiewaarde in de optiebalk.

Naar boven

Kleuren selectief mengen

Selectieve kleuraanpassingen aanbrengen

Selectieve kleurcorrectie is een techniek die wordt gebruikt door geavanceerde scanners en scheidingsprogramma's om de hoeveelheid proceskleuren in elk van de primaire kleurcomponenten in een afbeelding te wijzigen. U kunt de hoeveelheid proceskleuren in iedere primaire kleur wijzigen op selectieve wijze, zonder dat dit van invloed is op de andere primaire kleuren. U kunt met selectieve kleurcorrectie bijvoorbeeld de hoeveelheid cyaan in de groencomponent van een afbeelding aanzienlijk verkleinen, terwijl u de hoeveelheid cyaan in de blauwcomponent hierbij ongewijzigd laat.

Ook al wordt bij de optie Selectieve kleur gebruikgemaakt van CMYK-kleuren om een afbeelding te corrigeren, u kunt deze optie toch gebruiken voor RGB-kleuren.

1. Controleer of het samengestelde kanaal is geselecteerd in het deelvenster Kanalen. De aanpassing Selectieve kleur is namelijk alleen beschikbaar wanneer u het samengestelde kanaal bekijkt.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram Selectieve kleur in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Selectieve kleur. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.
   - (CS5) Klik op een voorinstelling voor Selectieve kleur in het deelvenster Aanpassingen.

Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Selectieve kleur kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies in CS6 de kleur die u wilt aanpassen in het menu Kleuren in het deelvenster Eigenschappen. U kunt ook een voorinstelling kiezen die u hebt opgeslagen.
   - Kies in CS5 de kleur die u wilt aanpassen in het menu Kleuren in het deelvenster Aanpassingen.
   - (CS6) Kies in het deelvenster Eigenschappen een voorinstelling voor Selectieve kleur in het menu Voorinstelling.
4. Selecteer een methode in het deelvenster Eigenschappen (CS6) of kies een methode in het menu van het deelvenster Aanpassingen (CS5):
   Relatief Hiermee wijzigt u de bestaande hoeveelheid cyaan, magenta, geel of zwart afhankelijk van het percentage cyaan, magenta, geel of zwart van het totaal. Als u bijvoorbeeld begint met een pixel die 50% magenta is en 10% toevoegt, wordt 5% toegevoegd aan het magenta (10% van 50% = 5%) voor een totaal van 55% magenta. (Deze optie kunt u niet gebruiken voor het aanpassen van zuiver spiegelend wit, omdat dit geen kleurcomponenten bevat.)

   Absoluut Hiermee past u de kleuren aan in absolute waarden. Als u bijvoorbeeld begint met een pixel die 50% magenta is en u 10% toevoegt, wordt de hoeveelheid magenta inkt ingesteld op een totaal van 60%.
   Opmerking: *De aanpassing wordt gebaseerd op de mate van overeenkomst tussen een kleur en een optie in het menu Kleuren. 50% magenta ligt bijvoorbeeld halverwege wit en zuiver magenta en bestaat dus uit een evenredige mix van correcties die voor de twee kleuren zijn gedefinieerd.*
5. Sleep de schuifregelaars om de componenten in de geselecteerde kleur te vergroten of te verkleinen.

   U kunt ook de instellingen opslaan die u aanbrengt voor de aanpassing Selectieve kleur en de instellingen weer gebruiken voor andere afbeeldingen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range)

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)
Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen
Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal
Afbeeldingen samenvoegen tot HDR
Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen
Informatie over de HDR Kleurkiezer
Tekenen op HDR-afbeeldingen

Naar boven

Informatie over afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik (High Dynamic Range, oftewel HDR-afbeeldingen)

Het dynamische bereik (verhouding tussen donkere en lichte gebieden) in de zichtbare wereld is veel groter dan het bereik van het menselijk gezichtsvermogen en van afbeeldingen die worden afgedrukt of weergegeven op een monitor. Terwijl het menselijk oog zich kan aanpassen aan zeer verschillende helderheidsniveaus, kunnen de meeste camera's en computermonitors slechts een vast dynamisch bereik reproduceren. Fotografen, filmmakers en anderen die werken met digitale afbeeldingen moeten bepalen wat belangrijk is in een scène, omdat ze te maken hebben met een beperkt dynamisch bereik.

Met HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range) gaat een wereld van mogelijkheden open, omdat door deze afbeeldingen het gehele dynamische bereik van de zichtbare wereld wordt weergegeven. Omdat alle luminantiewaarden uit de levensechte scène verhoudingsgewijs zijn vertegenwoordigd en opgeslagen in een HDR-afbeelding, komt het aanpassen van de belichting van een HDR-afbeelding overeen met het aanpassen van de belichting bij het fotograferen van een scène in de werkelijke wereld.



Beelden met verschillende belichtingen samenvoegen voor het maken van een HDR-afbeelding
***A.** Afbeelding met schaduwdetails, maar uitgeknipte hooglichten **B.** Afbeelding met details in de hooglichten, maar uitgeknipte schaduwen **C.** HDR-afbeelding die het dynamische bereik van de scène bevat*

In Photoshop zijn de luminantiewaarden van een HDR-afbeelding opgeslagen als een numerieke representatie met een zwevende punt met een lengte van 32 bits (32 bits per kanaal). De luminantiewaarden in een HDR-afbeelding verhouden zich rechtstreeks tot de lichthoeveelheid in een scène. Daarentegen worden in niet-floating point afbeeldingsbestanden van 16 en 8 bits per kanaal alleen de belichtingswaarden tussen zwart en papierwit opgeslagen. Deze vertegenwoordigen slechts een bijzonder beperkt segment van het dynamische bereik van de werkelijkheid.

Kies in Photoshop de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om HDR-afbeeldingen te maken door het combineren van meerdere foto's die bij verschillende belichtingsinstellingen zijn vastgelegd. Aangezien de helderheidsniveaus van een HDR-afbeelding de weergavemogelijkheid van een standaard 24-bits beeldscherm ver te boven gaan, kunt u de HDR-voorvertoning in Photoshop aanpassen. Als u wilt afdrukken of programma's en

filters wilt gebruiken die niet compatibel zijn met HDR-afbeeldingen, kunt u de afbeeldingen omzetten in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal.

Naar boven

Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen

Denk aan de volgende tips bij het maken van foto's die u wilt combineren met de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro:

- Plaats de camera op een statief.
- Maak voldoende foto's om het volledige dynamische bereik van de scène te bestrijken. Neem ten minste vijf tot zeven foto's of wellicht nog meer, afhankelijk van het dynamische bereik van de scène. Neem minimaal drie foto's.
- Pas verschillende sluitertijden toe om andere belichtingen te realiseren. Als u de lensopening wijzigt, verandert de scherptediepte in elke opname, wat een mindere kwaliteit kan opleveren. Door het wijzigen van de ISO-waarde of de lensopening kunnen ook ruis of vignetten in de afbeelding optreden.
- Maak standaard geen gebruik van de auto-bracketfunctie van de camera, omdat de veranderingen in de belichting gewoonlijk te klein zijn.
- De belichtingsverschillen tussen de foto's moeten één of twee BW-stappen (belichtingswaarde) uit elkaar liggen. Dit komt ongeveer overeen met een verschil van één of twee f-stops.
- Houd de belichting constant: gebruik bijvoorbeeld niet een flitser in de ene opname terwijl u die in een andere opname weglaat.
- Zorg dat er niets in de scène beweegt. Het samenvoegen werkt alleen met verschillend belichte afbeeldingen van dezelfde scène.

Naar boven

Functies die ondersteuning bieden voor HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal

U kunt de volgende gereedschappen, aanpassingen en filters gebruiken bij HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal. (Om met meer Photoshop-functies te kunnen werken, kunt u een afbeelding van 32 bits per kanaal omzetten in 16 of 8 bits per kanaal. Als u de oorspronkelijke afbeelding wilt behouden, maakt u kopie met de opdracht Opslaan als.)

Aanpassingen Niveaus, Belichting, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter.
Opmerking: *Hoewel de opdracht Belichting kan worden gebruikt bij afbeeldingen met 8 en 16 bits per kanaal, is deze bedoeld voor het maken van belichtingsaanpassingen in HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal.*

Overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Donkerdere kleur, Lineair tegenhouden (toevoegen), Lichtere kleur, Verschil, Aftrekken, Verdelen, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur en Lichtsterkte.

Nieuwe documenten maken met 32 bits per kanaal In het dialoogvenster Nieuw is 32 bits een optie in het pop-upmenu voor de bitdiepte rechts van het pop-upmenu Kleurmodus.

Opdrachten in het menu Bewerken Alle opdrachten, inclusief Vullen, Omlijnen, Vrije transformatie en Transformatie.

Bestandsindelingen Photoshop (.PSD, .PSB), Radiance (.HDR), Portable Bit Map (.PBM), OpenEXR en TIFF.
Opmerking: *Hoewel in Photoshop geen HDR-afbeelding kan worden opgeslagen in de bestandindeling LogLuv TIFF, kunnen LogLuv TIFF-bestanden wel worden geopend en gelezen.*

Filters Gemiddelde, Omgevingsvervaging, Gaussiaans vervagen, Bewegingsonscherpte, Radiaal vaag, Vorm vervagen, Oppervlak vervagen, Ruis, Wolken, Andere wolken, Zon, Slim verscherpen, Onscherp masker, Reliëf, De-Interlace, NTSC-kleuren, Hoogdoorlaat, Maximaal, Minimaal en Verschuiven.

Afbeeldingsopdrachten Afbeeldingsgrootte, Canvasgrootte, Afbeelding roteren, Uitsnijden, Bijsnijden, Dupliceren, Afbeelding toepassen, Berekenen en Variabelen.

Weergave Pixelverhouding (Aangepaste pixelverhoudingen, Pixelverhoudingen verwijderen, Pixelverhoudingen herstellen, enz.)

Lagen Nieuwe lagen, geduplicеerde lagen, aanpassingslagen, (Niveaus, Levendigheid, Kleurtoon/verzadiging, Kanaalmixer, Fotofilter en Belichting), opvullagen, laagmaskers, laagstijlen, ondersteunde overvloeimodi en slimme objecten.

Modi RGB-kleur, Grijswaarden, omzetting in 8 bits of 16 bits per kanaal.

Pixelverhouding Ondersteuning voor vierkante en niet-vierkante documenten.

Selecties Omkeren, Bewerken > Omranden, Transformatie selectie, Selectie opslaan en Selectie laden.

Gereedschappen Alle gereedschappen in de gereedschapset, met uitzondering van: Magnetische lasso, Toverstaf, Snel retoucheerpenseel, Retoucheerpenseel, penseel Rode ogen verwijderen, Kleur vervangen, penseel Tekeninghistorie, Tovergummetje, Achtergrondgummetje, Emmertje, Tegenhouden, Doordrukken en Spons. Sommige gereedschappen werken alleen met ondersteunde overvloeimodi.

Naar boven

Afbeeldingen samenvoegen tot HDR

Kies de opdracht Samenvoegen tot HDR Pro om bij verschillende belichtingsinstellingen genomen foto's van dezelfde scène te combineren, zodat het volledige dynamische bereik wordt vastgelegd in één HDR-afbeelding. U kunt de samengevoegde afbeelding uitvoeren als een bestand met 32, 16 of 8 bits per kanaal. Alleen bestanden met 32 bits per kanaal kunnen echter alle HDR-afbeeldingsgegevens bevatten.

Samenvoegen tot HDR werkt het beste wanneer de foto's voor dit proces zijn geoptimaliseerd. In Foto's nemen voor HDR-afbeeldingen vindt u enkele aanbevelingen.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: de beste nieuwe functie in CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Zet levendige afbeeldingskleuren om in surrealistische kleuren.



Boekfragment: HDR-beelden maken op basis van belichtings-bracketing

Conrad Chavez

Doorloop het HDR-proces van camera tot computer.



Boekfragment: ghosting verwijderen uit HDR-beelden

Scott Kelby

Elimineer vervaging veroorzaakt door bewegende objecten in een scène.



Videoles: de verbeteringen in HDR Pro ontdekken

Jan Kabili

Bekijk een overzicht van alle nieuwe functies.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Automatisch > Samenvoegen tot HDR Pro.
   - (Bridge) Selecteer de afbeeldingen die u wilt gebruiken en kies Extra > Photoshop > Samenvoegen tot HDR Pro. Ga verder met stap 5.
2. Klik in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op Bladeren om specifieke afbeeldingen te selecteren, klik op Geopende bestanden toevoegen of kies Gebruik > Map. (Als u een bepaald item wilt verwijderen, selecteert u dit in de bestandenlijst en klikt u op Verwijderen.)
3. (Optioneel) Schakel Proberen om bronafbeeldingen automatisch uit te lijnen in als u de camera in de hand hield bij het fotograferen van de afbeeldingen.
4. Klik op OK.
   Opmerking: *Als belichtingsmetagegevens voor afbeeldingen ontbreken, voert u de waarden in in het dialoogvenster Belichtingswaarde handmatig instellen.*

   In een tweede dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro ziet u miniaturen van bronafbeeldingen en een voorvertoning van het samengevoegde resultaat.
5. Kies rechtsboven in de voorvertoning een bitdiepte voor de samengevoegde afbeelding.
   Kies 32 bits als u het volledige dynamische bereik van de HDR-afbeelding wilt opnemen in de samengevoegde afbeelding. In afbeeldingsbestanden met 8 bits en 16 bits (zonder zwevend punt) kan niet het volledige bereik van luminantiewaarden in een HDR-afbeelding worden opgeslagen.
6. Zie Opties voor 32-bits afbeeldingen of Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen voor informatie over het aanpassen van het toonbereik.
7. (Optioneel) Kies Voorinstelling > Voorinstelling opslaan om uw instellingen voor kleurtonen op te slaan voor toekomstig gebruik. (Kies Voorinstelling laden als u de instellingen later opnieuw wilt toepassen.)

Opties voor 32-bits afbeeldingen

Verplaats de schuifregelaar onder het histogram om de voorvertoning van het witpunt van de samengevoegde afbeelding aan te passen. Wanneer u de schuifregelaar verplaatst, past u alleen de voorvertoning aan; alle HDR-afbeeldingsgegevens blijven in het samengevoegde bestand staan.

De aanpassing van de voorvertoning wordt in het HDR-bestand opgeslagen en altijd toegepast wanneer u het bestand opent in Photoshop. Als u de voorvertoning van het witpunt wilt aanpassen, kiest u Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.

Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen

HDR-afbeeldingen bevatten veel te veel luminantieniveaus voor het dynamische bereik dat kan worden opgeslagen in afbeeldingen met 16 of 8 bits per kanaal. Pas de belichting en het contrast aan wanneer u afbeeldingen met 32 bits per kanaal omzet in lagere bitdiepten om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren.

Kies een van de volgende methoden voor tinttoewijzing:

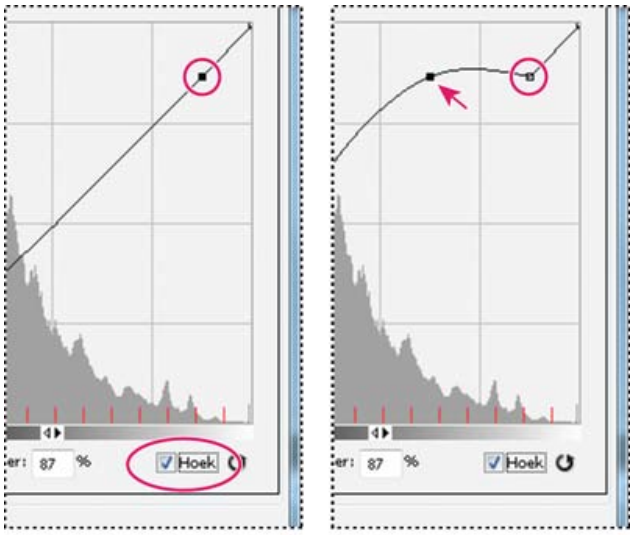
Lokale aanpassing Hiermee past u de HDR-tinten aan door de lokale helderheidsgebieden in de hele afbeelding aan te passen.

Randgloed Met Straal bepaalt u de omvang van lokale helderheidsgebieden. Met Sterkte kunt u opgeven hoe ver de toonwaarden van twee pixels uit elkaar moeten liggen, voordat ze niet langer deel uitmaken van hetzelfde helderheidsgebied.

Kleurtoon en details Het dynamische bereik wordt gemaximaliseerd bij een Gamma-instelling van 1,0. Bij een lagere instelling komt de nadruk op middentonen te liggen, terwijl bij een hogere instelling meer nadruk op hooglichten en schaduwen ligt. Belichtingswaarden weerspiegelen f-stops. Sleep de schuifregelaar Details om de scherpte aan te passen en de schuifregelaars Schaduw en Hooglicht om deze gebieden lichter of donkerder te maken.

Kleur Met Levendigheid past u de intensiteit van subtiele kleuren aan, terwijl bijzonder verzadigde kleuren zo weinig mogelijk worden bijgeknipt. Met Verzadiging past u de intensiteit van alle kleuren aan, van –100 (monochroom) tot +100 (dubbele verzadiging).

Kleurtooncurve Hiermee wordt boven een histogram een aanpasbare curve weergegeven met de luminantiewaarden van de originele, 32-bits HDR-afbeelding. De rode maatstreepjes op de horizontale as staan voor de stappen van één BW (ongeveer één f-stop).
Opmerking: *Standaard beperken en egaliseren de kleurtooncurve en het histogram uw wijzigingen tussen de verschillende punten. Als u deze limiet wilt verwijderen en meer extreme aanpassingen wilt aanbrengen, voegt u een punt in op de curve en selecteert u de optie Hoek. Wanneer u een tweede punt invoegt en verplaatst, krijgt de curve een hoekige vorm.*



De kleurtooncurve en het histogram aanpassen met de optie Hoek

***A.** Een punt invoegen en de optie Hoek selecteren. **B.** Als u het nieuwe punt aanpast, maakt u de curve gehoekt op het punt waar de optie Hoek is gebruikt.*

Histogram egaliseren Hiermee wordt het dynamische bereik van de HDR-afbeelding gecomprimeerd, terwijl tegelijkertijd getracht wordt enig contrast te behouden. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Belichting en gamma Hiermee kunt u handmatig de helderheid en het contrast van de HDR-afbeelding aanpassen. Verplaats de schuifregelaar Belichting om de versterking aan te passen en de schuifregelaar Gamma om het contrast aan te passen.

Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal. Er zijn geen verdere aanpassingen nodig; deze methode verloopt automatisch.

Compensatie voor bewegende objecten

Selecteer Schimmen verwijderen in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro als afbeeldingen verschillende inhoud hebben door bijvoorbeeld bladeren, langsrijdende auto's of voorbij lopende mensen.

Photoshop identificeert de basisafbeelding door een groene omtrek rond de miniatuur met de beste kleurbalans te plaatsen. In andere afbeeldingen aangetroffen bewegende objecten worden verwijderd. (Als bewegende objecten voorkomen in bijzonder lichte of donkere gebieden, kunt u de situatie verbeteren door op een andere miniatuur te klikken waarin de bewegende objecten beter worden belicht.)

Voor een lesbestand over de optie Schimmen verwijderen bekijkt u deze video. (Bespreking van Schimmen verwijderen begint bij 3:00.)

Cameraresponscurven opslaan of laden

Responscurven vertegenwoordigen de manier waarop camerasensors de verschillende inkomende lichtniveaus interpreteren. Standaard wordt in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro automatisch een cameraresponscurve berekend op basis van het toonbereik van de afbeeldingen die u samenvoegt. U kunt de actuele resonscurve opslaan en deze later toepassen op een andere groep samengevoegde afbeeldingen.

❖ Klik rechtsboven in het dialoogvenster Samenvoegen tot HDR Pro op het responscurvemenu ▾≡ en kies Responscurve opslaan. (Kies Responscurve laden om de curve later weer opnieuw toe te passen.)

Omzetten van 32 bits in 16 of 8 bits per kanaal

Als u tijdens Samenvoegen tot HDR Pro in eerste instantie een 32-bits afbeelding hebt gemaakt, kunt u deze later omzetten in een afbeelding met 16 of 8 bits.

1. Open een afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Afbeelding > Modus > 16 bits/kanaal of 8 bits/kanaal.
2. Pas de belichting en het contrast aan om een afbeelding met het gewenste dynamische bereik te produceren. (Zie Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen.)
3. Klik op OK om de 32-bits afbeelding om te zetten.

Naar boven

Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen

Het dynamische bereik van HDR-afbeeldingen is groter dan de weergavemogelijkheden van standaard computerschermen. Wanneer u een HDR-afbeelding opent in Photoshop, kan deze er erg donker of verbleekt uitzien. In Photoshop kunt u de voorvertoning aanpassen zodat de monitor een HDR-afbeelding weergeeft met hooglichten en schaduwen die er niet bleek of donker uitzien. De instellingen van de voorvertoning worden opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand (alleen PSD-, PSB- en TIFF-bestanden) en toegepast wanneer het bestand wordt geopend in Photoshop. Aanpassingen van de voorvertoning zijn niet van invloed op het HDR-afbeeldingsbestand. Alle informatie over de HDR-afbeelding blijft intact. Gebruik de aanpassing Belichting (Afbeelding > Aanpassingen > Belichting) om de belichting van de HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal

te bewerken.

Als u de resultaatwaarden voor de 32-bits voorvertoning in het deelvenster Info wilt bekijken, klikt u op het pipet in het deelvenster Info en kiest u de optie 32 bits in het pop-upmenu.

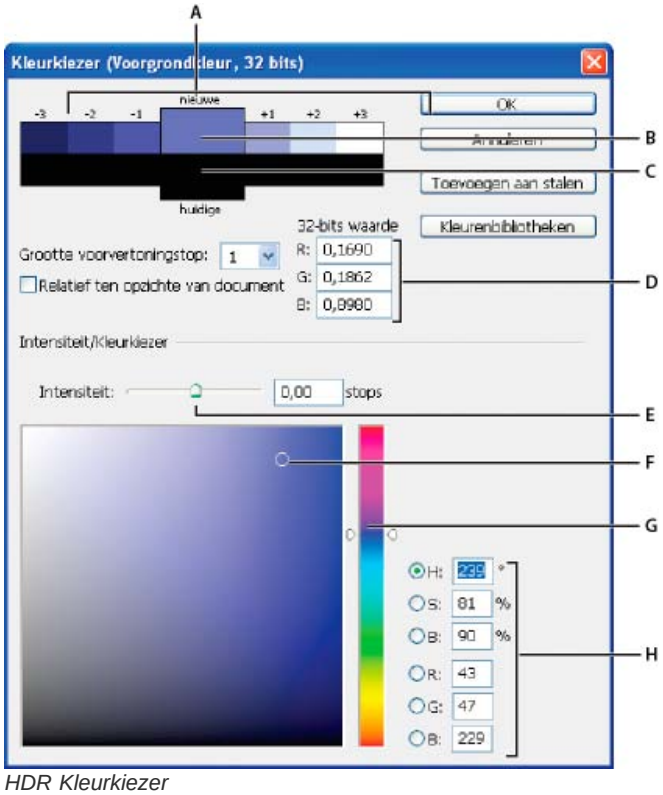
1. Open een HDR-afbeelding met 32 bits per kanaal in Photoshop en kies Weergave > Opties 32-bits voorvertoning.
2. In het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning kiest u een optie in het menu Methode:
   Belichting en gamma Hiermee past u de helderheid en het contrast aan.

   Hooglichtcompressie Hiermee comprimeert u de hooglichtwaarden in de HDR-afbeelding, zodat deze binnen het luminantiewaardenbereik vallen van het afbeeldingsbestand met 8 of 16 bits per kanaal.
3. Als u Belichting en gamma kiest, past u met de schuifregelaars Belichting en Gamma de helderheid en het contrast van de voorvertoning aan.
4. Klik op OK.
   U kunt de voorvertoning van een in Photoshop geopende HDR-afbeelding ook aanpassen door te klikken op het driehoekje op de statusbalk van het documentvenster en de optie 32-bits belichting in het pop-upmenu te kiezen. Verplaats de schuifregelaar om het witpunt voor het weergeven van de HDR-afbeelding in te stellen. Dubbelklik op de schuifregelaar om de standaardbelichting te herstellen. Omdat u de aanpassing per weergave maakt, kunt u dezelfde HDR-afbeelding openen in meerdere vensters, elk met een andere aangepaste voorvertoning. Aangepaste voorvertoningen die met deze methode zijn gemaakt, worden niet opgeslagen in het HDR-afbeeldingsbestand.

Naar boven

Informatie over de HDR Kleurkiezer

In de HDR Kleurkiezer kunt u kleuren op nauwkeurige wijze weergeven en selecteren voor gebruik in 32-bits HDR-afbeeldingen. Net als in de gewone Adobe Kleurkiezer kunt u een kleur selecteren door op een kleurveld te klikken en de schuifregelaar aan te passen. Met de schuifregelaar Intensiteit kunt u de helderheid van een kleur aanpassen aan de intensiteit van de kleuren in de HDR-afbeelding waarmee u werkt. In het voorvertoningsgebied kunt u stalen van een geselecteerde kleur weergeven om te zien hoe deze bij verschillende belichtingen en intensiteiten wordt weergegeven.



HDR Kleurkiezer

***A.** Voorvertoning voorvertoning **B.** Aangepaste kleur **C.** Oorspronkelijke kleur **D.** 32-bits zwevende puntwaarden **E.** Schuifregelaar Intensiteit **F.** Gekozen kleur **G.** Kleurregelaar **H.** Kleurwaarden*

De HDR Kleurkiezer weergeven

❖ Open een afbeelding met 32 bits per kanaal en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het selectievak van de voor- of de achtergrondkleur in de gereedschapset.
- Klik op het selectievak Voorgrondkleur instellen of het selectievak Achtergrondkleur instellen in het deelvenster Kleur.

De Kleurkiezer is ook beschikbaar wanneer u een functie gebruikt waarin u een kleur moet kiezen, zoals bijvoorbeeld wanneer u op het kleurstaal

in de optiebalk van bepaalde gereedschappen klikt of wanneer u op de pipetten in bepaalde kleuraanpassingsdialoogvensters klikt.

Kleuren kiezen voor HDR-afbeeldingen

Het onderste gedeelte van de HDR Kleurkiezer werkt precies zo als de gewone kleurkiezer voor afbeeldingen met 8 of 16 bits. Klik in het kleurveld om een kleur te selecteren en verplaats de schuifregelaar om de kleurtoon te wijzigen. U kunt numerieke waarden voor een bepaalde kleur invoeren in de velden HSB of RGB. De helderheid neemt van onder naar boven toe in het kleurveld en de verzadiging neemt toe van links naar rechts.

U kunt de helderheid van de kleur aanpassen met de schuifregelaar Intensiteit. De kleurwaarde en de intensiteitswaarde worden in uw HDR-document omgezet in 32-bits numerieke waarden met een zwevend punt.

1. Selecteer een kleur door op het kleurveld te klikken en de schuifregelaar te verplaatsen of door numerieke HSB- of RGB-waarden in te voeren, net als in de Adobe Kleurkiezer.
2. Pas de schuifregelaar Intensiteit aan om de helderheid van de kleur te versterken of te verzwakken. Aan het nieuwe kleurstaal in de voorvertoningsschaal boven in de kleurkiezer kunt u het effect aflezen van het verhogen of verlagen van de stops voor de geselecteerde kleur.

   De intensiteitsstops komen op omgekeerde wijze overeen met de belichtingstops. Als u de belichtingsinstelling van de HDR-afbeelding met twee stops versterkt en de intensiteitsstops met twee stappen reduceert, lijkt het alsof de belichting en de kleurintensiteit in de HDR-afbeelding beide zijn ingesteld op 0.

   Als u de exacte 32-bits RGB-waarden voor de gewenste kleur kent, kunt u deze waarden rechtstreeks invoeren in de RGB-velden voor 32-bits waarde.

3. (Optioneel) Pas de instellingen voor het voorvertoningsgebied aan.
   Grootte voorvertoningstop Hiermee stelt u de verhoging per stop in voor ieder voorvertoningsstaal. Als u hier drie instelt, krijgt u de volgende stalen: -9, -6, -3, +3, +6 en +9. Gebruik deze stalen om een voorvertoning van de geselecteerde kleur bij verschillende belichtingsinstellingen weer te geven.

   Relatief ten opzichte van document Selecteer deze optie om de voorvertoningsstalen aan te passen aan de huidige belichtingsinstellingen van de afbeelding. Als de belichting van het document bijvoorbeeld vrij hoog is ingesteld, is het nieuwe voorvertoningsstaal lichter dan de kleur die is geselecteerd in het veld van de kleurkiezer om het effect van de hogere belichting op de geselecteerde kleur weer te geven. Als de belichting is ingesteld op 0 (de standaardinstelling), wordt het nieuwe staal niet gewijzigd wanneer u deze optie in- of uitschakelt.

4. (Optioneel) Klik op Stalen toevoegen om de geselecteerde kleur toe te voegen aan het deelvenster Stalen.
5. Klik op OK.

Naar boven

Tekenen op HDR-afbeeldingen

U kunt de volgende Photoshop-gereedschappen gebruiken om HDR-afbeeldingen met 32 bits per kanaal te bewerken of om er effecten aan toe te voegen: het penseel, het potlood, de pen, het gummetje, het historiepenseel, de gereedschappen Vorm, Kloonstempel, Patroonstempel, Verloop, Vervagen, Verscherpen en Natte vinger. U kunt bovendien met het gereedschap Tekst tekstlagen met 32 bits per kanaal toevoegen aan een HDR-afbeelding.

Wanneer u HDR-afbeeldingen bewerkt of erop tekent, kunt u een voorvertoning van uw werk bekijken bij verschillende belichtingsinstellingen met gebruik van de schuifregelaar 32-bits belichting in het gebied met documentinfo of van het dialoogvenster Opties 32-bits voorvertoning (Weergave > Opties 32-bits voorvertoning). Met de HDR Kleurkiezer kunt u bovendien een voorvertoning van de geselecteerde kleur bekijken bij verschillende intensiteitsinstellingen die overeenkomen met verschillende belichtingsinstellingen in een HDR-afbeelding.

1. Open een HDR-afbeelding.
2. (Optioneel) Stel de belichting voor de afbeelding in. Zie Het weergegeven dynamische bereik voor HDR-afbeeldingen van 32 bits aanpassen.
3. Als u met het penseel of het potlood werkt, klikt u op de voorgrondkleur om de HDR Kleurkiezer te openen en selecteert u een kleur. Klik voor het gereedschap Tekst op het tekstvak in de optiebalk van het gereedschap Tekst om de tekstkleur in te stellen.
   In het voorvertoningsgebied van de HDR Kleurkiezer kunt u een voorgrondkleur selecteren en aanpassen aan verschillende belichtingsinstellingen in de HDR-afbeelding. Zie Informatie over de HDR Kleurkiezer.
   Als u het effect wilt zien van tekenen bij verschillende HDR-belichtingen, kiest u Venster > Schikken > Nieuw venster om meerdere weergaven van dezelfde HDR-afbeelding tegelijk te openen. Vervolgens stelt u een andere belichting in voor ieder venster met gebruik van de schuifregelaar Belichting in de statusbalk van het document.

Meer Help-onderwerpen

HDR-belichting en -kleurtinten aanpassen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Speciale kleureffecten toepassen op afbeeldingen

Minder kleurverzadiging toepassen
Kleuren omkeren
Een zwart-witafbeelding met twee waarden maken
De waarden in een afbeelding beperken
Een verloop toewijzen aan een afbeelding

Naar boven

Minder kleurverzadiging toepassen

Met de opdracht Minder verzadiging zet u een kleurenafbeelding in dezelfde kleurmodus om in een grijswaardenafbeelding. Met deze opdracht worden bijvoorbeeld identieke rood-, groen- en blauwwaarden toegewezen aan alle pixels van een RGB-afbeelding. De waarde voor de lichtsterkte van elke pixel wordt niet gewijzigd.

Houd er rekening mee dat met de opdracht Minder verzadiging de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens in de achtergrondlaag permanent worden gewijzigd. Deze opdracht heeft hetzelfde effect als het instellen op -100 van de optie Verzadiging in de aanpassing Kleurtoon/verzadiging. Gebruik voor niet-destructieve bewerkingen een aanpassingslaag Kleurtoon/verzadiging.

Opmerking: *Als u werkt met een afbeelding met meerdere lagen, wordt met de opdracht Minder verzadiging alleen de geselecteerde laag omgezet.*

❖ Kies Afbeelding > Aanpassingen > Minder verzadiging.

Naar boven

Kleuren omkeren

Met de aanpassing Omkeren keert u de kleuren in een afbeelding om. U kunt Omkeren gebruiken als onderdeel van het maken van een randmasker om de verscherping en andere aanpassingen toe te passen op geselecteerde gebieden van een afbeelding.

Opmerking: *Het feit dat kleurenfilms een oranje masker in de basis hebben, betekent dat met de opdracht Omkeren geen nauwkeurige positiefafbeeldingen kunnen worden gemaakt van gescande kleurennegatieven. Let erop dat u de juiste instellingen voor kleurennegatieven gebruikt wanneer u films scant.*

Wanneer u een afbeelding omkeert, wordt de helderheidswaarde van elke pixel in de kanalen omgezet in de tegengestelde waarde op de schaal met 256 kleurwaarden. Een pixel in een positiefafbeelding met een waarde van 255 wordt bijvoorbeeld gewijzigd in 0 en een pixel met een waarde van 5 in 250.

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het pictogram Omkeren (CS5) of (CS6) in het deelvenster Aanpassingen.
- Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Omkeren. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.
  Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Omkeren kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

Naar boven

Een zwart-witafbeelding met twee waarden maken

Met de aanpassing Drempel zet u afbeeldingen met grijswaarden of kleur om in zwart-witafbeeldingen met veel contrast. U kunt een bepaald niveau opgeven als drempel. Alle pixels lichter dan de drempelwaarde worden omgezet in wit en alle pixels donkerder dan de drempel worden omgezet in zwart.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Drempel in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Drempel. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   In het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) ziet u een histogram van de lichtsterkteniveaus van de pixels in de huidige selectie.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Drempel kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
2. Sleep de schuifregelaar onder het histogram in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) naar het gewenste drempelniveau. Terwijl u sleept, wordt de afbeelding aangepast aan de nieuwe drempelwaarde.

Naar boven

De waarden in een afbeelding beperken

Met de aanpassing Waarden beperken geeft u het aantal toonniveaus (of helderheidswaarden) op voor elk kanaal in een afbeelding. De pixels worden vervolgens toegewezen aan het niveau dat het meest overeenkomt. Als u bijvoorbeeld twee toonniveaus kiest in een RGB-afbeelding, resulteert dit in zes kleuren: twee voor rood, twee voor groen en twee voor blauw.

Deze aanpassing is handig voor het maken van speciale effecten, zoals grote, platte gebieden in een foto. De effecten zijn het duidelijkst te zien wanneer u het aantal grijsniveaus in een grijswaardenafbeelding verlaagt, maar ook in kleurenafbeeldingen kunt u interessante effecten verkrijgen.

Als u een specifiek aantal kleuren wilt in een afbeelding, zet u de afbeelding om in grijswaarden en geeft u het gewenste aantal niveaus op. Zet de afbeelding vervolgens terug in de vorige kleurmodus en vervang de verschillende grijstonen door de gewenste kleuren.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram Waarden beperken  in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Waarden beperken.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Waarden beperken kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
2. Versleep in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de schuifregelaar Niveaus of geef het gewenste aantal toonniveaus op.

Naar boven

Een verloop toewijzen aan een afbeelding

Met de aanpassing Verloop toewijzen wijst u het equivalente grijswaardenbereik van een afbeelding toe aan de kleuren van een opgegeven verloopvulling. Als u bijvoorbeeld een verloopvulling met twee kleuren opgeeft, worden schaduwen in de afbeelding toegewezen aan een van de eindpuntkleuren van de verloopvulling, worden hooglichten aan de andere eindpuntkleur toegewezen en worden middentonen aan de tussenliggende gradaties toegewezen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram Verloop toewijzen  in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Verloop toewijzen. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Verloop toewijzen kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
2. Geef in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de verloopvulling op die u wilt gebruiken:

   - Klik op het driehoekje rechts van de verloopvulling om uit een lijst met verloopvullingen te kiezen. Klik om de gewenste verloopvulling te selecteren en klik vervolgens in een leeg gebied van het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) om de lijst te sluiten. Zie Werken met Beheer voorinstellingen voor informatie over het aanpassen van de lijst met verloopvullingen.
   - Als u de verloopvulling die op dat moment wordt weergegeven, wilt bewerken, klikt u op de verloopvulling en wijzigt u de bestaande verloopvulling of maakt u een verloopvulling in de Verloopbewerker. (Zie Een vloeiend verloop maken.)

   De schaduwen, middentonen en hooglichten van de afbeelding worden standaard toegewezen aan respectievelijk de beginkleur (links), de middelste kleur en de eindkleur (rechts) van de verloopvulling.
3. Selecteer een van de twee, geen of beide verloopopties:
   Dithering Hiermee voegt u willekeurige ruis toe, zodat de verloopvulling vloeiender wordt weergegeven en overgangseffecten worden voorkomen.

   Omkeren Hiermee verandert u de richting van de verloopvulling, zodat de toewijzing van het verloop wordt omgekeerd.

Meer Help-onderwerpen

De kleurtoon en verzadiging aanpassen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

De aanpassing Kleurbalans toepassen

De aanpassing van kleurbalans toepassen
De kleurbalans wijzigen met de opdracht Fotofilter

Naar boven

De aanpassing van kleurbalans toepassen

Met de opdracht Kleurbalans wijzigt u de algehele mengeling van kleuren in een afbeelding om algemene kleurcorrectie toe te passen.

1. Controleer of het samengestelde kanaal is geselecteerd in het deelvenster Kanalen. Deze opdracht is namelijk alleen beschikbaar wanneer u het samengestelde kanaal bekijkt.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Kleurbalans in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Kleurbalans. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Kleurbalans kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
3. Selecteer Schaduwen, Middentonen of Hooglichten in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) om het toonbereik te kiezen waarop u de wijzigingen wilt toepassen.
4. (Optioneel) Selecteer Lichtsterkte behouden om de waarden voor de lichtsterkte van de afbeelding ongewijzigd te laten terwijl u de kleur aanpast. Selecteer deze optie om het toonbereik in de afbeelding te behouden.
5. Sleep een schuifregelaar naar een kleur die moet toenemen in de afbeelding. Sleep een schuifregelaar weg van een kleur die moet afnemen in de afbeelding.

   De waarden boven de kleurenbalken geven de kleurwijzigingen voor het rode, groene en blauwe kanaal aan. (Bij Lab-afbeeldingen zijn de waarden voor de A- en B-kanalen.) Waarden kunnen variëren van -100 tot +100.

Naar boven

De kleurbalans wijzigen met de opdracht Fotofilter

De aanpassing Fotofilter bootst de techniek na waarbij een gekleurd filter voor de cameralens wordt geplaatst om de kleurbalans en de kleurtemperatuur van het licht dat door de lens wordt gelaten, aan te passen en waarbij de film wordt belicht. Met Fotofilter kunt u een vooraf ingestelde kleur kiezen om een kleurtoonaanpassing toe te passen op een afbeelding. Als u een aangepaste kleuraanpassing wilt toepassen, kunt u via de aanpassing Fotofilter een kleur opgeven met de Kleurkiezer van Adobe.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Fotofilter (CS5) of (CS6) in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Selectieve kleur. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Fotofilter kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*
2. Kies in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de filterkleur; dat kan een aangepast filter of een voorinstelling zijn. Selecteer de optie Kleur, klik op het kleurvakje en gebruik de Kleurkiezer van Adobe om een kleur op te geven voor een aangepast kleurenfilter. Als u een vooraf ingesteld filter wilt gebruiken, selecteert u de optie Filter en kiest u een van de volgende voorinstellingen in het menu Filter:
   Warm filter (85 en LBA) en Koel filter (80 en LBB) Kleuromzetfilters waarmee de witbalans van een afbeelding wordt ingesteld. Als een afbeelding is gefotografeerd met een lagere kleurtemperatuur voor licht (gelig), maakt u de kleuren van de afbeelding blauwer met Koel filter (80) om zo de lagere kleurtemperatuur van het omgevingslicht te compenseren. Omgekeerd geldt dat als de foto is genomen met een hogere kleurtemperatuur voor licht (blauwig), u de kleuren van de afbeelding warmer maakt met Warm filter (85) om zo de hogere kleurtemperatuur van het omgevingslicht te compenseren.

   Warm filter (81) en Koel filter (82) Dit zijn balansfilters voor kleine aanpassingen in de kleurkwaliteit van een afbeelding. Met Warm filter (81) maakt u een afbeelding warmer (geler) en met Koel filter (82) maakt u een afbeelding koeler (blauwer).

   Afzonderlijke kleuren Pas een kleurtoonaanpassing toe op de afbeelding afhankelijk van de vooraf ingestelde kleur die u kiest. De keuze voor een kleur hangt af van de manier waarop u de aanpassing Fotofilter gebruikt. Als de foto een kleurzweem heeft, kunt u een complementaire kleur kiezen om de kleurzweem te neutraliseren. U kunt ook kleuren toepassen voor speciale kleureffecten of nadruk. Zo wordt bijvoorbeeld met het filter Onderwater de groenblauwe kleurzweem nagebootst van onderwaterfoto's.

   Controleer of Voorvertoning is geselecteerd om de resultaten van het gebruik van een kleurenfilter te bekijken. Als u niet wilt dat de

afbeelding donkerder wordt door toevoeging van het kleurenfilter, controleert u of de optie Lichtsterkte behouden is geselecteerd.

3. Als u de hoeveelheid kleur die wordt toegepast op de afbeelding wilt aanpassen, gebruikt u de schuifregelaar Dichtheid of geeft u een percentage op in het vak Dichtheid. Hoe hoger de dichtheid, hoe sterker de kleuraanpassing.

Meer Help-onderwerpen

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

De aanpassing Helderheid/contrast toepassen

De aanpassing van helderheid/contrast toepassen

De aanpassing van helderheid/contrast toepassen

Naar boven

Met de aanpassing Helderheid/contrast brengt u eenvoudige wijzigingen aan in het toonbereik van een afbeelding. Verplaats de schuifregelaar Helderheid naar rechts om de kleurtoonwaarden te verhogen en de afbeeldingshooglichten uit te breiden. Verplaats de schuifregelaar naar links om de waarden te verlagen en de schaduwgebieden uit te breiden. Met de schuifregelaar Contrast vergroot of verlaagt u het algehele bereik van de kleurtoonwaarden in de afbeelding.

In de normale modus past u met Helderheid/contrast evenredige (niet-lineaire) aanpassingen toe op de afbeeldingslaag, net als met de aanpassingen Niveaus en Curven. Als Verouderde instelling gebruiken is geselecteerd, verhoogt of verlaagt u met Helderheid/contrast gewoon alle pixelwaarden als u de helderheid aanpast. Aangezien dit tot het wegvallen of verloren gaan van afbeeldingsdetails in hooglicht- of schaduwgebieden kan leiden, wordt het gebruik van Helderheid/contrast in de verouderde modus niet aangeraden voor foto's (maar het kan wel handig zijn voor het bewerken van maskers of wetenschappelijke beelden).

Opmerking: *Verouderde instelling gebruiken is automatisch geselecteerd wanneer u aanpassingslagen met Helderheid/contrast bewerkt die zijn gemaakt in eerdere versies van Photoshop.*

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram Helderheid/contrast in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Helderheid/contrast. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Helderheid/contrast kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

2. Sleep de schuifregelaars in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) om de helderheid en het contrast aan te passen.

   Sleep naar links om het niveau te verlagen en naar rechts om het niveau te verhogen. Het getal rechts van de schuifregelaar geeft de waarde voor de helderheid of het contrast aan. De waarden variëren tussen -150 en +150 voor Helderheid en tussen -50 en +100 voor Contrast.

Meer Help-onderwerpen

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Aanpassings- en opvullagen

Aanpassings- en opvullagen
Aanpassings- en opvullagen maken en beperken
Aanpassings- of opvullagen bewerken of samenvoegen

Aanpassings- en opvullagen

Naar boven

Met een aanpassingslaag past u kleur- en toonaanpassingen toe op de afbeelding zonder dat u de pixelwaarden permanent wijzigt. In plaats van bijvoorbeeld een aanpassing met niveaus of curven rechtstreeks in de afbeelding te maken, kunt u een aanpassingslaag maken met Niveaus of Curven. De kleur- en tintaanpassingen worden opgeslagen in de aanpassingslaag en worden toegepast op alle onderliggende lagen. U hoeft niet elke laag afzonderlijk aan te passen, u kunt meerdere lagen corrigeren aan de hand van één aanpassing. U kunt uw wijzigingen op ieder gewenst moment verwijderen en de oorspronkelijke afbeelding herstellen.

Met opvullagen kunt u een laag opvullen met een effen kleur, verloop of patroon. In tegenstelling tot aanpassingslagen hebben opvullagen geen effect op de onderliggende lagen.

Aanpassingslagen bieden de volgende voordelen:

- Bewerkingen wissen geen onderdelen van de afbeelding. U kunt verschillende instellingen uitproberen en de aanpassingslaag steeds opnieuw bewerken. U kunt ook het effect van de aanpassing verminderen door de dekking van de laag te verlagen.
- Selectieve bewerkingen. Teken in het afbeeldingsmasker van de aanpassingslaag om een aanpassing toe te passen op een gedeelte van de afbeelding. Vervolgens kunt u bepalen welke gedeelten van de afbeelding worden aangepast door het laagmasker nogmaals te bewerken. U kunt de aanpassing variëren door met verschillende grijstinten op het masker te tekenen.
- U kunt de aanpassingen toepassen op meerdere afbeeldingen. Kopieer de aanpassingslagen en plak ze in een andere afbeelding om dezelfde kleur- en toonaanpassingen toe te passen.

Aanpassingslagen hebben grotendeels dezelfde kenmerken als gewone lagen. U kunt de dekking en de overvloeimodus aanpassen en u kunt ze groeperen en de aanpassing op bepaalde lagen toepassen. U kunt de zichtbaarheid in- en uitschakelen om het effect toe te passen of een voorvertoning van het effect te zien.



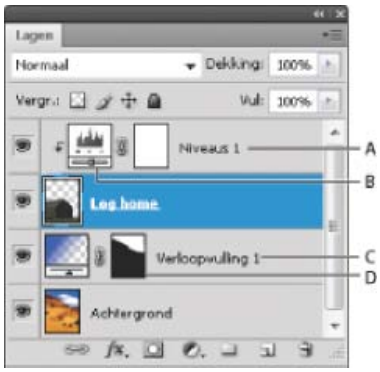
Origineel (links); aanpassingslaag alleen toegepast op schuur (midden), waardoor de details van de schuur worden geaccentueerd; en aanpassingslaag toegepast op hele afbeelding (rechts) waardoor alles lichter wordt en de wolken als pixels worden weergegeven

Aangezien aanpassingslagen aanpassingsgegevens bevatten in plaats van pixels, neemt de bestandsgrootte aanzienlijk minder toe dan met standaardpixellagen. Als u met een uitzonderlijk groot bestand werkt, is het wellicht verstandig de bestandsgrootte te reduceren door de aanpassingslagen samen te voegen tot pixellagen.

Aanpassings- en opvullagen maken en beperken

Naar boven

Voor aanpassings- en opvullagen zijn dezelfde opties voor de dekking en overvloeimodus beschikbaar als voor afbeeldingslagen. Net als afbeeldingslagen kunt u aanpassings- en opvullagen ook opnieuw rangschikken, verwijderen, verbergen en dupliceren.



Aanpassings- en opvullagen

***A.** Aanpassingslaag alleen beperkt tot laag met houten schuur **B.** Laagminiatuur **C.** Opvullaag **D.** Laagmasker*

Een aanpassingslaag maken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de knop Nieuwe aanpassingslaag maken onder aan het deelvenster Lagen en kies een type aanpassingslaag.
- Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag en kies een optie. Geef een naam op voor de laag, stel laagopties in en klik op OK.
- (Photoshop CS5) Klik op een aanpassingspictogram of selecteer een aanpassingsvoorinstelling in het deelvenster Aanpassingen.

Als u de effecten van een aanpassingslaag wilt beperken tot specifieke afbeeldingslagen, selecteert u de afbeeldingslagen, kiest u Laag > Nieuw > Groeperen uit lagen en wijzigt u de overvloeimodus Doorheen halen in een andere modus. Plaats de aanpassingslaag vervolgens boven aan de laaggroep.

Een opvullaag maken

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Laag > Nieuwe opvullaag en kies een optie. Geef een naam op voor de laag, stel laagopties in en klik op OK.
- Klik op de knop Nieuwe opvullaag maken onder aan het deelvenster Lagen en kies een type opvullaag.
  Effen kleur Kies deze optie om de aanpassingslaag te vullen met de huidige voorgrondkleur. Gebruik de Kleurkiezer als u een andere opvulkleur wilt selecteren.

  Verloop Klik op het verloop om het dialoogvenster Verloopbewerker weer te geven of klik op het omgekeerde driehoekje en kies een verloop in het pop-updeelvenster. Stel desgewenst aanvullende opties in. Met Stijl geeft u de vorm van het verloop aan. Hoek geeft de hoek aan waaronder het verloop wordt toegepast. Met Schaal wijzigt u de grootte van het verloop. Met Omkeren draait u de richting van het verloop om. Als u Dithering toepast op het verloop, vermindert u streepvorming. Bij Uitlijnen met laag wordt het selectiekader van de laag gebruikt om de verloopvulling te berekenen. U kunt in het afbeeldingsvenster slepen om het middelpunt van het verloop te verplaatsen.

  Patroon Klik op het patroon en kies een patroon in het pop-updeelvenster. Klik op Schaal en geef een waarde op of sleep de schuifregelaar. Klik op Herkomst magnetisch om de oorsprong van het patroon gelijk te stellen aan de oorsprong van het document. Schakel Koppelen met laag in als u het patroon wilt verplaatsen met de laag als u de laag verplaatst. Als Koppelen aan laag is ingeschakeld, kunt u in de afbeelding slepen om het patroon te verplaatsen terwijl het dialoogvenster Patroonvulling is geopend.

Aanpassings- en opvullagen beperken tot specifieke gebieden

Gebruik laagmaskers om de aanpassings- en opvullagen te beperken tot specifieke gebieden. Aanpassingslagen en opvullagen beschikken automatisch over laagmaskers. Dit wordt aangegeven door het maskerpictogram rechts van de laagminiatuur. (U maakt aanpassingslagen zonder maskers door Masker standaard toevoegen uit te schakelen in het deelvenstermenu Aanpassingen.)

Zie Een laagmasker bewerken om de vorm van een masker op een bestaande laag te wijzigen. Voer een van de volgende procedures uit om een nieuwe aanpassings- of opvullaag te maken met een masker van een specifieke vorm.

Een aanpassings- of opvullaagmasker maken met gebruik van een selectie of pad

1. In het deelvenster Lagen selecteert u de laag waarop u de aanpassings- of opvullaag wilt toepassen.
2. Maak een pixelselectie in de afbeelding of maak en selecteer een gesloten pad.

   Een selectie beperkt de nieuwe aanpassings- of opvullaag met een laagmasker. Een pad beperkt de nieuwe aanpassings- of opvullaag met een vectormasker.
3. Maak een aanpassings- of opvullaag.

Een aanpassingslaagmasker maken met een kleurbereik

De functie Kleurbereik, die nuttig is voor het maken van een selectiegebied dat is gebaseerd op kleurmonsters in een afbeelding, kan ook worden gebruikt voor het maken van een aanpassingslaagmasker. Zie Een kleurbereik selecteren voor meer informatie.

1. In het deelvenster Lagen selecteert u de laag waarop u de aanpassingslaag wilt toepassen.
2. Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag en kies een type aanpassing.
3. Klik in het deelvenster Maskers (CS5) of het gedeelte Maskers van het deelvenster Eigenschappen (CS6) op Kleurbereik.
4. In het dialoogvenster Kleurbereik kiest u Kleurmonsters in het menu Selecteren.
5. Selecteer Gelokaliseerde kleurclusters om een masker te bouwen dat is gebaseerd op verschillende kleurbereiken in de afbeelding.
6. Stel de weergave-optie in op Selectie, en Selectievoorvertoning op Geen.
7. Klik op een kleurgebied in de afbeelding.

   Als u een monster wilt nemen van meerdere gebieden, houdt u Shift ingedrukt om het plus-pipet te activeren. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt als u het min-pipet wilt activeren.

   Terwijl u klikt op afbeeldingsgebieden, kunt u een voorvertoning van het masker weergeven in het dialoogvenster Kleurbereik. De witte gebieden zijn niet-gemaskerde pixels, de zwarte gebieden zijn gemaskerde pixels en de grijze gebieden zijn gedeeltelijk gemaskerde pixels.
8. Gebruik de schuifregelaar Tolerantie om het bereik van kleuren te vergroten of verkleinen rond de voorbeeldkleuren in het gemaskerde gebied. Gebruik de schuifregelaar Bereik om de afstand of nabijheid van een kleur ten opzichte van de voorbeeldpunten te bepalen die is vereist om de kleur op te nemen in het masker. Nadat u het masker hebt aangepast, klikt u op OK om het dialoogvenster Kleurbereik te sluiten.
9. Wijzig zo nodig de aanpassing in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of het deelvenster Eigenschappen (CS6).

   De aanpassing wordt alleen toegepast op de niet-gemaskerde (of gedeeltelijk gemaskerde) gedeelten van de afbeelding. Indien noodzakelijk, klikt u nogmaals op Kleurbereik om verdere aanpassingen toe te passen op het aanpassingslaagmasker.

Naar boven

Aanpassings- of opvullagen bewerken of samenvoegen

Aanpassings- en opvullagen bewerken

U kunt een instelling voor een aanpassings- of opvullaag bewerken. U kunt het masker van een aanpassings- of opvullaag ook bewerken als u wilt nagaan welk effect de laag op de afbeelding heeft. Alle gebieden van een aanpassings- of opvullaag zijn standaard niet-gemaskerd en dus zichtbaar. (Zie Informatie over laag- en vectormaskers.)

Opties voor aanpassings- en opvullagen wijzigen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op de miniatuur voor de aanpassing of opvullaag in het deelvenster Lagen.
   - Kies Laag > Opties voor laaginhoud.
2. Breng de gewenste wijzigingen aan in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of het deelvenster Eigenschappen (CS6).
   Opmerking: *De instellingen van omgekeerde aanpassingslagen kunnen niet worden bewerkt.*

Aanpassings- of opvullagen samenvoegen

U kunt een aanpassings- of opvullaag op verschillende manieren samenvoegen: met de laag eronder, met de lagen in de eigen gegroepeerde laag, met andere geselecteerde lagen en met alle andere zichtbare lagen. U kunt een aanpassings- of opvullaag echter niet als doellaag voor een samenvoeging gebruiken. Als u een aanpassings- of opvullaag samenvoegt met de laag eronder, worden de aanpassingen in pixels omgezet en definitief toegepast op de samengevoegde laag. U kunt een opvullaag ook in pixels omzetten zonder de laag samen te voegen. (Zie Lagen omzetten in pixels.)

Aanpassings- en opvullagen met maskers die alleen witwaarden bevatten, vergroten de bestandsgrootte niet noemenswaardig. Dergelijke aanpassingslagen hoeft u dus niet samen te voegen om ruimte te besparen.

Meer Help-onderwerpen

Lokale aanpassingen aanbrengen in Camera Raw

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

De kleurtoon en verzadiging aanpassen

Aanpassing van kleurtoon/verzadiging toepassen
Kleurverzadiging aanpassen met Levendigheid
De kleurverzadiging in afbeeldingsgebieden aanpassen

Met Kleurtoon/verzadiging kunt u de kleurtoon, verzadiging en lichtheid van een bepaald kleurbereik in een afbeelding aanpassen of alle kleuren in een afbeelding tegelijk aanpassen. Deze aanpassing is vooral handig voor het nauwkeurig aanpassen van bepaalde kleuren in een CMYK-afbeelding, zodat deze binnen de kleuromvang van een uitvoerapparaat vallen.

U kunt kleurtoon- en verzadigingsinstellingen opslaan in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) en deze vervolgens laden voor hergebruik in andere afbeeldingen. Zie Aanpassingsinstellingen opslaan en Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen voor meer informatie.

Zie De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6 voor meer informatie over het aanpassen van afbeeldingen.

Naar boven

Aanpassing van kleurtoon/verzadiging toepassen

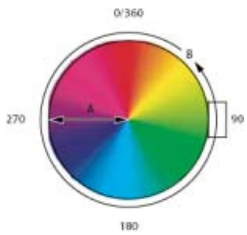
1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Kleurtoon/verzadiging in het deelvenster Aanpassingen.
   - (CS5) Klik op een voorinstelling voor Kleurtoon/verzadiging in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Kleurtoon/verzadiging. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.

   De twee kleurenbalken in het dialoogvenster vertegenwoordigen de kleuren in de volgorde waarin ze op de kleurenschijf voorkomen. De bovenste kleurenbalk toont de kleur vóór de aanpassing, terwijl de onderste balk toont hoe de aanpassing bij volledige verzadiging van invloed is op alle kleurtonen.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Kleurtoon/verzadiging kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

2. Kies in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) een optie in het menu rechts van het aanpassingsgereedschap Op afbeelding:
   - Kies Origineel om alle kleuren tegelijkertijd aan te passen.
   - Kies een van de andere vooraf ingestelde kleurbereiken voor de kleur die u wilt aanpassen. Als u het kleurbereik wilt wijzigen, raadpleegt u Het kleurbereik opgeven dat met de aanpassing van kleurtoon/verzadiging moet worden aangepast.
   - (CS6) Kies een voorinstelling voor Kleurtoon/verzadiging in het menu Voorinstelling.
3. Voer bij Kleurtoon een waarde in of sleep met de schuifregelaar tot u tevreden bent met de kleuren.

   De waarden in het vak geven het aantal graden aan dat de oorspronkelijke kleur van de pixel is verschoven op de kleurenschijf. Een positieve waarde geeft een verschuiving naar rechts aan en een negatieve waarde geeft een verschuiving naar links aan. Waarden kunnen variëren van -180 tot +180.



Kleurenschijf
A. *Verzadiging* ***B.*** *Kleurtoon*

U kunt ook het aanpassingsgereedschap Op afbeelding selecteren in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) en vervolgens Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houden en op een kleur in de afbeelding klikken. Sleep naar links of rechts in de afbeelding om de waarde van de kleurtoon te wijzigen.

4. Typ een waarde voor Verzadiging of sleep de schuifregelaar naar rechts om de verzadiging te vergroten of naar links om deze te verkleinen.

De kleur verschuift bij het midden van de kleurenschijf vandaan of naar het midden van de kleurenschijf toe. Waarden kunnen variëren van -100 (percentage negatieve verzadiging, doffere kleuren) tot +100 (percentage toegenomen verzadiging).

U kunt ook het gereedschap Op afbeelding selecteren in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) en op een kleur in de afbeelding klikken. Sleep naar links of rechts in de afbeelding om de verzadiging te verlagen of verhogen van het kleurbereik dat de pixel bevat waarop u klikte.

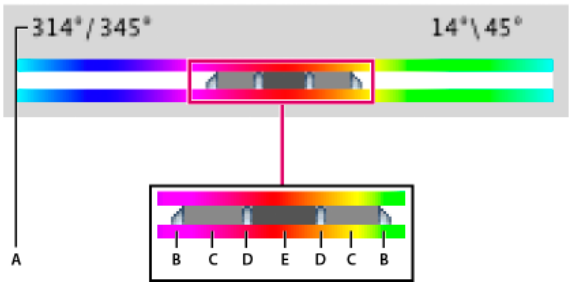
5. Typ een waarde voor Helderheid of sleep de schuifregelaar naar rechts om de lichtsterkte te vergroten door wit toe te voegen aan een kleur of naar links om deze te verkleinen door zwart toe te voegen aan een kleur. Waarden kunnen variëren van -100 (percentage zwart) tot +100 (percentage wit).

Opmerking: *Klik op de knop Herstellen om een instelling voor kleurtoon/verzadiging in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) ongedaan te maken.*

Het kleurbereik opgeven dat moet worden aangepast met Kleurtoon/verzadiging

1. Pas een aanpassing van kleurtoon/verzadiging toe.
2. In het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) kiest u een kleur in het menu rechts van de aanpassingsknop Op afbeelding .

   Er worden vier kleurenschijfwaarden (in graden) weergegeven in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6). Deze corresponderen met de aanpassingsregelaars die worden weergegeven tussen de kleurenbalken. De twee binnenste verticale schuifregelaars bepalen het kleurbereik. De twee buitenste driehoekige schuifregelaars laten zien waar de aanpassingen aan een kleurbereik ophouden. De aanpassingen *houden geleidelijk op* en hebben geen duidelijk begin- en eindpunt.
3. Gebruik de pipetgereedschappen of de schuifregelaars om het kleurbereik te wijzigen.
   - Klik of sleep in de afbeelding met het pipet om een kleurbereik te selecteren. Als u het kleurbereik wilt uitbreiden, klikt of sleept u in de afbeelding met het pipet Toevoegen aan kleurmonster . Als u het kleurbereik wilt beperken, klikt of sleept u in de afbeelding met het pipet Weghalen uit kleurmonster . Als een pipet is geselecteerd, kunt u ook op Shift drukken om het bereik te vergroten of op Alt (Windows) of Option (Mac OS) om het te verkleinen.
   - Sleep een van de witte driehoekige regelaars om de mate van kleurverschuiving (geleidelijke aanpassing) aan te passen zonder het bereik te wijzigen.
   - Sleep het gebied tussen het driehoekje en de verticale balk om het bereik aan te passen zonder dat dit van invloed is op de mate van verschuiving.
   - Sleep het middengedeelte om de hele aanpassingsregelaar te verplaatsen (inclusief de driehoekjes en verticale balken) om een ander kleurgebied te selecteren.
   - Sleep een van de verticale witte balken om het bereik van de kleurcomponent aan te passen. Als u een verticale balk uit het midden van de aanpassingsregelaar dichter naar een driehoekje verplaatst, vergroot u het kleurbereik en vermindert u de verschuiving. Als u een verticale balk naar het midden van de aanpassingsregelaar bij een driehoekje vandaan verplaatst, verkleint u het kleurbereik en vergroot u de verschuiving.
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep de kleurenbalk om een andere kleur weer te geven in het midden van de balk.



Schuifregelaar voor kleurtoon/aanpassing
A. *Waarden schuifregelaar voor kleurtoon* ***B.*** *Verschuiving aanpassen zonder wijziging van bereik* ***C.*** *Bereik aanpassen zonder invloed op verschuiving* ***D.*** *Kleurbereik en verschuiving aanpassen* ***E.*** *De hele schuifregelaar verplaatsen*

Als u de aanpassingsregelaar zo aanpast dat deze binnen een ander kleurbereik valt, wordt de naam in het menu Bewerken automatisch aangepast. Als u bijvoorbeeld Gele tinten kiest en het bereik zo wijzigt dat de regelaar in het rode deel van de kleurenbalk valt, wordt de naam veranderd in Rode tinten 2. U kunt maximaal zes afzonderlijke kleurbereiken omzetten in varianten van hetzelfde kleurbereik

(bijvoorbeeld Rode tinten tot en met Rode tinten 6).

Het kleurbereik dat standaard wordt geselecteerd wanneer u een kleurcomponent kiest, is 30° breed, met een verschuiving van 30° naar links en rechts. Als u de verschuiving te laag instelt, kunnen overgangen zichtbaar zijn in de afbeelding.

Een grijswaardenafbeelding vullen met kleur of een monotooneffect maken

1. (Optioneel) Als u een grijswaardenafbeelding wilt vullen met kleur, kiest u Afbeelding > Modus > RGB-kleur om de afbeelding om te zetten in RGB.
2. Pas een aanpassing van kleurtoon/verzadiging toe.
3. Selecteer de optie Vullen met kleur in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6). Als de voorgrondkleur zwart of wit is, wordt de afbeelding omgezet in een rode kleurtoon (0°). Als de voorgrondkleur niet zwart of wit is, wordt de afbeelding omgezet in de kleurtoon van de huidige voorgrondkleur. De waarde voor de lichtsterkte van elke pixel wordt niet gewijzigd.
4. (Optioneel) Gebruik de schuifregelaar Kleurtoon om een nieuwe kleur te selecteren. Gebruik de schuifregelaars Verzadiging en Helderheid om de verzadiging en lichtsterkte van de pixels aan te passen.

Naar boven

Kleurverzadiging aanpassen met Levendigheid

Met Levendigheid past u de verzadiging aan, zodat zo weinig mogelijk kleuren worden bijgesneden, naarmate de kleuren volledig verzadigd raken. Door deze aanpassing wordt de verzadiging van minder verzadigde kleuren meer verhoogd dan die van kleuren die al zijn verzadigd. Levendigheid voorkomt ook dat huidtonen oververzadigd raken.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In het deelvenster Aanpassingen klikt u op het pictogram Levendigheid  .
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Levendigheid. In het dialoogvenster Nieuwe laag typt u een naam voor de aanpassingslaag Levendigheid en klikt u op OK.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Levendigheid kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt gewist.*
2. Sleep in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de schuifregelaar Levendigheid om de kleurverzadiging te verhogen of te verlagen zonder dat er kleurverlies optreedt wanneer de kleuren meer verzadigd raken. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:
   - Als u meer aanpassing wilt toepassen op minder verzadigde kleuren en wilt vermijden dat kleuren moeten worden bijgesneden als ze totale verzadiging bereiken, verschuift u de schuifregelaar Levendigheid naar rechts.
   - Als u dezelfde hoeveelheid verzadiging wilt toepassen op alle kleuren, ongeacht hun huidige verzadiging, verschuift u de schuifregelaar Verzadiging. In sommige situaties kan dit minder stroken produceren dan de schuifregelaar Verzadiging in het deelvenster Aanpassingen voor Kleurtoon/verzadiging of het dialoogvenster Kleurtoon/verzadiging.
   - Als u de verzadiging wilt verlagen, verschuift u de schuifregelaar Levendigheid of de schuifregelaar Verzadiging naar links.

Naar boven

De kleurverzadiging in afbeeldingsgebieden aanpassen

Met het gereedschap Spons brengt u kleine wijzigingen aan in de kleurverzadiging van een gebied. In grijswaardenafbeeldingen verhoogt of verlaagt de spons het contrast door de grijsniveaus van of naar de middelste grijswaarde te brengen.

1. Selecteer het gereedschap Spons  .
2. Kies een penseeluiteinde en stel penseelopties in op de optiebalk.
3. Kies in het menu Modus op de optiebalk de manier waarop u de kleur wilt wijzigen:

   Verzadiging Hiermee versterkt u de verzadiging van de kleur

   Minder verzadiging Hiermee verzwakt u de verzadiging van de kleur
4. Stel de stroom in voor het gereedschap Spons.
5. Schakel de optie Levendigheid in om het uitsnijden van volledig verzadigde of volledig niet-verzadigde kleuren tot een minimum te beperken.
6. Sleep over het deel van de afbeelding dat u wilt wijzigen.

Meer informatie vindt u in

- Aanpassing kleurbalans toepassen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

HDR-belichting en -kleurtinten aanpassen

Opmerking: *In Photoshop CS5 en Photoshop CS6 maakte 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

De aanpassingen Belichting en HDR-kleurtinten zijn vooral bedoeld voor 32 bits HDR-afbeeldingen, maar u kunt ze ook op 16- en 8-bits afbeeldingen toepassen om HDR-achtige effecten te bereiken.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_nl voor een video over het toepassen van HDR-effecten op 16- of 8-bits afbeeldingen.

De HDR-belichting aanpassen

Belichting werkt door berekeningen te maken in een lineaire kleurruimte (gamma 1.0) in plaats van de huidige kleurruimte.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram voor Belichting  of op een voorinstelling voor Belichting in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Belichting.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Belichting kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

2. Stel in het deelvenster Aanpassingen een van de volgende opties in:

   Belichting Hiermee past u het uiteinde met de hooglichten van de toonschaal aan met minimale effecten voor de extreme schaduwen.

   Als u met 32-bits afbeeldingen werkt, kunt u ook de schuifregelaar onder aan het afbeeldingsvenster gebruiken.

   Verschuiven Hiermee maakt u de schaduwen en middentonen donkerder met minimale effecten voor de hooglichten.

   Gamma Hiermee past u het gamma van de afbeelding aan, met een eenvoudige aan/uit-functie. Negatieve waarden worden rond de nul gespiegeld. Dit betekent dat ze negatief blijven, maar dat ze aangepast worden als positieve waarden.

   Met de pipetten past u de luminantiewaarden van afbeeldingen aan. Dit is niet het geval bij de pipetten van Niveaus; deze zijn van invloed op alle kleurkanalen.

   - Met het pipet Zwartpunt instellen stelt u de verschuiving in, waarbij de aangeklikte pixel naar nul verschuift.
   - Met het pipet Witpunt instellen stelt u de belichting in, waarbij het aangeklikte punt wit wordt (1.0 voor HDR-afbeeldingen).
   - Met het pipet Grijs punt instellen stelt u de belichting in, waarbij de aangeklikte waarde middengrijs wordt.

De HDR-kleurtinten aanpassen

Met de opdracht HDR-kleurtinten kunt u het volledige bereik van instellingen voor HDR-contrast en -belichting toepassen op individuele afbeeldingen.

Opmerking: *Voor HDR-kleurtinten moeten alle lagen zijn samengevoegd.*

1. Open een 32-, 16- of 8-bits afbeelding in de RGB- of grijswaardenmodus.

2. Kies Afbeelding > Aanpassingen > HDR-kleurtinten.

   Zie Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen voor uitgebreide informatie over elke instelling. (In het dialoogvenster HDR-kleurtinten zijn deze opties van toepassing op afbeeldingen in alle bitdiepten.)

Meer informatie over HDR

- HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range)

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen

Overzicht van het aanpassen van de kleur en toon in een afbeelding
De kleur en toon van een afbeelding aanpassen met afbeeldingslagen
De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in Camera Raw

Naar boven

Overzicht van het aanpassen van de kleur en toon in een afbeelding

U kunt de toon en kleur van een afbeelding op twee manieren aanpassen: met *aanpassingslagen* of door de afbeelding te bewerken in *Adobe Camera Raw*. Bij beide methoden hebt u veel controle en flexibiliteit en worden de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens niet permanent gewijzigd of beschadigd. De integriteit van uw oorspronkelijke afbeeldingen blijft behouden. Met niet-destructieve bewerkingen hebt u de flexibiliteit om verdere wijzigingen aan te brengen, opnieuw te beginnen met een andere bewerkingsmethode of de aanpassingen ongedaan te maken, zelfs als u de bewerkingen al hebt opgeslagen.

Met *aanpassingslagen* past u bewerkingen toe op een aparte laag van het afbeeldingsbestand, zodat de oorspronkelijke afbeelding (achtergrondlaag) intact blijft. De meest eenvoudige manier om toegang te krijgen tot de gereedschappen voor aanpassingslagen is door te klikken op een pictogram in het paneel Aanpassingen. U kunt meerdere aanpassingslagen toevoegen voor complexe beeldbewerking. U kunt ook een masker gebruiken om de aanpassing op een specifiek gedeelte van de afbeelding toe te passen. Voor meer informatie gaat u naar Lagen maskeren.

Adobe Camera Raw is een Photoshop-plug-in voor het maken van aanpassingen aan kleur en toon. In het venster Bewerken van Camera Raw ziet u een groot voorvertoningsvenster. De aanpassingsgereedschappen worden weergegeven in de volgorde waarin u ze normaal gesproken zou gebruiken. Ondanks de naam kunt u in Camera Raw niet alleen Camera Raw-bestanden bewerken, maar ook JPEG- en TIFF-bestanden. Als u dezelfde aanpassing op meerdere afbeeldingen wilt toepassen, kunt u de instellingen opslaan als een voorinstelling en deze naar wens toepassen.

Opmerking: *Tenzij een specifieke aanpassing niet beschikbaar is als aanpassingslaag of niet beschikbaar is in Camera Raw, wordt aangeraden de opdrachten in het menu Afbeelding > Aanpassingen niet te gebruiken. De aanpassingen in het menu Afbeelding zorgen ervoor dat pixelgegevens in uw afbeelding permanent worden gewijzigd of verwijderd.*

Naar boven

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen met afbeeldingslagen

1. Klik in het deelvenster Aanpassingen op het gereedschapspictogram voor de aanpassing die u wilt maken:
   - Klik voor kleuren en tonen op Niveaus of Curven.
   - Als u de kleur wilt aanpassen, klikt u op Kleurbalans of Kleurtoon/verzadiging.
   - Als u een kleurenafbeelding wilt omzetten in zwart-wit, klikt u op Zwart-wit.
2. Pas in het deelvenster Eigenschappen de gereedschapsinstellingen voor aanpassingslagen aan.

Meer informatie over aanpassingslagen

- Aanpassings- en opvullagen

Naar boven

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in Camera Raw

1. Kies Bestand > Openen.
2. In het venster Openen selecteert u een of meer Camera Raw-, TIFF- of JPEG-bestanden en vervolgens selecteert u Camera Raw in het menu Indeling.
3. Klik op Openen.
4. Gebruik de besturingselementen in Adobe Camera Raw om de instellingen aan te passen. U kunt het aanpassingspenseel gebruiken om specifieke gedeelten van de afbeelding te bewerken. Ga voor meer informatie naar Kleur- en toonaanpassingen aanbrengen in Camera Raw.

Opmerking: *U kunt voorkeuren instellen, zodat JPEG- en TIFF-bestanden altijd worden geopend in Camera Raw.*

Tip: Photoshop instellen om uw JPG's te openen in Adobe Camera RAW - videotutorial door Terry White (8:07)

Het bewerken van JPEG- en TIFF-bestanden inschakelen in Camera Raw

1. Kies (Windows) Bewerken > Voorkeuren > Camera Raw of (Mac OS) Photoshop > Voorkeuren > Camera Raw.
2. Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit in het gedeelte JPEG- en TIFF-beheer van het dialoogvenster Camera Raw Voorkeuren:
   - Kies in het JPEG-menu Alle ondersteunde JPEG-bestanden automatisch openen.
   - Kies in het TIFF-menu Alle ondersteunde TIFF-bestanden automatisch openen.

Meer informatie over Adobe Camera Raw

- Adobe Camera Raw-onderwerpen
- Photoshop-zelfstudie: Een JPEG openen in Camera Raw door Brodie Butler
- De wondere wereld van Adobe Camera Raw 7.0 in Photoshop CS6 door Russell Preston Brown

Naast de twee hierboven beschreven workflows, kunt u ook Slimme objecten gebruiken om lagen op niet-destructieve wijze te bewerken. Bekijk een video met een Introductie van het gebruik van slimme objecten door deskundige Colin Smith, bekend van de serie Geen stomme vragen.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Curven-aanpassing

Overzicht van curven
Expert aan het woord: Werken met curven
De kleur en toon van een afbeelding aanpassen met curven
Contrast aan de middentonen van een foto toevoegen met curven
Sneltoetsen: curven

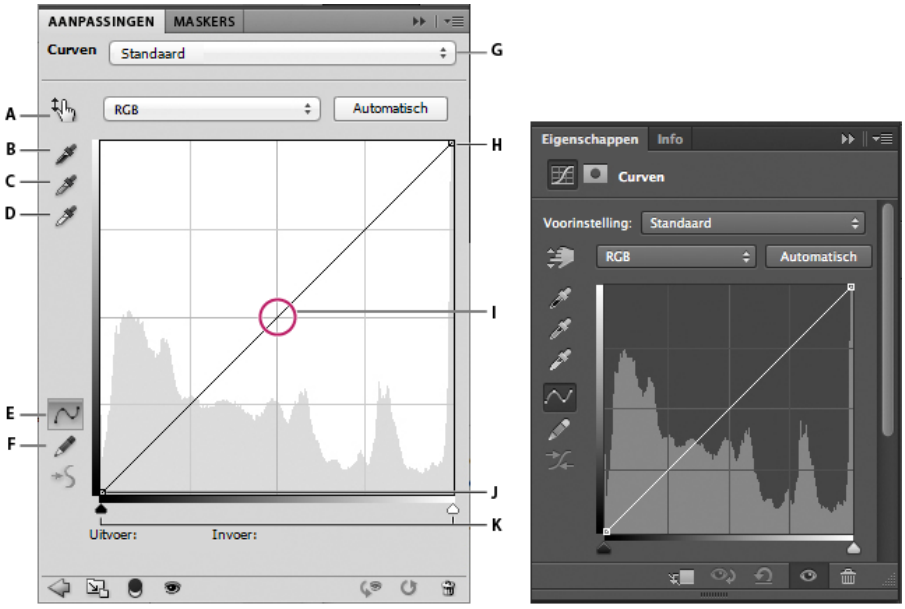
Overzicht van curven

Naar boven

In de aanpassing Curven past u punten aan in het gehele toonbereik van een afbeelding. In eerste instantie wordt de tonaliteit van de afbeelding weergegeven als een rechte diagonale lijn in een grafiek. Bij het aanpassen van een RGB-afbeelding worden rechtsboven in de grafiek de hooglichten en linksonder in de grafiek de schaduwen getoond. De horizontale as van de grafiek vertegenwoordigt de invoerniveaus (oorspronkelijke afbeeldingswaarden) en de verticale as vertegenwoordigt de uitvoerniveaus (nieuwe, aangepaste waarden). Als u controlepunten toevoegt aan de lijn en deze verplaatst, wordt de vorm van de curve aan uw afbeeldingsaanpassingen aangepast. De steile gedeelten van de curve verwijzen naar gebieden met veel contrast en de platte gedeelten verwijzen naar gebieden met minder contrast.

U kunt aanpassingsinstellingen voor Curven opslaan als voorinstellingen. Zie Aanpassingsinstellingen opslaan en Aanpassingsinstellingen opnieuw toepassen.

Opmerking: *De aanpassing Curven kan ook op CMYK-, LAB- of grijswaardenafbeeldingen worden toegepast. Voor CMYK-afbeeldingen geeft de grafiek percentages van pigment/inkt weer. Voor grijswaarden- en LAB-afbeeldingen geeft de grafiek lichtwaarden weer.*



Opties voor curven in het deelvenster Aanpassingen (CS5) en Eigenschappen (CC, CS6)
A. *Het aanpassingsgereedschap Op afbeelding* ***B.*** *Monster nemen van afbeelding om zwartpunt in te stellen.* ***C.*** *Monster nemen van afbeelding om grijspunt in te stellen.* ***D.*** *Monster nemen van afbeelding om witpunt in te stellen.* ***E.*** *Punten bewerken om de curve te wijzigen.* ***F.*** *Tekenen om de curve te wijzigen.* ***G.*** *Voorinstellingenmenu Curven* ***H.*** *Zwartpunt instellen.* ***I.*** *Grijspunt instellen.* ***J.*** *Witpunt instellen.* ***K.*** *Kleurverlies tonen.*

De kleur en toon van een afbeelding aanpassen met curven

Naar boven

Door het verplaatsen van een punt in het bovenste gedeelte van de curve, worden de hooglichten aangepast. Als u een punt in het midden van de curve verplaatst, worden de middentonen aangepast. En als u een punt in het onderste gedeelte van de curve verplaatst, worden de schaduwen aangepast. Verplaats een punt in de buurt van de bovenkant van de curve naar onderen, om hooglichten donkerder te maken. Als u een punt naar beneden of naar rechts verplaatst, geeft de waarde voor Invoer een lagere waarde voor Uitvoer, waardoor de afbeelding donkerder wordt. Verplaats een punt in de buurt van de onderkant van de curve naar boven, om de schaduwen lichter te maken. Als u een punt naar boven of naar links verplaatst, leidt een lagere waarde voor Invoer tot een hogere waarde voor Uitvoer. Hierdoor wordt de afbeelding lichter.

1. Voer een van de volgende handelingen uit om een curve-aanpassing toe te passen:

- Klik op het pictogram Curven in het deelvenster Aanpassingen.
- Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Curven. Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe laag.
- (CS5) Selecteer een voorinstelling voor Curven in het deelvenster Aanpassingen.

Opmerking: *Als u Afbeelding > Aanpassingen > Curven kiest, wordt de aanpassing direct op de afbeeldingslaag toegepast en worden afbeeldingsgegevens gewist.*

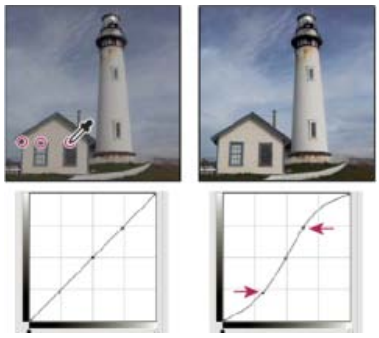
2. (Optioneel) Kies in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen het kanaal dat u wilt aanpassen in het menu links van de knop Automatisch om de kleurbalans aan te passen.

3. Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5):
   - Klik rechtstreeks op de curvelijn en sleep het controlepunt om een toongebied aan te passen.
   - Selecteer het aanpassingsgereedschap Op afbeelding en sleep vervolgens over het gebied van de afbeelding dat u wilt aanpassen.
   - Selecteer het gereedschap voor het aanbrengen van aanpassingen in de afbeelding en klik op de toongebieden in de afbeelding die u wilt aanpassen. Hiermee worden controlepunten langs de curvelijn geplaatst.
   - (CC, CS6) Kies een voorinstelling in het menu Voorinstelling.

   Als u een controlepunt omhoog of omlaag sleept, wordt het toongebied dat u aanpast lichter of donkerder. Als u een controlepunt naar links of rechts sleept, verhoogt of verlaagt u het contrast. U kunt maximaal veertien controlepunten toevoegen aan de curve. Als u een controlepunt wilt verwijderen, sleept u het uit de grafiek. Als u de tonaliteit aanpast, worden in de grafiek de oorspronkelijke diagonale basislijn en het afbeeldingshistogram nog steeds weergegeven ter referentie. U kunt deze opties uitschakelen. Zie Opties voor curveweergave instellen.

4. (Optioneel) Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit om de aanpassing te wijzigen:
   - Voeg meer punten rechtstreeks op de curve toe om verschillende kleurtoongebieden aan te passen.
   - Klik met het aanpassingsgereedschap Op afbeelding in andere gebieden van de afbeelding en sleep omhoog of omlaag.
   - Verplaats de schuifregelaars Zwart- en witpunten instellen of gebruik de pipetten om de lichtste en donkerste waarden in de afbeelding op te geven.
   - Klik op een punt op de curve en geef waarden op in de tekstvakken Invoer en Uitvoer.
   - Selecteer het potloodpictogram en teken een nieuwe curve over de bestaande curve. Wanneer u klaar bent, klikt u op het pictogram De curvewaarden vloeiend maken om de getekende curve vloeiend te maken. Klik meerdere malen om de curve verder vloeiend te maken.

   Punten op de curve blijven verankerd tot u deze verplaatst. U kunt een aanpassing aanbrengen in een bepaald toongebied zonder dat dit de andere gebieden beïnvloedt.



Klik met het aanpassingsgereedschap Op afbeelding in de afbeelding om controlepunten toe te voegen aan de curve. Als u de controlepunten verplaatst, past u de tonaliteit van de afbeelding aan.

Controlepunten verwijderen uit een curve

Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit om een controlepunt te verwijderen:

- Sleep het controlepunt uit de grafiek.
- Selecteer het controlepunt en druk op Delete.
- Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op het controlepunt.

Opties voor curveweergave instellen

Met de Opties voor curveweergave kunt u de weergave van het curveraster bepalen.

1. Pas een Curven-aanpassing toe.

2. Kies Opties voor curveweergave in het menu van het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5).

   Opmerking: *Als u Afbeelding > Aanpassingen > Curven koos, vouwt u de opties uit voor Opties voor curveweergave in het dialoogvenster Curven.*

3. In het dialoogvenster Opties voor curveweergave selecteert u een of meerdere van de volgende opties:

   Licht (0-255) Hier worden de intensiteitswaarden voor RGB-afbeeldingen in een bereik van 0 tot 255 weergegeven, waarbij zwart (0) zich linksonder bevindt.
   Pigment/inkt % De percentages voor CMYK-afbeeldingen worden in een bereik van 0 tot 100 weergegeven, waarbij de hooglichten (0%) zich linksonder bevinden.
   Eenvoudig raster Rasterlijnen worden in stappen van 25% weergegeven.
   Gedetailleerd raster Rasterlijnen worden in stappen van 10% weergegeven.
   Kanaalbedekkingen tonen De kleurkanaalcurven worden voor de samengestelde curve weergegeven.
   Histogram Achter de grafiek ziet u een histogram met de oorspronkelijke toonwaarden van de afbeelding.
   Basislijn De oorspronkelijke kleur en toon van de afbeelding worden ter referentie weergegeven als een lijn van 45 graden.
   Intersectielijn Er worden horizontale en verticale lijnen weergegeven om u te helpen tijdens het slepen controlepunten uit te lijnen ten opzichte van het histogram of het raster.

   Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op het raster om de rastervakken te wijzigen.

Een automatische correctie toepassen in Curven

- Klik op Automatisch in het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of Aanpassingen (CS5).

Automatisch past een automatische kleurcorrectie toe met behulp van de huidige standaardinstelling. Als u de standaardinstelling wilt wijzigen, kiest u Automatische opties in het menu van het deelvenster Eigenschappen (CC, CS6) of het deelvenster Aanpassingen (CS5), en stelt u de Opties voor automatische kleurcorrectie in het dialoogvenster in. U kunt de kleur, het contrast of de toon van een afbeelding automatisch corrigeren. Zie Opties voor automatische aanpassing instellen voor meer informatie over deze opties.

Zwart- en witpunten instellen met behulp van de schuifregelaars voor het zwartpunt en het witpunt

Als u een Curven-aanpassing toepast, gebruikt u de zwarte en witte schuifregelaars om snel de zwart- en witpunten in te stellen (waarden voor zuiver zwart en zuiver wit) in de afbeelding.

1. Sleep de schuifregelaars voor het zwart- en witpunt naar een willekeurig punt langs de horizontale as. De invoerwaarde verandert tijdens het slepen.

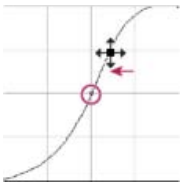
2. Als u een voorvertoning wilt bekijken van het uitknippen terwijl u zwartpunten en witpunten aanpast, voert u een van de volgende bewerkingen uit:

   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt.
   - Kies Kleurverlies tonen voor zwart/wit-punten in het deelvenstermenu.

Naar boven

Contrast aan de middentonen van een foto toevoegen met curven

Als in de afbeelding gebruik wordt gemaakt van het volledige toonbereik, maar als contrast van de middentonen is vereist, klikt u op het pictogram Curven in het deelvenster Aanpassingen. Sleep de curve in een S-vorm.



Als u de hellingshoek in het midden van de curve steiler maakt, wordt het contrast van de middentonen verhoogd.

Naar boven

Sneltoetsen: curven

U kunt de volgende sneltoetsen gebruiken voor curven:

- Als u een punt op de curve wilt instellen voor de geselecteerde kleur in het kanaal van elke kleurcomponent (maar niet in het samengestelde kanaal), houdt u Shift en Ctrl (Windows) of Shift en Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u in de afbeelding.

- Houd Shift ingedrukt en klik op punten op de curve om meerdere punten te selecteren. Geselecteerde punten worden met zwart gevuld.

- Klik in het raster of druk op Ctrl-D (Windows) of Command-D (Mac OS) om de selectie van alle punten op te heffen.
- Druk op de plus-toets om het volgende hogere punt op de curve te selecteren en druk op de min-toets om het volgende lagere punt te selecteren.
- Druk op de pijltoetsen om geselecteerde punten op de curve te verplaatsen.
- (Dialoogvenster Curven) Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik in de afbeelding om een punt op de curve in te stellen voor het huidige kanaal.

Als u echter de aanpassing Curven gebruikt, klikt u gewoon in de afbeelding met het aanpassingsgereedschap Op afbeelding .

Meer informatie vindt u in

- De kleur en toon van een afbeelding aanpassen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Een kleurenfoto omzetten in zwart-wit

Met de aanpassing Zwart-wit kunt u een kleurenafbeelding omzetten in grijswaarden waarbij u volledige controle hebt over de manier waarop de afzonderlijke kleuren worden omgezet. U kunt de grijswaarde bovendien een kleur geven door een kleurtoon op de afbeelding toe te passen, bijvoorbeeld om een sepia-effect te creëren.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op het pictogram Zwart-wit (CS5) of (CS6) in het deelvenster Aanpassingen.
   - (CS5) Klik op een voorinstelling voor Zwart-wit in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Zwart-wit. In het dialoogvenster Nieuwe laag typt u een naam voor de aanpassingslaag en klikt u op OK.

   Photoshop past een standaardomzetting in grijswaarden toe.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Zwart-wit kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

2. (Optioneel) Kies in CS6 een Zwart-wit-voorinstelling in het menu Voorinstelling in het deelvenster Eigenschappen.

3. Pas in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6) de omzetting handmatig aan met de schuifregelaars voor kleuren, pas een automatische omzetting toe of selecteer een eerder opgeslagen aangepaste mix.

   Het menu Voorinstelling Selecteer een vooraf gedefinieerde grijswaardenmix of een eerder opgeslagen mix. Kies Voorinstelling Zwart-wit opslaan in het deelvenstermenu als u een mix wilt opslaan.

   Automatisch Kies deze optie om een grijswaardenmix in te stellen op basis van de kleurwaarden van de afbeeldingen waarbij u de verdeling van grijswaarden maximaliseert. De mix Automatisch levert vaak uitstekende resultaten op, maar u kunt deze mix ook gebruiken als het beginpunt voor het afstemmen van de grijswaarden met de kleurregelaars.

   Kleurregelaars Hiermee past u de grijstonen van specifieke kleuren in de afbeelding aan. Sleep een schuifregelaar naar links of rechts om de grijstonen van de oorspronkelijke afbeeldingskleuren respectievelijk donkerder of lichter te maken.

   - Als u een bepaalde kleurcomponent wilt aanpassen, selecteert u het aanpassingsgereedschap Op afbeelding en klikt u in de afbeelding. Sleep naar links of rechts om de schuifregelaar voor kleuren voor de overheersende kleur op die locatie te verschuiven, zodat de kleur donkerder of lichter wordt in de afbeelding.

   - Klik op de knop Herstellen om alle schuifregelaars voor kleuren te herstellen en in te stellen op de standaardomzetting in grijswaarden.

   Voorvertoning Schakel deze optie uit om de afbeelding in de oorspronkelijke kleurmodus weer te geven.

4. Selecteer Tint om een kleurtoon toe te passen. Klik op het kleurstaal om de Kleurkiezer te openen en de kleur precies af te stemmen.

Meer informatie vindt u in

- De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Schaduwdetails en hooglichtdetails aanpassen

Naar boven

Schaduwdetails en hooglichtdetails verbeteren

De opdracht Schaduw/hooglicht is een methode voor het corrigeren van foto's met silhouetten als gevolg van sterk tegenlicht of voor correctie van objecten die enigszins vaag zijn omdat ze te dicht bij de flits van de camera stonden. De aanpassing is ook handig voor het helderder maken van gebieden met schaduw in een verder goedbelichte afbeelding. Met de opdracht Schaduw/hooglicht maakt u een afbeelding niet simpelweg lichter of donkerder. De afbeelding wordt lichter of donkerder op basis van de omliggende pixels (lokale omgeving) in de schaduwen of hooglichten. Daarom zijn er aparte regelaars voor schaduwen en hooglichten. De standaardwaarden zijn ingesteld voor het corrigeren van afbeeldingen met tegenlichtproblemen.

De opdracht Schaduw/hooglicht bevat ook een schuifregelaar voor het contrast van middentonen, en de opties Zwartgrens en Witgrens waarmee u het algemene contrast van de afbeelding kunt aanpassen, en een schuifregelaar voor kleurcorrectie voor het aanpassen van verzadiging.

Opmerking: *Houd er rekening mee dat u met de opdracht Schaduw/hooglicht aanpassingen rechtstreeks toepast op de afbeelding en dat u afbeeldingsgegevens verwijdert. Voor niet-destructieve beeldbewerkingen dient u aanpassingslagen of Camera Raw te gebruiken. Zie Aanpassings- en opvullagen en Introductie van Camera Raw.*



Oorspronkelijke afbeelding en met de opdracht Schaduw/hooglicht gecorrigeerde afbeelding

Schaduwen en hooglichten in een afbeelding aanpassen

1. Kies Afbeelding > Aanpassingen > Schaduw/hooglicht.

   Controleer of de optie Voorvertoning is geselecteerd in het dialoogvenster, als de afbeelding moet worden bijgewerkt terwijl u de aanpassingen aanbrengt.

2. Pas de lichtcorrectie aan door de schuifregelaar Hoeveel te verplaatsen of door waarden in te voeren in de vakken voor de percentages van schaduwen en hooglichten. Hogere waarden geven lichtere schaduwen of donkerder hooglichten. U kunt zowel de schaduwen als de hooglichten van een afbeelding aanpassen.
3. Selecteer Meer opties tonen als u de schaduwen en hooglichten nauwkeuriger wilt kunnen aanpassen.

   Opmerking: *Als u schaduwdetail wilt verhogen in een overigens goed belichte afbeelding, probeert u waarden in het 0-25% bereik uit voor Hoeveelheid schaduwen en Toonbreedte schaduwen.*

4. (Optioneel) Klik op de knop Opslaan als standaardinstellingen om de huidige instellingen op te slaan als de standaardinstellingen voor de opdracht Schaduw/hooglicht. Als u de oorspronkelijke standaardinstellingen wilt herstellen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de knop Opslaan als standaardinstellingen klikt.

   Opmerking: *U kunt de instellingen van Schaduw/hooglicht opnieuw gebruiken door op de knop Opslaan te klikken om de huidige instellingen in een bestand op te slaan en deze op een later tijdstip opnieuw te laden met de knop Laden. Zie Aanpassingsinstellingen opslaan voor meer informatie over het opslaan en laden van instellingen.*

5. Klik op OK.

De opties van de opdracht Schaduw/hooglicht

Hoeveelheid Hiermee regelt u (afzonderlijk voor de hooglicht- en schaduwwaarden in de afbeelding) de mate van correctie die moet worden toegepast.

Opmerking: *Een extreme waarde voor Hoeveelheid kan leiden tot een crossover, waarbij oorspronkelijke hooglichten donkerder kunnen worden dan oorspronkelijke schaduwen. Dit kan de aangepaste afbeeldingen 'onnatuurlijk' maken.*

Toonbreedte Hiermee regelt u het toonbereik in de schaduwen of de hooglichten die worden gewijzigd. Lagere waarden beperken de aanpassingen tot de donkerste gedeelten bij schaduwcorrectie en tot de lichtste gedeelten bij hooglichtcorrectie. Hogere waarden verhogen het toonbereik dat wordt aangepast tot verder in de middentonen. Bijvoorbeeld, bij 100% is de schuifregelaar voor de schaduwtoonbreedte het meest van invloed op de schaduwen, worden de middentonen gedeeltelijk beïnvloed en worden de helderste hooglichten helemaal niet beïnvloed. De

toonbreedte varieert van afbeelding tot afbeelding. Als de waarde te hoog is, verschijnen er mogelijk kransen rond donkere of lichte randen. Met de standaardinstellingen wordt geprobeerd deze ongewenste artefacten te beperken. Er doen zich mogelijk ook kransen voor wanneer de waarden voor Schaduwen en Hooglichten te hoog zijn.

De toonbreedte wordt standaard op 50% ingesteld. Als u een donker object lichter wilt maken, maar de middentonen of lichte gebieden daardoor te veel veranderen, kunt u de toonbreedte van de schaduw proberen te verkleinen in de richting van nul, zodat alleen de donkerste gebieden lichter worden gemaakt. Als u echter zowel de middentonen als de schaduwen lichter wilt maken, verhoogt u de toonbreedte van de schaduwen naar 100%.

Straal Hiermee regelt u de grootte van de lokale omgeving om iedere pixel. Om te bepalen of een pixel zich in een schaduwgebied of een hooglichtgebied bevindt, worden aangrenzende pixels gebruikt. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, geeft u een kleiner gebied op, terwijl verplaatsing naar rechts een groter gebied geeft. De optimale grootte van de lokale omgeving is afhankelijk van de afbeelding. U kunt het beste experimenteren met deze instelling. Als de straal te groot is, wordt met de aanpassing de hele afbeelding lichter of donkerder in plaats van alleen het gewenste object. U kunt de straal het beste instellen op grofweg de grootte van het object in de afbeelding. Experimenteer met verschillende instellingen voor Straal voor het beste evenwicht tussen het contrast van het onderwerp en het lichter of donkerder maken van het onderwerp in vergelijking met de achtergrond.

Helderheid Hiermee past u de helderheid in een grijswaardenafbeelding aan. Deze aanpassing is alleen beschikbaar in grijswaardenafbeeldingen. Als u de schuifregelaar Helderheid naar links verplaatst, wordt de grijswaardenafbeelding donkerder, terwijl deze lichter wordt als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst.

Contrast middentonen Hiermee past u het contrast in de middentonen aan. Schuif de regelaar naar links voor minder contrast of naar rechts voor meer contrast. U kunt ook een waarde invoeren in het vak Contrast middentonen. Een negatieve waarde verkleint het contrast en een positieve waarde vergroot het contrast. Een hogere waarde voor het contrast van de middentonen geeft een groter contrast in de middentonen, waarbij de schaduwen donkerder worden en de hooglichten lichter.

Zwartgrens en Witgrens Hiermee geeft u op hoeveel van de schaduwen en hooglichten wordt uitgeknipt tot de nieuwe uiterste schaduwkleuren (niveau 0) en hooglichtkleuren (niveau 255) in de afbeelding. Hogere waarden geven een afbeelding met groter contrast. Zorg dat deze waarden niet te groot zijn, want dan kunnen er details in de schaduwen of de hooglichten verloren gaan. De intensiteitswaarden worden uitgeknipt en gegenereerd als zuiver zwart of wit.

Meer informatie vindt u in

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

De kleur en toon aanpassen met de pipetten Niveaus en Curven

Zwart- en witpunten instellen met de pipetgereedschappen
Kleuren corrigeren met de pipetten

Zwart- en witpunten instellen met de pipetgereedschappen

Naar boven

Door de pipetten te gebruiken gaan alle aanpassingen verloren die u eerder hebt gemaakt in Niveaus of Curven. Als u van plan bent om de pipetten te gebruiken, kunt u deze het beste als eerste gebruiken en vervolgens de aanpassingen verfijnen met de schuifregelaars in het dialoogvenster Niveaus of de punten in het dialoogvenster Curven.

1. Pas een aanpassing Curven of Niveaus toe.
2. Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6):
   - Dubbelklik op het pipet Zwartpunt instellen om het zwartpunt in te stellen.
   - Dubbelklik op het pipet Witpunt instellen om het witpunt in te stellen.
3. In de Adobe Kleurkiezer definieert u de gewenste waarden voor de lichtste en donkerste tonen in de afbeelding:
   - Typ 0 voor R, G en B als u de zwartpuntwaarde wilt instellen op puur zwart.
   - Typ 255 voor R, G en B als u de witpuntwaarde wilt instellen op puur wit.
   - Als u een grijstint wilt opgeven voor het zwart- of witpunt, typt u identieke waarden (tussen 0 en 255) voor R, G en B. Hoe lager de waarden, hoe donkerder de grijstint. Hoe hoger de waarden, hoe lichter de grijstint.
4. Voer een van de volgende handelingen uit om de toongebieden aan te passen aan de zwart- of witpunten die u hebt opgegeven in Stap 2:
   - Klik met het pipet Zwartpunt instellen op een afbeeldingsgebied dat het zwartpunt vertegenwoordigt (het gebied met de laagste toonwaarden).
   - Klik met het pipet Witpunt instellen op een afbeeldingsgebied dat het witpunt vertegenwoordigt (het gebied met de lichtste toonwaarden).

Kleuren corrigeren met de pipetten

Naar boven

Met de pipetten in de aanpassingen Niveaus of Curven kunt u een kleurzweem verwijderen. Een kleurzweem is een ongewenst effect dat ontstaat door een teveel aan kleur (rood, groen, blauw of cyaan, magenta, geel). De gemakkelijkste manier om de kleurbalans van een afbeelding te corrigeren is om eerst een gebied te zoeken dat u neutraal wilt maken en vervolgens de kleurzweem uit dat gebied te verwijderen. Afhankelijk van de afbeelding kunt u een of alledrie de pipetten gebruiken. Het pipet Grijspunt instellen werkt het beste bij afbeeldingen die geen grote aanpassingen vereisen en die gemakkelijk te identificeren neutrale kleuren hebben.

Door de pipetten te gebruiken gaan alle aanpassingen verloren die u eerder hebt gemaakt in Niveaus of Curven. Als u van plan bent om de pipetten te gebruiken, kunt u deze het beste als eerste gebruiken en vervolgens de aanpassingen verfijnen met de schuifregelaars in het dialoogvenster Niveaus of de punten in het dialoogvenster Curven.

Opmerking: *Het pipet dat het grijspunt bepaalt, wordt vooral gebruikt voor kleurcorrectie en is niet beschikbaar wanneer u werkt met grijswaardenafbeeldingen.*

1. Voordat u een aanpassing toepast, identificeert u een gebied in de afbeelding dat u neutraal grijs wilt maken. Bijvoorbeeld, een geplaveide weg.

   Kies een kleurenpipet om een neutraal gebied te markeren zodat u er later met een pipet op kunt klikken.
2. Klik op het pictogram Niveaus of Curven in het deelvenster Aanpassingen.
3. Dubbelklik op het pipet Grijspunt instellen in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of het deelvenster Eigenschappen (CS6).
4. Controleer in de Adobe Kleurkiezer of de huidige geselecteerde kleur identieke R-, G- en B-waarden heeft voor een neutrale grijskleur (bijvoorbeeld, 128,128,128). Typ indien nodig de identieke R-, G- en B-waarden. U wordt gevraagd of u de nieuwe doelkleur als een standaardinstelling wilt opslaan.
5. Klik met het pipet Grijspunt instellen op het neutrale gebied dat u hebt bepaald in Stap 1. Hierdoor worden middentonen hersteld en wordt de kleurzweem verwijderd uit de afbeelding.

6. (Optioneel) Breng de definitieve aanpassingen Niveaus of Curven aan in het deelvenster Aanpassingen (CS5) of Eigenschappen (CS6).

Meer informatie vindt u in

- De kleur en toon van een afbeelding aanpassen in CS6

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afbeeldingsgebieden doordrukken of tegenhouden

Met de gereedschappen Tegenhouden en Doordrukken kunt u gebieden van de afbeelding lichter of donkerder maken. Deze gereedschappen zijn gebaseerd op een traditionele donkere-kamertechniek voor het regelen van de belichting op bepaalde gebieden van een afdruk. Fotografen houden licht tegen om een deel van de foto lichter te maken (*tegenhouden*) of belichten een deel intensiever om het donkerder te maken (*doordrukken*). Hoe meer u met het gereedschap Tegenhouden of Doordrukken over een gebied tekent, hoe lichter of donkerder het wordt.

Opmerking: *Het toepassen van het gereedschap Tegenhouden of Doordrukken op de achtergrondlaag, wijzigt de afbeeldingsgegevens definitief. Werk op een kopie van de laag om uw foto's op niet-destructieve wijze te bewerken. Zie Basisprincipes van lagen voor informatie over het dupliceren van lagen.*

1. Selecteer het gereedschap Tegenhouden of Doordrukken .
2. Kies een penseeluiteinde en stel penseelopties in op de optiebalk.
3. Selecteer een van de volgende opties in het menu Bereik op de optiebalk:

   Middentonen Hiermee wijzigt u het middelste bereik van grijswaarden

   Schaduwen Hiermee wijzigt u de donkere gebieden

   Hooglichten Hiermee wijzigt u de lichte gebieden
4. Stel de belichting in voor Tegenhouden of Doordrukken.
5. Klik op de knop Airbrush als u het penseel als een airbrush wilt gebruiken. U kunt ook de optie Airbrush in het deelvenster Penseel selecteren.
6. Selecteer de optie Kleurtinten beschermen om kleurverlies in de schaduwen en hooglichten tot een minimum te beperken. Met deze optie voorkomt u ook dat de kleurtoon van kleuren wordt verschoven.
7. Sleep over het deel van de afbeelding dat u lichter of donkerder wilt maken.

Meer informatie vindt u in

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Camera Raw

Camera Raw 7 plug-in
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
De nieuwste besturingselementen voor ruis, kleur en dynamisch bereik gebruiken.

RAW-afbeeldingen verbeteren
video2brain (7 mei 2012)
videozelfstudie
Alle afbeeldingsgegevens optimaal benutten.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

What's new in ACR 8.x

ACR 8.3
ACR 8.1 and 8.2

New feature

Enhanced feature

To the top

ACR 8.3

Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:

Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool ( ) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).

Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.

Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.

Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

To the top

ACR 8.1 and 8.2

Note: *For detailed information about the enhancements in this section, see* ***this Help article.***

Soft proofing from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.

ICC-based color spaces support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.

Image sizing is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.

Presets. Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.

Cropping follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Introduction to Camera Raw

About camera raw files
About Camera Raw
About the Digital Negative (DNG) format
Processing images with Camera Raw
Camera Raw dialog box overview
Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge
Work with Camera Raw and Lightroom

To the top

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: *The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.*

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see Digital camera raw file support.

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see Camera Raw plug-in | Supported cameras.

To the top

About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: *Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see Digital camera raw file support.*

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

***note**: A caution icon appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.*

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see Specify where Camera Raw settings are stored.

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the Digital Negative (DNG) product page. To download the latest DNG Converter, go to the Adobe downloads page.

To the top

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.

Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See Open images.)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch Download photos from a camera into Adobe Bridge by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch Recovering detail in raw images by Richard Harrington or Adobe Camera Raw workflow by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Optionsdialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

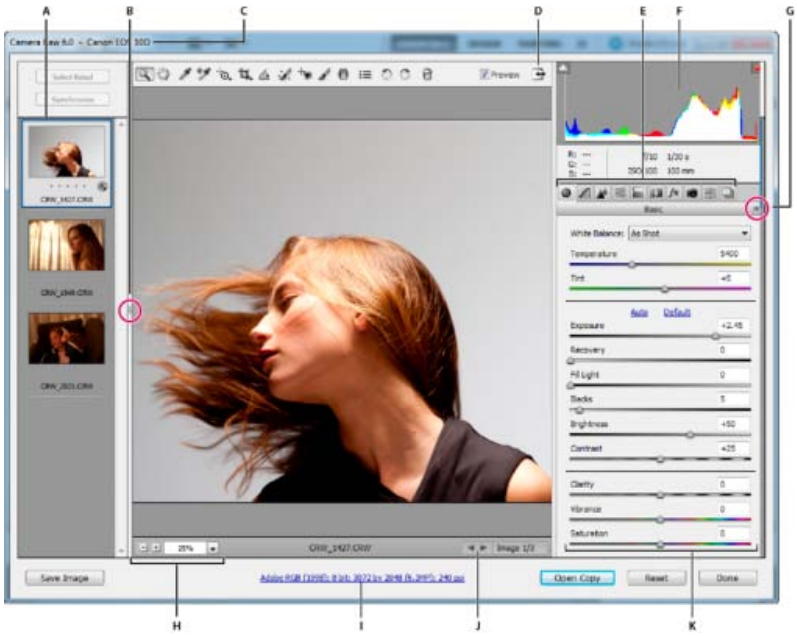
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clickingOpen Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

To the top

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box
***A.** Filmstrip **B.** Toggle Filmstrip **C.** Camera name or file format **D.** Toggle full-screen mode **E.** Image adjustment tabs **F.** Histogram **G.** Camera Raw Settings menu **H.** Zoom levels **I.** Workflow options **J.** Navigation arrows **K.** Adjustment sliders*

***Note:** Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.*

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit >Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

  Zoom tool

  Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

  Hand tool

  Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

  Select Zoom Level

  Choose a magnification setting from the menu or click theSelect Zoom Level buttons.

  Preview

  Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

  RGB

  Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

  Shadows and Highlights

  Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

- The Camera Raw image adjustment tabs are:

  Basic

  Adjust white balance, color saturation, and tonality.

  Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.

To the top

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: *The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.*

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .

2. Do any of the following:

   - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
   - To purge the camera raw cache, click the Purge Cachebutton.
   - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.

To the top

Work with Camera Raw and Lightroom

Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .

2. Choose Save Image Settings In > Sidecar ".XMP" Files, and deselect Ignore Sidecar ".XMP" Files.

3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: *Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Automatische perspectiefcorrectie in Camera Raw | Photoshop CC

Verbeter geometrische vormen die door lensvervorming zijn scheefgetrokken

Door het gebruik van een onjuiste lens of bewegen van de camera kan het perspectief van foto's overhellen of schuin zijn. Het perspectief kan zijn vervormd. Dit is vooral duidelijk in foto's die doorlopende verticale lijnen of geometrische vormen bevatten.

Adobe Camera Raw beschikt over vier Upright-modi die kunnen worden gebruikt om perspectief automatisch te corrigeren. Het is ook nog steeds mogelijk om handmatig correcties toe te passen. Nadat u een Upright-modus hebt toegepast, kunt u de afbeelding verder aanpassen door de beschikbare schuifregelaarinstellingen handmatig te wijzigen.

Opmerking: *U wordt aangeraden een lenscorrectieprofiel en lenscombinatie die voor uw camera beschikbaar zijn toe te passen voordat u een van de vier nieuwe voorinstellingen gebruikt. Wanneer u het lenscorrectieprofiel toepast, kan de afbeelding beter worden geanalyseerd om na te gaan of er sprake is van vervormingscorrectie.*

Naar boven

Lensvervorming handmatig corrigeren met de Upright-voorinstellingen

1. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Open een Camera Raw-bestand of
   - Open de afbeelding in Photoshop en klik op Filter > Camera Raw-filter.
2. Navigeer in het Camera Raw-venster naar het tabblad Lenscorrecties.
3. (Optioneel) Schakel op het tabblad Lenscorrecties > Profiel het selectievakje Correcties lensprofiel inschakelen in.

   U wordt met klem aangeraden om lensprofielcorrectie op basis van uw camera en lenscombinatie in te schakelen voordat u de foto verwerkt met de Upright-voorinstellingen.
4. Het tabblad Lenscorrecties > Handmatig bevat vier Upright-modi. Klik op een modus om de correctie op de foto toe te passen.

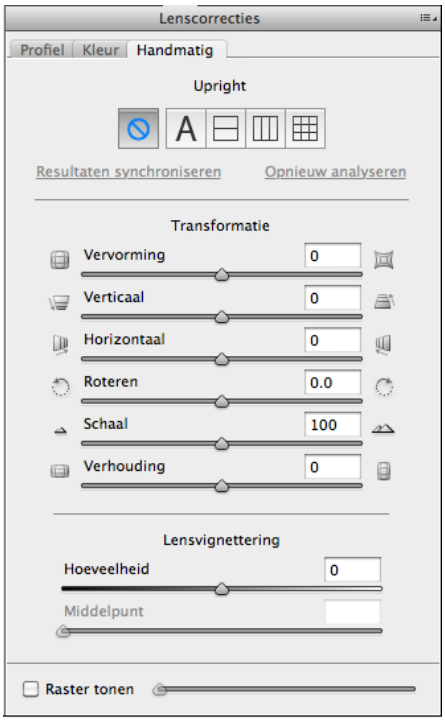
   Automatisch Hiermee past u een set gebalanceerde perspectiefcorrecties toe.

   Vlakte Hiermee past u een perspectiefcorrectie toe om ervoor te zorgen dat de afbeelding vlak is.

   Verticaal Hiermee past u vlaktecorrecties en verticale perspectiefcorrecties toe.

   Volledig Hiermee past u vlaktecorrecties en verticale en horizontale perspectiefcorrecties toe op de afbeelding.

Let op: *Als u de vier Upright-modi probeert en het selectievakje Correcties lensprofiel inschakelen (Lenscorrectie > Profiel) in- of uitschakelt, klikt u op de koppeling Opnieuw analyseren onder de knoppen voor de Upright-voorinstellingen.*



Kies een Upright-modus en maak verdere aanpassingen met de schuifregelaars

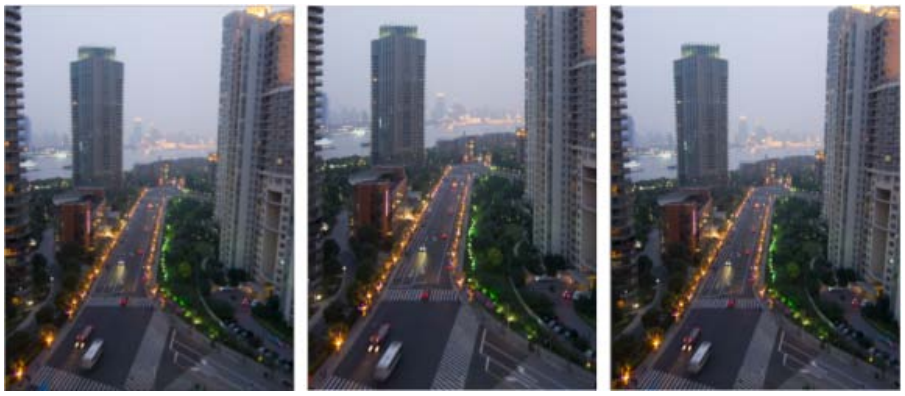
5. Doorloop de Upright-modi totdat u de meest geschikte instelling hebt gevonden.

   Met de vier Upright-modi worden vervormings- en perspectieffouten gecorrigeerd. Er is geen aanbevolen instelling of voorkeursinstelling. De beste instelling varieert per foto. Experimenteer met de vier modi voordat u bepaalt welke Upright-modus het beste is voor uw foto.

6. Gebruik desgewenst de schuifregelaars voor Transformatie om verdere wijzigingen aan te brengen. Camera Raw bevat nu een nieuwe schuifregelaar (Verhouding).
   - Sleep de schuifregelaar Verhouding naar *links* om het horizontale perspectief van de foto aan te passen.
   - Sleep de schuifregelaar Verhouding naar *rechts* om het verticale perspectief van de foto aan te passen.

Naar boven

Voorbeeldafbeeldingen



Afbeelding zonder correctie (links), afbeelding met automatische correctie (midden) en afbeelding met vlaktecorrectie (rechts).



Afbeelding zonder correctie (links), afbeelding met verticale correctie (midden) en afbeelding met volledige correctie (rechts).

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgeving | Onlineprivacybeleid

How to make non-destructive edits using Camera Raw

What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.

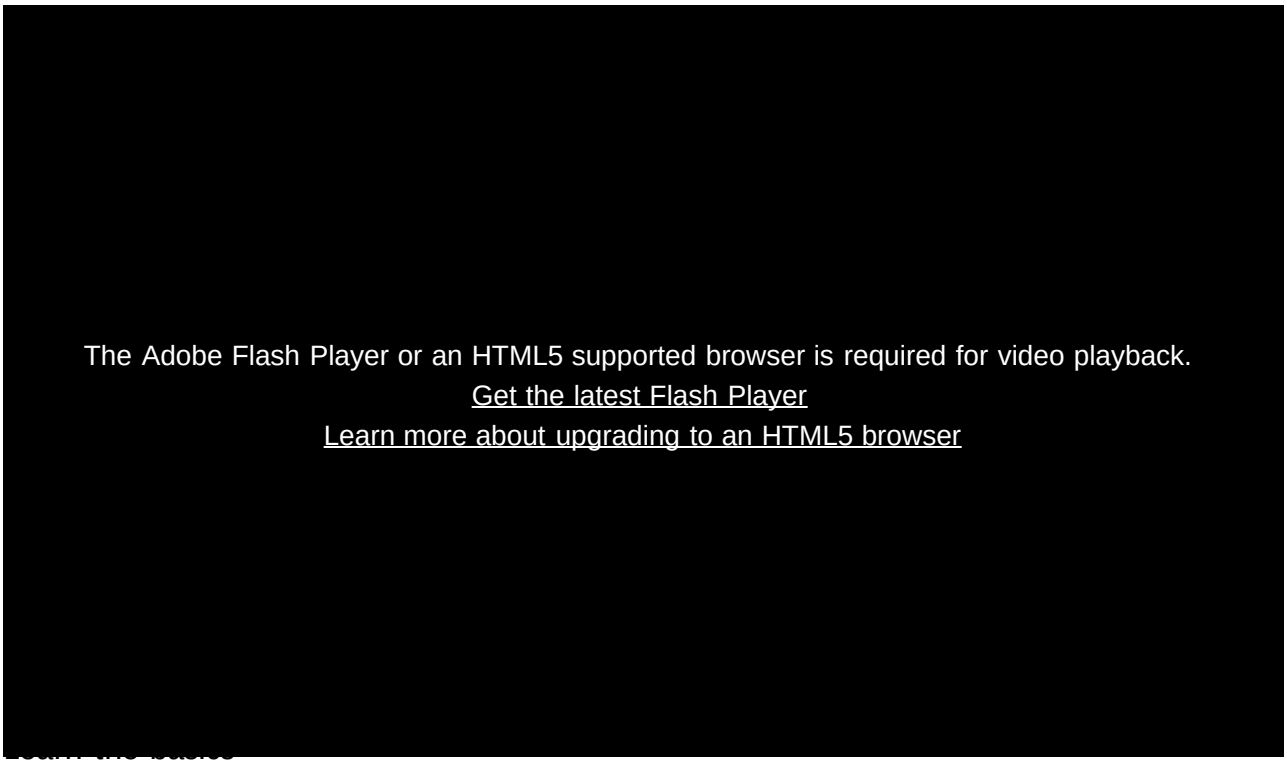
Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

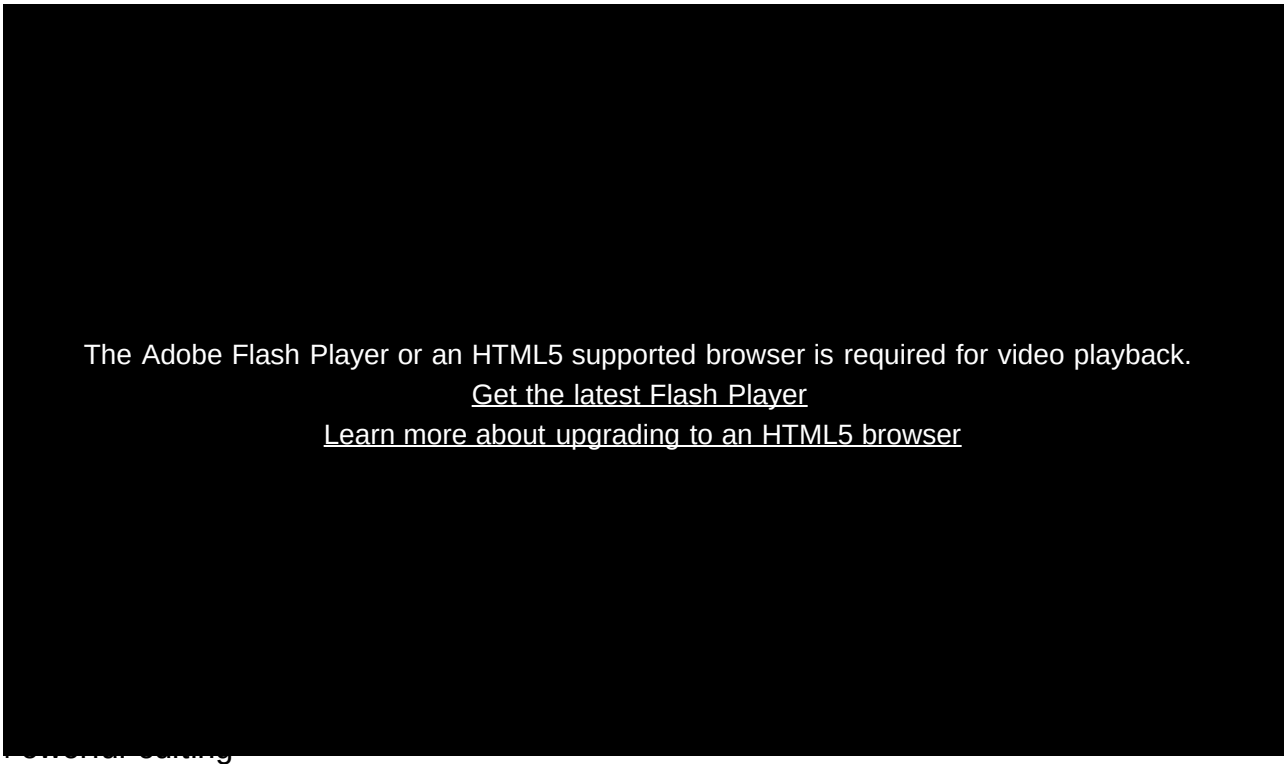
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use our tutorial forum to get the help and answers you need.



Learn the basics

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

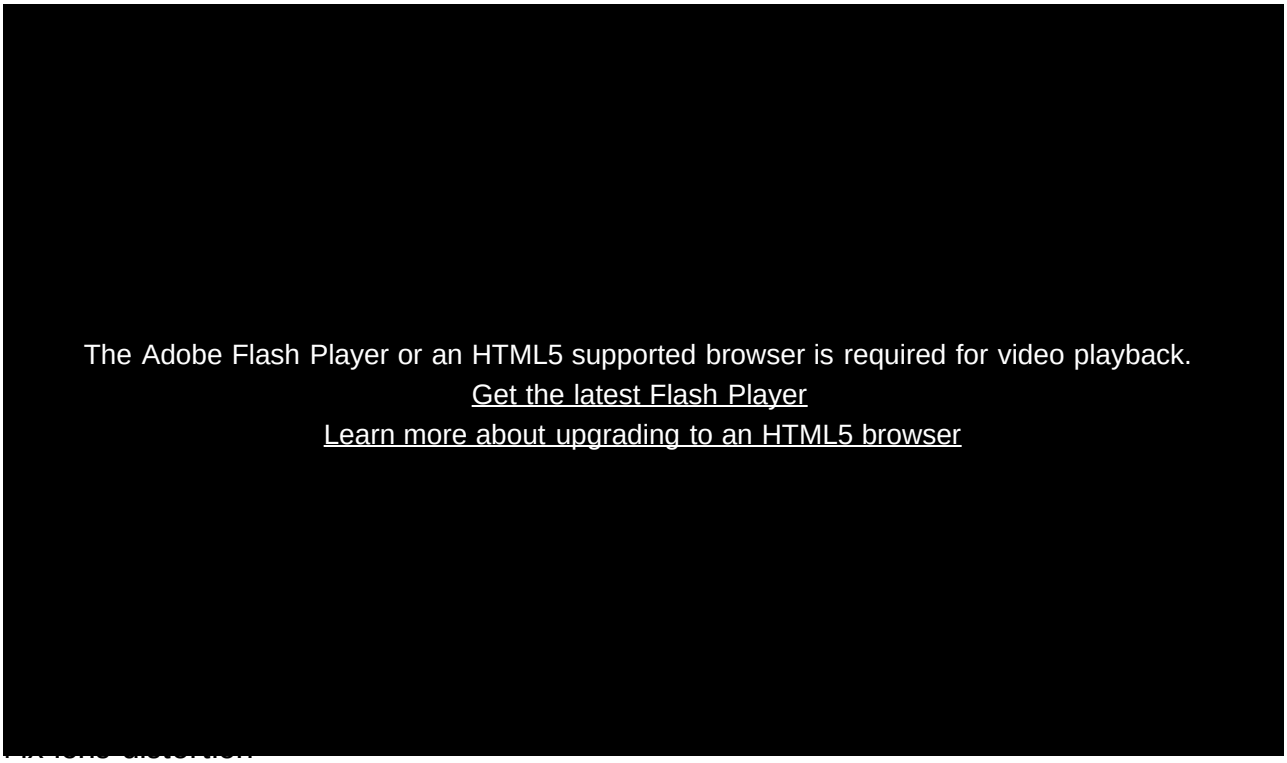


Powerful editing

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

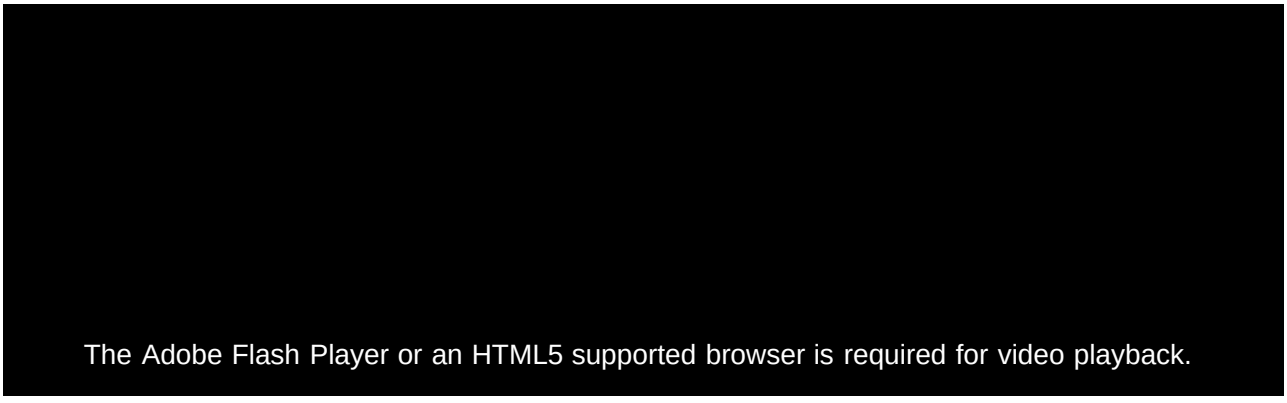


Fix lens distortion

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!





- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in our survey.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop

How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support

Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.

Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- Terms of Use
- Privacy Policy and Cookies

Radiaalfilter in Camera Raw | Photoshop CC

Markeer delen van een foto of verbeter specifieke gebieden met lokale correcties

Een radiaalfilter toepassen om een foto te verbeteren
Sneltoetsen en modificatietoetsen voor het gereedschap Radiaalfilter

Om te zorgen dat de aandacht van gebruikers naar het juiste deel van een foto gaat, kunt u het onderwerp van de afbeelding benadrukken. Bepaalde filters die zorgen voor een vigneteffect, helpen u dat doel te bereiken. Voor dergelijke filters moet het hoofdonderwerp zich echter in het midden van de foto bevinden.

Met de radiaalfilters in Adobe Camera Raw 8.0 kunt u de nadruk leggen op specifieke delen van de afbeelding, zodat deze de aandacht van de kijker trekken. U kunt bijvoorbeeld het gereedschap Radiaalfilter gebruiken om een elliptische vorm te tekenen rond het onderwerp en de belichting en de helderheid van het gebied te verhogen binnen deze vorm om zo het onderwerp te benadrukken. Het onderwerp hoeft zich niet in het midden van de afbeelding te bevinden, maar kan overal in de foto staan.

Hieronder vindt u een beschrijving van de hoofdwerkstroom voor het aanpassen van een foto met radiaalfilters.

1. Open een foto in de insteekmodule Adobe Camera Raw.
2. Het onderwerp of de onderwerpen bepalen die de aandacht van de kijker moeten trekken
3. Instellen:
   - (Optioneel) Een radiaalfilter om de focus op de achtergrond te verzwakken
   - Een radiaalfilter om de nadruk op het onderwerp te leggen
   - Aanvullende radiaalfilters als u de nadruk op meer dan één onderwerp wilt leggen



Het onderwerp van de foto is niet duidelijk zichtbaar in de originele foto (links), maar heeft de nadruk gekregen door een radiaalfilter (rechts)

Naar boven

Een radiaalfilter toepassen om een foto te verbeteren

1. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Open een Camera Raw-bestand of
   - Open de afbeelding in Photoshop en klik op Filter > Camera Raw-filter.
2. Selecteer het gereedschap Radiaalfilter op de werkbalk.

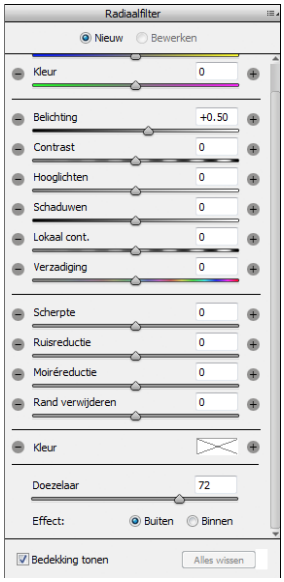
   Druk op J om het gereedschap Radiaalfilter in en uit te schakelen.
3. Gebruik de keuzerondjeopties Nieuw en Bewerken om te bepalen of u een nieuw filter wilt maken of een bestaand filter wilt bewerken.
4. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Als u een radiaalfilter wilt maken, klikt u en sleept u de muis over het gebied. Teken vervolgens een cirkel of een elliptische vorm. Deze vorm bepaalt het gebied dat wordt aangepast of uitgesloten van de wijzigingen die u gaat toepassen.
   - Als u een radiaalfilter wilt bewerken, klikt u op een van de grijze handgrepen van de foto. De handgreep die is geselecteerd, krijgt een rode kleur.
5. U kunt bepalen welk gebied van de foto wordt gewijzigd door een Effect-optie (onder de schuifregelaars) te kiezen.
   - **Buiten**. Alle wijzigingen worden toegepast buiten het geselecteerde gebied.
   - **Binnen**. Alle wijzigingen worden toegepast op het geselecteerde gebied.

6. Pas de grootte (breedte en hoogte) en richting van het toegevoegde radiaalfilter aan. Selecteer een filter en:
   - Klik in het midden van het filter en sleep om het filter te verplaatsen en een nieuwe positie te geven.
   - Houd de aanwijzer boven een van de vier filterhandgrepen, wacht tot het aanwijzerpictogram verandert, en klik en sleep om de grootte van het filter te wijzigen.
   - Houd de aanwijzer dicht bij de rand van het filter, wacht tot het aanwijzerpictogram verandert, en klik en sleep de rand van het filter om de richting van het filter te wijzigen.



De Radiaalfilter wordt vertegenwoordigd door een ovaal selectiekader

7. Gebruik de schuifregelaars om het geselecteerde gebied voor de Radiaalfilter aan te passen. De schuifregelaar Doezelaar past het wegvallen van het toegepaste effect aan.



Met de opties van het gereedschap Radiaalfilter kunt u effecten op een elliptisch masker toepassen.

8. Voer stap 3 tot en met 6 uit om verdere radiaalfilters toe te voegen of te bewerken.

9. Schakel het selectievakje Bedekking tonen in om te zien hoe de uiteindelijke foto er uitziet. Als u alle radiaalfilters wilt verwijderen en opnieuw wilt beginnen, klikt u op Alles wissen (deze handeling kan niet ongedaan worden gemaakt).

Naar boven

Sneltoetsen en modificatietoetsen voor het gereedschap Radiaalfilter

Nieuwe aanpassingen

- Houd Shift ingedrukt en sleep om een aanpassing uit te voeren die wordt beperkt tot een cirkel.
- Terwijl u sleept, houdt u de spatiebalk ingedrukt om de ovaal te verplaatsen. Laat de spatiebalk los om het definiëren van de vorm van de nieuwe aanpassing te hervatten.

Aanpassingen bewerken

- Terwijl u sleept binnen een aanpassing om deze te verplaatsen, houdt u de Shift-toets ingedrukt om de verplaatsing in horizontale of verticale richting te beperken.
- Terwijl u een van de vier handgrepen sleept om het formaat van een aanpassing te wijzigen, houdt u de Shift-toets ingedrukt om de hoogte-breedteverhouding van de aanpassingsvorm te behouden.
- Tijdens het slepen van de rand van een aanpassing om deze te roteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt om de rotatie vast te zetten op toenamen van 15 graden.
- Terwijl een aanpassing is geselecteerd, drukt u op de x-toets om de richting van het effect om te keren (bijvoorbeeld van buiten naar binnen).

Aanpassingen verwijderen

- Terwijl een aanpassing is geselecteerd, drukt u op de Delete-toets om de aanpassing te verwijderen.
- Houd Option of Alt ingedrukt en klik op een bestaande aanpassing om deze te verwijderen.

Aanpassingen met maximale dekking

- Houd Command of Ctrl ingedrukt en dubbelklik *in een leeg gebied* om een aanpassing te maken die gecentreerd is en het bijgesneden afbeeldingsgebied dekt.
- Houd Command of Ctrl ingedrukt en dubbelklik *in een bestaande aanpassing* om die aanpassing uit te breiden zodat deze het bijgesneden afbeeldingsgebied dekt.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgeving | Onlineprivacybeleid

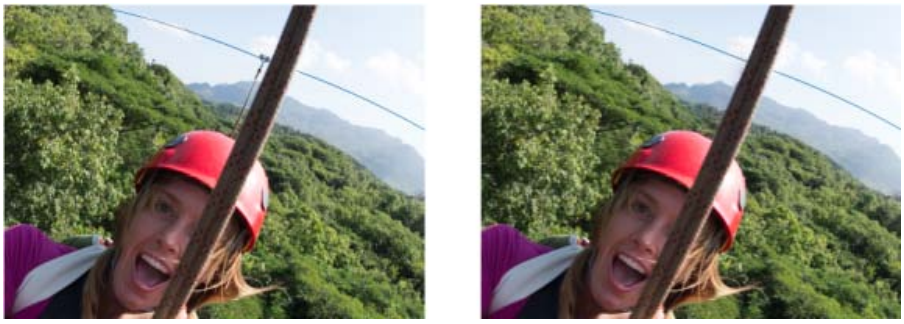
Verbeterd gereedschap Vlekken verwijderen in Camera Raw | Photoshop CC

Verwijder ongewenste elementen uit een foto in eenvoudige stappen met het gereedschap Vlekken verwijderen, dat nu op dezelfde manier werkt als het Retoucheerpenseel

Het gereedschap Vlekken verwijderen gebruiken
Oneffenheden in een foto weghalen met de functie Vlekken visualiseren

Met het gereedschap Vlekken verwijderen in Camera Raw kunt u een geselecteerd gebied in een afbeelding herstellen door een monster te nemen van een ander gebied in dezelfde afbeelding. Het gereedschap is vergelijkbaar met het retoucheerpenseel in Photoshop. Met het gereedschap Vlekken verwijderen kunt u standaard gebieden die moeten worden geretoucheerd, markeren door het penseel over de foto te slepen. Verwijder bijvoorbeeld een gedeelte van de kabel (die de helm en de kabel erboven met elkaar verbindt) zodat het niet afleidt van de blauwe lucht.

Wanneer u het gereedschap Vlekken verwijderen gebruikt in een RAW-afbeelding, betekent dit dat u de gegevens van de RAW-afbeelding rechtstreeks bewerkt. Door rechtstreeks met RAW-afbeeldingsgegevens te werken, kunt u zorgen voor betere overeenkomsten voor correctiehandelingen (klonen of retoucheren). En omdat alle bewerkingen en aanpassingen in Camera Raw-afbeeldingen worden opgeslagen in secundaire bestanden, is dit proces niet-destructief.



De lijn die de kabel en de helm met elkaar lijkt te verbinden (afbeelding links) is verwijderd (afbeelding rechts)

Naar boven

Het gereedschap Vlekken verwijderen gebruiken

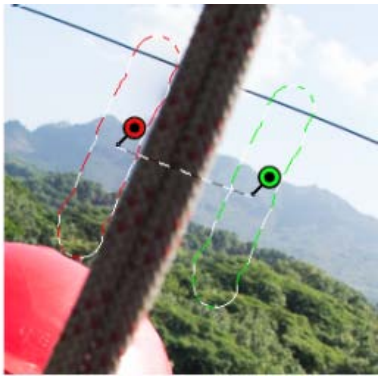
1. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Open een Camera Raw-bestand of
   - Open de afbeelding in Photoshop en klik op Filter > Camera Raw-filter.
2. Selecteer het gereedschap Vlekken verwijderen  op de werkbalk.
3. Selecteer een van de volgende opties in het menu Type:

   Retoucheren Kies deze optie om de structuur, de belichting en de schaduwen van het monstergebied aan te passen aan die van het geselecteerde gebied.
   Klonen Kies deze optie om het monstergebied van de afbeelding toe te passen op het geselecteerde gebied.
4. (Optioneel) In het gebied met opties voor het gereedschap Vlekken verwijderen kunt u onder het histogram de schuifregelaar voor Grootte verslepen om de grootte op te geven van het gebied waarop het gereedschap Vlekken verwijderen wordt toegepast.

   Gebruik de toetsen met de vierkante haken op het toetsenbord om de penseelgrootte te wijzigen.
   - *Vierkante haak links ([): de straal van het gereedschap verkleinen.*
   - *Vierkante haak rechts (]): de straal van het gereedschap vergroten.*
5. Klik in de foto op het deel van de foto dat u wilt retoucheren en sleep.
   - Een rood-wit selectiekader (rode handgreep) geeft de selectie aan.

- Een groen-wit selectiekader (groene handgreep) geeft het gebied aan waaruit een monster wordt genomen.





Bepaal het deel van de afbeelding dat u wilt retoucheren en gebruik vervolgens het gereedschap Vlekken verwijderen om het gebied te tekenen. Gebruik de groene en rode handgrepen (afbeelding rechts) om het geselecteerde gebied en het monstergebied te verplaatsen

6. (Optioneel) Als u het monstergebied dat standaard is geselecteerd wilt wijzigen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - **Automatisch**. Klik op de handgreep van een geselecteerd gebied en druk op de toets met de schuine streep naar voren (/). Er wordt een monster genomen uit een nieuw gebied. Druk op de toets met de schuine streep naar voren totdat u een monstergebied vindt dat de beste overeenkomst oplevert.
   - **Handmatig**. Gebruik de groene handgreep om het monstergebied te verplaatsen.

   Wanneer u grotere delen van een afbeelding selecteert met langere streken, wordt het juiste monstergebied niet direct gevonden. Als u met verschillende opties wilt experimenteren, drukt u op de toets met de schuine streep naar voren (/), waarna het gereedschap automatisch monsters van meer gebieden neemt.

7. Als u alle aanpassingen die met het gereedschap Vlekken verwijderen zijn gemaakt wilt verwijderen, klikt u op Alles wissen.

Sneltoetsen en modificatietoetsen

Cirkelvormige vlek:

- Houd Ctrl of Command ingedrukt en klik om een cirkelvormige vlek te maken. Sleep om de bron van de vlek in te stellen.
- Houd Ctrl+Alt of Command+Option ingedrukt en klik om een cirkelvormige vlek te maken. Sleep om de grootte van de vlek in te stellen.

Rechthoekige selectie:

- Houd Alt of Option ingedrukt en sleep om een rechthoekige selectie te definiëren. Alle vlekken in die selectie (rood gemarkeerd) worden verwijderd wanneer de muisknop wordt losgelaten.

Een geselecteerd gebied of geselecteerde vlek uitbreiden:

- Houd Shift ingedrukt en klik om een bestaande geselecteerde vlek te selecteren volgens de 'punten met elkaar verbinden'-methode.

Een geselecteerd gebied of geselecteerde vlek verwijderen:

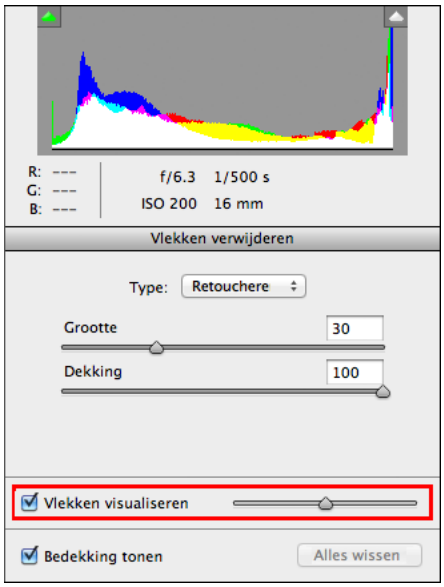
- Selecteer een rode of groene handgreep en druk op Delete om een geselecteerde aanpassing te verwijderen.
- Druk op Alt of Option en klik op een handgreep om deze te verwijderen.

Naar boven

Oneffenheden in een foto weghalen met de functie Vlekken visualiseren

Wanneer u werkt op een computerscherm, kunt u de meeste zichtbare vlekken of onvolkomenheden waarschijnlijk herkennen en verwijderen. Als u echter een foto met volledige resolutie afdrukt, kan de afdruk veel onvolkomenheden bevatten die niet op een computerscherm zichtbaar waren. Deze onvolkomenheden kunnen uiteenlopen: het kan gaan om stof op een camerasensor, vlekken op de huid van een persoon in een portret, kleine slierten bewolking in een blauwe lucht, enzovoort. Bij afdrukken met volledige resolutie hebben deze onvolkomenheden een negatieve invloed op de visuele kwaliteit van de afbeeldingen.

Met de nieuwe functie Vlekken visualiseren kunt u zoeken naar onvolkomenheden die niet meteen zichtbaar zijn. Wanneer u het selectievakje Vlekken visualiseren selecteert (in de opties voor het gereedschap Vlekken verwijderen), wordt de afbeelding in negatief weergegeven. U kunt vervolgens het gereedschap Vlekken verwijderen in de modus Vlekken visualiseren gebruiken om verdere onvolkomenheden in de afbeelding te verwijderen.

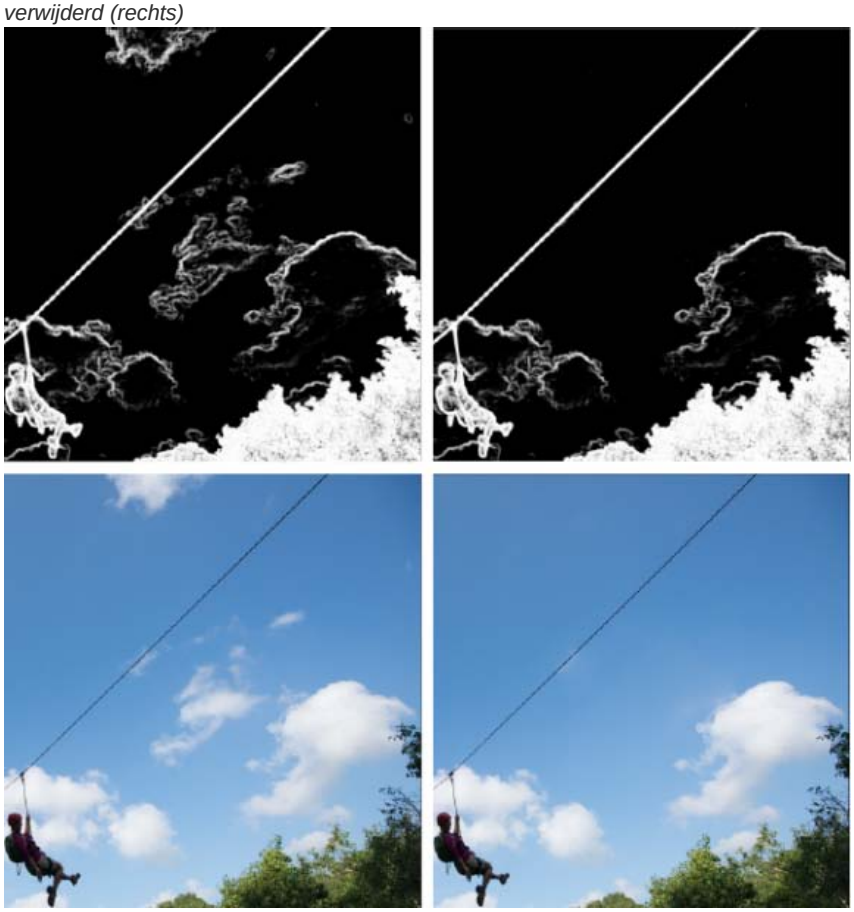


Het selectievakje voor Vlekken visualiseren is een optie voor het gereedschap Vlekken verwijderen

1. Ga op een van de volgende manieren te werk:
   - Open een Camera Raw-bestand of
   - Open de afbeelding in Photoshop CC en klik op Filter > Camera Raw-filter.
2. Selecteer het gereedschap Vlekken verwijderen op de werkbalk en schakel vervolgens het selectievakje Vlekken visualiseren in.

   Er wordt een negatieve afbeelding weergegeven en de contouren van de elementen van de afbeelding zijn zichtbaar.

   In de onderste afbeelding is de weergave Vlekken visualiseren ingeschakeld en zijn overbodige elementen zoals slierten bewolking (links) verwijderd (rechts)



In de bovenste afbeelding is de weergave Vlekken visualiseren uitgeschakeld en zijn overbodige elementen zoals slierten bewolking (links) verwijderd (rechts)

3. Gebruik de schuifregelaar Vlekken visualiseren om de contrastdrempel van de negatieve afbeelding te wijzigen. Sleep de schuifregelaar naar verschillende contrastniveaus om onvolmaaktheden zoals stof, punten of andere ongewenste elementen weer te geven.

   Wanneer het selectievakje Vlekken visualiseren is ingeschakeld, kunt u de visualisatiedrempel als volgt wijzigen:

   - *Verhogen: druk op . (punt)*
   - *Verhogen (in grotere stappen): druk op Shift + .*
   - *Verlagen: druk op , (komma)*
   - *Verlagen (in grotere stappen): druk op Shift + ,*

4. Gebruik het gereedschap Vlekken verwijderen voor het klonen van delen of het verwijderen van ongewenste elementen in de foto. Schakel het selectievakje Vlekken visualiseren uit om de resulterende afbeelding weer te geven.

5. Herhaal stap 2, 3 en 4.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgeving | Onlineprivacybeleid

Kleur- en tintaanpassingen aanbrengen in Camera Raw

Histogram en RGB-niveaus
Bijgesneden hooglichten en schaduwen voorvertonen
Besturingselementen voor witbalans
Kleurtint aanpassen
Kleurtintcurven nauwkeurig afstellen
Besturingselementen voor Lokaal contrast, Verzadiging en Levendig
Besturingselementen voor HSL / Grijswaarden
De kleur of tint aanpassen met het betreffende aanpassingsgereedschap
Kleur toekennen aan een grijswaardenafbeelding
HDR-afbeeldingen bewerken in Camera Raw

Naar boven

Histogram en de RGB-niveaus

Een *histogram* is een voorstelling van het aantal pixels van elke luminantiewaarde in een afbeelding. Een histogram waarbij geen enkele luminantiewaarde gelijk is aan nul, geeft een afbeelding aan die de volledige toonschaal benut. Een histogram waarbij geen gebruik wordt gemaakt van het volledige toonbereik, komt overeen met een matte afbeelding met een gebrek aan contrast. Een histogram met een piek aan de linkerkant geeft bijgesneden schaduwen aan; een histogram met een piek aan de rechterkant geeft bijgesneden hooglichten aan.

Selecteer Schaduwen of Hooglichten om in de voorvertoning te zien welke pixels worden bijgesneden. Zie Bijgesneden hooglichten en schaduwen voorvertonen in Camera Raw voor meer informatie.

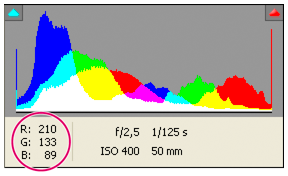
Bij het aanpassen van een afbeelding moet u de pixelwaarden vaak gelijkmatiger van links naar rechts verspreiden in het histogram, in plaats van ze samen te bundelen aan een van de uiteinden.

Een histogram bestaat uit drie kleurlagen die de rode, groene en blauwe kleurkanalen weergeven. Als de drie kanalen elkaar overlappen, wordt wit weergegeven. Geel, magenta en cyaan worden weergegeven als twee van de RGB-kanalen elkaar overlappen (geel is gelijk aan de som van de rode en de groene kanalen, magenta is gelijk aan de som van de rode en de blauwe kanalen en cyaan is gelijk aan de som van de groene en de blauwe kanalen).

Wanneer u de instellingen in het dialoogvenster Camera Raw wijzigt, wordt het histogram automatisch gewijzigd.

De RGB-waarden van de pixel onder de aanwijzer (in de voorvertoning) worden onder het histogram weergegeven.

Opmerking: *U kunt ook het Kleurenpipet gebruiken om maximaal negen kleurenpipetten in de voorvertoning te plaatsen. De RGB-waarden worden weergegeven boven de voorvertoning. Als u een kleurenpipet wilt verwijderen, klikt u op het kleurenpipet terwijl u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt. Als u de kleurenpipetten wilt wissen, klikt u op Pipetten wissen.*



In het dialoogvenster Camera Raw ziet u de RGB-waarden van de pixel onder de aanwijzer.

Naar boven

Bijgesneden hooglichten en schaduwen voorvertonen

Bijsnijden gebeurt als de kleurwaarden van een pixel hoger zijn dan de hoogste waarde of lager dan de laagste waarde die kan worden weergegeven op de afbeelding. Te heldere waarden worden bijgesneden naar witte uitvoer en te donkere waarden naar zwarte uitvoer. Het gevolg is een verlies van afbeeldingsdetails.

- Als u niet alleen de voorvertoningsafbeelding, maar ook de bijgesneden pixels wilt zien, selecteert u de optie Schaduwen of Hooglichten boven het histogram. Of druk op U om de bijgesneden schaduwen te bekijken, en op O om de bijgesneden hooglichten te bekijken.
- Als u alleen de pixels wilt weergeven die worden bijgesneden, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de schuifregelaar Belichting, Herstel of Zwarte tinten versleept.

De afbeelding wordt zwart als u de schuifregelaars Belichting en Herstel gebruikt, terwijl bijgesneden gebieden wit lijken. Als u de schuifregelaar Zwarte tinten gebruikt, wordt de afbeelding wit en ogen bijgesneden gebieden zwart. Gekleurde gebieden geven aan dat er sprake is van bijgesneden gebieden in één kleurkanaal (rood, groen, blauw) of twee kleurkanalen (cyaan, magenta, geel).

Opmerking: *In bepaalde gevallen wordt bijsnijden toegepast omdat de kleurruimte waarin u werkt, een te kleine kleuromvang heeft. Als uw kleuren worden bijgesneden, kunt u het beste in een kleurruimte met een grote kleuromvang werken, zoals ProPhoto RGB.*

Naar boven

Besturingselementen voor witbalans

Als u de witbalans wilt aanpassen, moet u eerst bepalen welke objecten in de afbeelding neutraal (wit of grijs) gekleurd moeten zijn. Vervolgens moet u de kleuren in de afbeelding aanpassen om deze objecten een neutrale kleur te geven. Een wit of grijs object in een scène krijgt de kleurzweem van het omgevingslicht of de flitser die wordt gebruikt om de foto te maken. Als u Witbalans gebruikt om een object aan te geven dat wit of grijs moet zijn, kan Camera Raw de kleur bepalen van het licht waarin de scène is gefotografeerd en op basis daarvan de foto automatisch aanpassen.

De kleurtemperatuur (in Kelvin) wordt gebruikt als maat voor de scènebelichting. Natuurlijke en gloeiende lichtbronnen geven namelijk licht af in een voorspelbare distributie die overeenkomt met hun temperatuur.

Met een digitale camera wordt de witbalans ten tijde van de belichting opgeslagen in de metagegevens. De Camera Raw-plug-in leest deze waarde en gebruikt deze als aanvankelijke instelling wanneer u het bestand opent in het dialoogvenster Camera Raw. Met deze instelling krijgt u gewoonlijk de juiste of bijna de juiste kleurtemperatuur. U kunt de witbalans aanpassen als deze niet juist is.

Opmerking: *Niet alle kleurzwemen zijn het resultaat van een onjuiste witbalans. Gebruik de DNG Profile Editor om een kleurzweem die achterblijft nadat de witbalans is aangepast, te corrigeren. Zie Kleurweergave voor uw camera aanpassen in Camera Raw.*

Het tabblad Standaard in het dialoogvenster Camera Raw bevat drie besturingselementen waarmee u een kleurzweem in een afbeelding kunt corrigeren:

Witbalans Camera Raw past een witbalansinstelling toe en wijzigt de eigenschappen voor temperatuur en kleurtoon op het tabblad Standaard dienovereenkomstig. Gebruik deze besturingselementen om de kleurbalans nauwkeurig af te stellen.

Als opname Hierbij wordt gebruikgemaakt van de witbalansinstellingen van de camera, indien beschikbaar.

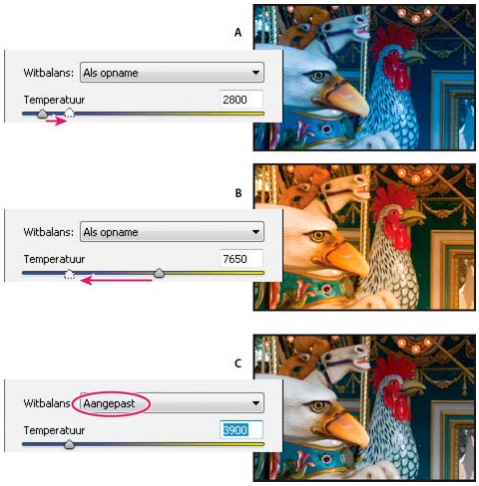
Automatisch Hierbij wordt de witbalans berekend op basis van de afbeeldingsgegevens.

Camera Raw- en DNG-bestanden hebben de volgende instellingen voor witbalans: Daglicht, Bewolkt, Schaduw, Kunstlicht, Fluorescerend en Flash.

Opmerking: *als Camera Raw de witbalansinstelling van de camera niet herkent, krijgt u met de optie Als opname hetzelfde resultaat als met de optie Automatisch.*

Temperatuur Hiermee stelt u de witbalans in op een aangepaste kleurtemperatuur. Verlaag de temperatuur om een foto te corrigeren die met een lagere kleurtemperatuur van het licht is genomen. De kleuren van de afbeelding worden met de Camera Raw-plug-in blauwer gemaakt ter compensatie van de lagere kleurtemperatuur (geelachtig) van het omgevingslicht. Omgekeerd kunt u de temperatuur verhogen om een foto te corrigeren die met een hogere kleurtemperatuur van het licht is genomen. De kleuren van de afbeelding worden warmer (geelachtig) gemaakt ter compensatie van de hogere kleurtemperatuur (blauwachtig) van het omgevingslicht.

Opmerking: *Het bereik en de eenheden voor de besturingselementen Temperatuur en Kleur zijn anders als u een afbeelding aanpast die geen Camera Raw-afbeelding is, zoals een TIFF- of JPEG-afbeelding. Camera Raw bevat bijvoorbeeld een aanpassingsregelaar voor de ware temperatuur van Raw-bestanden tussen 2000 en 50.000 Kelvin. Voor JPEG- of TIFF-bestanden probeert Camera Raw een andere kleurtemperatuur of witbalans te benaderen. Omdat de oorspronkelijke waarde al is gebruikt voor het wijzigen van de pixelgegevens in het bestand, levert Camera Raw niet de ware Kelvin-temperatuurschaal. In deze gevallen wordt bij benadering een schaal van -100 tot 100 gebruikt in plaats van de temperatuurschaal.*



De witbalans corrigeren

***A.** Sleep de schuifregelaar Temperatuur naar rechts om een foto te corrigeren die met een hogere kleurtemperatuur van het licht is genomen **B.** Sleep de schuifregelaar Temperatuur naar links om een foto te corrigeren die met een lagere kleurtemperatuur van het licht is genomen **C.** Foto na aanpassing van de kleurtemperatuur*

Kleur Hiermee stelt u de witbalans in ter compensatie van een groene of een magenta kleur. Stel een lagere kleurwaarde in om groen aan de afbeelding toe te voegen. Stel een hogere kleurwaarde in om magenta toe te voegen.

U kunt de witbalans snel corrigeren door Witbalans te selecteren en vervolgens te klikken op een gebied in de voorvertoning dat een neutrale grijstint moet hebben. De eigenschappen Temperatuur en Kleur worden aangepast om de geselecteerde kleur exact neutraal te maken (indien mogelijk). Als u op wit klikt, kiest u een hooglicht met duidelijke witte details en niet een gebied met spiegelend wit. U kunt dubbelklikken op Witbalans om Witbalans opnieuw in te stellen op Als opname.

Naar boven

Kleurtint aanpassen

U kunt het toonbereik van de afbeelding aanpassen met de besturingselementen voor kleurtinten in het tabblad Standaard.

Als u op Automatisch klikt boven aan de sectie met de besturingselementen voor kleurtinten op het tabblad Standaard, analyseert Camera Raw de afbeelding en worden er automatisch aanpassingen aangebracht in de besturingselementen voor kleurtinten.

U kunt de automatische instellingen ook afzonderlijk toepassen op de individuele besturingselementen voor kleurtinten. Druk op Shift en dubbelklik op de schuifregelaar als u een automatische aanpassing wilt toepassen op een afzonderlijk besturingselement, bijvoorbeeld Belichting of Contrast. Dubbelklik op de desbetreffende schuifregelaar als u de oorspronkelijke waarde van een besturingselement wilt herstellen.

Als u de kleurtint automatisch aanpast, worden in Camera Raw de aanpassingen die eerder op andere tabbladen zijn aangebracht (zoals de nauwkeurige afstemming van de kleurtint op het tabblad Kleurtintcurve), genegeerd. Als u automatische kleurtintaanpassingen wilt toepassen, kunt u dat het beste als eerste doen om een benadering van de beste instellingen voor uw afbeelding te krijgen. Als u bij het maken van foto's zorgvuldig te werk gaat en bewust verschillende belichtingen hebt gebruikt, wilt u uw werk waarschijnlijk niet tenietdoen door automatische aanpassingen toe te passen. Aan de andere kant kunt u natuurlijk altijd op Automatisch klikken en de aanpassingen ongedaan maken als ze u niet bevallen.

Voor voorvertoningen in Adobe® Bridge worden de standaardafbeeldingsinstellingen gebruikt. Als u wilt dat de standaardafbeeldingsinstellingen automatische kleurtintaanpassingen bevatten, selecteert u Kleurtintaanpassingen automatisch toepassen in het gedeelte voor standaardafbeeldingsinstellingen van de Camera Raw-voorkeuren.

***Opmerking:** Als u afbeeldingen vergelijkt op basis van voorvertoningen in Adobe Bridge, moet u Kleurtintaanpassingen automatisch toepassen niet inschakelen. Dit is de standaardinstelling. Anders vergelijkt u afbeeldingen die al zijn aangepast.*

Terwijl u aanpassingen aanbrengt, dient u rekening te houden met de eindpunten van het histogram of de voorvertoningen van het bijsnijden van schaduwen en hooglichten te gebruiken.

Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de schuifregelaars van de besturingselementen voor kleurtint versleept om een voorvertoning te bekijken van de bijgesneden hooglichten of schaduwen. Beweeg de schuifregelaar tot het bijsnijden begint en draai de aanpassing vervolgens enigszins terug. (Zie Bijgesneden hooglichten en schaduwen voorvertonen in Camera Raw voor meer informatie.)

- Als u besturingselement voor kleurtinten handmatig wilt aanpassen, versleept u de schuifregelaar, typt u een waarde in het vak of selecteert u de waarde in het vak en klikt u op de pijl omhoog of omlaag.
- Als u de standaardwaarde wilt herstellen, dubbelklikt u op de schuifregelaar.

***Opmerking:** de beschikbare besturingselementen voor kleurtint in het deelvenster Standaard zijn afhankelijk van de procesversie die u gebruikt (PV2012, PV2010 of PV2003), zoals eerder aangegeven.*

Belichting (Alles) Hiermee past u de algehele helderheid van de afbeelding aan. Pas de schuifregelaar aan tot de foto goed eruitziet en de afbeelding de gewenste helderheid heeft. De belichtingswaarden worden aangepast in stappen die overeenkomen met de waarden voor de lensopening (f-stops) op een camera. Een aanpassing van +1,00 komt overeen met het vergroten van de lensopening met 1 stop. En een aanpassing van -1,00 komt dus overeen met het verkleinen van de lensopening met 1 stop.

Contrast (Alles) Hiermee wordt het afbeeldingscontrast verhoogd of verlaagd. Dit heeft hoofdzakelijk invloed op de middentonen. Als u het contrast verhoogt, worden de afbeeldingsgebieden met een gemiddelde tot donkere kleur donkerder en worden de afbeeldingsgebieden met een gemiddelde tot lichte kleur lichter. Als u het contrast verlaagt, heeft dit een omgekeerd effect op de kleurtinten van de afbeelding.

Hooglichten (PV2012) Hiermee past u de heldere gedeelten van de afbeelding aan. Sleep de schuifregelaar naar links om hooglichten donkerder te maken en verwijderde details van hooglichten te herstellen. Sleep de schuifregelaar naar rechts om de hooglichten helderder te maken en het bijsnijden te minimaliseren.

Schaduwen (PV2012) Hiermee past u de donkere gedeelten van de afbeelding aan. Sleep de schuifregelaar naar links om de schaduwen donkerder te maken en het bijsnijden te minimaliseren. Sleep de schuifregelaar naar rechts om de schaduwen helderder te maken en schaduwdetails te herstellen.

Witte tinten (PV2012) Hiermee past u het bijsnijden voor witte tinten aan. Sleep de schuifregelaar naar links om het bijsnijden van hooglichten te verlagen. Sleep de schuifregelaar naar rechts om het bijsnijden van hooglichten te verhogen. (Het verhogen van het bijsnijden kan gewenst zijn voor spiegelende hooglichten, zoals metallic oppervlakken.)

Zwarte tinten (PV2012) Hiermee past u het bijsnijden voor zwarte tinten aan. Sleep de schuifregelaar naar links om het bijsnijden van zwarte tinten te verhogen (zuiver zwart toewijzen aan meer schaduwen). Sleep de schuifregelaar naar rechts om het bijsnijden van schaduwen te verlagen.

Zwarte tinten (PV2010 en PV2003) Hiermee geeft u aan welke afbeeldingswaarden worden toegewezen aan zwart. Als u de schuifregelaar naar rechts sleept, worden meer gedeelten zwart, waardoor het lijkt alsof het contrast in de afbeelding wordt vergroot. De grootste effect treedt op bij de schaduwen. De middentonen en hooglichten worden veel minder gewijzigd.

Herstel (PV2010 en PV2003) Hiermee wordt geprobeerd om de details van de hooglichten te herstellen. Camera Raw reconstrueert sommige details van gebieden waarin één of twee kleurkanalen in wit zijn bijgesneden.

Lichtopvulling (PV2010 en PV2003) Hiermee wordt geprobeerd de details van de schaduwen, zonder verhelderende zwarte kleuren, te herstellen. Camera Raw reconstrueert sommige details van gebieden waarin één of twee kleurkanalen in zwart zijn bijgesneden. Het gebruik van de optie Lichtopvulling komt overeen met het gebruik van het schaduwgedeelte van het filter Schaduw/Hooglicht van Photoshop® of het effect Shadow/Highlight (Schaduw/Hooglicht) van After Effects®.

Helderheid (PV2010 en PV2003) Hiermee maakt u de afbeelding helderder of donkerder, net zoals met de eigenschap Belichting. In plaats van de hooglichten of de schaduwen van de afbeelding bij te snijden, comprimeert Helderheid echter de hooglichten en worden de schaduwen uitgebreid als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst. Als u dit besturingselement gebruikt, kunt u vaak het beste de algemene toonschaal instellen door eerst Belichting, Herstel en Zwarte tinten in te stellen en daarna pas Helderheid in te stellen. Grote aanpassingen van Helderheid kunnen invloed hebben op het bijsnijden van de schaduwen of de hooglichten. Het kan dus zijn dat u Belichting, Herstel of Zwarte kleuren opnieuw moet aanpassen nadat u Helderheid hebt aangepast.

Meer informatie: bekijk de videozelfstudie Nieuwe functies in Camera Raw van Matt Kloskowski.

Naar boven

Kleurtintcurven nauwkeurig afstellen

Gebruik de besturingselementen op het tabblad Tooncurve voor het bijstellen van afbeeldingen nadat u kleurtoonaanpassingen hebt uitgevoerd op het tabblad Standaard. De tooncurven geven de wijzigingen weer die zijn aangebracht in de toonschaal van een afbeelding. De horizontale as geeft de oorspronkelijke toonwaarden van de afbeelding (invoerwaarden) weer, met zwart aan de linkerkant en geleidelijk lichtere waarden naar rechts. De verticale as geeft de gewijzigde kleurtintwaarden (uitvoerwaarden) aan, met zwart aan de onderkant en overgaand naar wit aan de bovenkant.

Als een punt op de curve stijgt, is de uitvoer een lichtere tint; als een punt daalt, is de uitvoer een donkerdere tint. Een rechte lijn van 45 graden geeft aan dat de kleurtintreactiecurve niet is gewijzigd: de oorspronkelijke invoerwaarden komen exact overeen met de uitvoerwaarden.

Gebruik de kleurtintcurve in het geneste tabblad Parametrisch om de waarden in specifieke kleurtintbereiken in de afbeelding aan te passen. Welke gebieden van de curve door de regio-eigenschappen (Hooglichten, Lichte tinten, Donkere tinten of Schaduwen) worden beïnvloed, is afhankelijk van waar u de splitsbesturingselementen aan de onderkant van de grafiek instelt. De regio-eigenschappen in het midden (Donkere tinten en Lichte tinten) hebben vooral invloed op het middelste gedeelte van de curve. De eigenschappen Hooglicht en Schaduwen hebben vooral invloed op de uiteinden van de toonreeks.

- Ga op een van de volgende manieren te werk om de kleurtintcurven aan te passen:
  - Sleep de schuifregelaar Hooglichten, Lichte tinten, Donkere tinten of Schaduwen op het geneste tabblad Parametrisch. U kunt de curveregio's die door de schuifregelaars worden beïnvloed, uitbreiden of inkrimpen door de besturingselementen van de regioverdeler langs de horizontale as van de grafiek te slepen.
  - Versleep een punt op de curve op het geneste tabblad Punt. Terwijl u het punt versleept, worden de in- en uitvoertintwaarden onder de kleurtintcurve weergegeven.
  - Kies een optie in het menu Curve op het geneste tabblad Punt. De instelling die u kiest, wordt weergegeven op het tabblad Punt, maar niet bij de instellingen op het tabblad Parametrisch. Normaal contrast is de standaardinstelling.
  - Selecteer het betreffende aanpassingsgereedschap Parametrische curve  in de werkbalk en sleep in de afbeelding. Met het betreffende aanpassingsgereedschap Parametrische curve past u het gebied in de curve voor hooglichten, lichte kleuren, donkere kleuren of Schaduwen aan op basis van de waarden op de plaats in de afbeelding waar u klikt.

Opmerking: *het betreffende aanpassingsgereedschap heeft geen invloed op puntcurven.*

Naar boven

Besturingselementen voor Lokaal contrast, Verzadiging en Levendig

U kunt de kleurverzadiging van alle kleuren wijzigen door de besturingselementen voor Lokaal contrast, Verzadiging en Levendig op het tabblad Standaard aan te passen. (Als u de verzadiging voor een specifieke kleurenreeks wilt aanpassen, gebruikt u de besturingselementen op het tabblad HSL / Grijswaarden.)

Duidelijkheid Hiermee voegt u diepte toe aan een afbeelding door het plaatselijke contrast te verhogen. Dit beïnvloedt vooral de middentonen. Deze instelling lijkt op het instellen van een onscherp masker met een grote straal. Als u deze instelling gebruikt, kunt u het beste inzoomen op 100% of meer. U versterkt het effect door de instelling te verhogen totdat u stralenkransen ziet bij de randdetails van de afbeelding, en de

instelling daarna enigszins te verlagen.

Levendig Hiermee past u de verzadiging aan, zodat zo weinig mogelijk kleuren worden bijgesneden, naarmate de kleuren volledig verzadigd raken. Met deze instelling wijzigt u de verzadiging van alle kleuren met weinig verzadiging. Deze instelling heeft minder effect op meer verzadigde kleuren. Levendig voorkomt ook dat huidtonen oververzadigd worden.

Verzadiging Hiermee wordt de verzadiging van alle afbeeldingskleuren gelijkmatig aangepast, van -100 (zwart-wit) tot +100 (dubbele verzadiging).

Naar boven

Besturingselementen voor HSL / Grijswaarden

U kunt de besturingselementen op het tabblad HSL / Grijswaarden gebruiken om afzonderlijke kleurbereiken aan te passen. Als een rood object er bijvoorbeeld te scherp uitziet en afleidt, kunt u de waarden van Rode tinten in het geneste tabblad Verzadiging verlagen.

De volgende geneste tabbladen bevatten besturingselementen om een kleurcomponent voor een specifiek kleurbereik aan te passen:

Kleurtoon Hiermee wordt de kleur gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld een blauwe hemel (en alle andere blauwe objecten) van cyaan veranderen in paars.

Verzadiging Hiermee wordt de scherpte of de zuiverheid van de kleur gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld een blauwe hemel van grijs in hoog verzadigd blauw veranderen.

Luminantie Hiermee wordt de helderheid van het kleurbereik gewijzigd.

Als u Omzetten in grijswaarden selecteert, ziet u slechts één genest tabblad:

Grijswaardenmix Gebruik de besturingselementen in dit tabblad om het aandeel van elk kleurbereik in de grijswaardenversie van de afbeelding op te geven.

Naar boven

De kleur of tint aanpassen met het betreffende aanpassingsgereedschap

Met het betreffende aanpassingsgereedschap kunt u kleuren en tinten corrigeren door rechtstreeks in een foto te slepen. Met het betreffende aanpassingsgereedschap kunt u bijvoorbeeld omlaag slepen in een blauwe lucht om de verzadiging te verminderen of omhoog slepen over een rood jasje om de kleurtoon te versterken.

1. Als u kleuren wilt aanpassen met het betreffende aanpassingsgereedschap  klikt u op het gereedschap in de werkbalk en kiest u het gewenste type correctie: Kleurtoon, Verzadiging, Luminantie of Grijswaardenmix. Sleep vervolgens in de afbeelding.

   U verhoogt de waarden wanneer u omhoog of naar rechts sleept en verlaagt de waarden wanneer u naar links of omlaag sleept. Het is mogelijk dat schuifregelaars voor meerdere kleuren worden gewijzigd wanneer u met het betreffende aanpassingsgereedschap sleept. Als u het betreffende aanpassingsgereedschap voor grijswaardenmix selecteert, wordt de afbeelding omgezet in grijswaarden.

2. Als u de kleurtintcurve wilt aanpassen met het betreffende aanpassingsgereedschap  , klikt u op het gereedschap in de werkbalk en kiest u Parametrische curve. Sleep vervolgens in de afbeelding.

   Met het betreffende aanpassingsgereedschap Parametrische curve past u het gebied in de curve voor hooglichten, lichte kleuren, donkere kleuren of Schaduwen aan op basis van de waarden op de plaats in de afbeelding waar u klikt.

   Met de sneltoets T schakelt u naar het laatst gebruikte betreffende aanpassingsgereedschap.

Naar boven

Kleur toekennen aan een grijswaardenafbeelding

Gebruik de besturingselementen op het tabblad Gesplitste tinten om een grijswaardenafbeelding in te kleuren. U kunt één kleur in het hele toonbereik toevoegen, zoals een sepiaweergave, of een gesplitst-tintresultaat maken, waarin een verschillende kleur wordt gebruikt voor de schaduwen en de hooglichten. De uiterste schaduwen en hooglichten blijven zwart en wit.

U kunt ook speciale behandelingen op een kleurenafbeelding toepassen, zoals een crossprocessing-effect.

1. Selecteer een grijswaardenafbeelding. (Dit kan een afbeelding zijn die u naar grijswaarden hebt geconverteerd door in het tabblad HSL /Grijswaarden, Omzetten in grijswaarden te selecteren.)
2. Pas op het tabblad Gesplitste tinten de eigenschappen Kleurtoon en Verzadiging aan voor de hooglichten en de schaduwen. Met Kleurtoon wordt de kleur van de tint ingesteld; met Verzadiging wordt de helderheid van het resultaat ingesteld.
3. Pas het besturingselement Balans aan om de invloed tussen de besturingselementen Hooglicht en Schaduw in evenwicht te houden. Positieve waarden verhogen de invloed van het besturingselement Hooglicht; negatieve waarden verhogen de invloed van de besturingselementen Schaduw.

Naar boven

HDR-afbeeldingen bewerken in Camera Raw

In Camera Raw 7.1 of hoger kunt u werken met 16-, 24- en 32-bits zwevende-komma-afbeeldingen. Deze afbeeldingen worden vaak HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range; hoog dynamisch bereik) genoemd. In Camera Raw kunt u HDR-afbeeldingen in de TIFF- en DNG-indelingen openen. Zorg dat de afbeeldingen procesversie 2012 gebruiken. (Zie Procesversies.)

U kunt HDR-afbeeldingen bewerken met de besturingselementen op het tabblad Standaard. Als u met HDR-afbeeldingen werkt, heeft het besturingselement Belichting op het tabblad Standaard een groter bereik (+10 tot -10).

Als u klaar bent met bewerken, klikt u op Gereed of Afbeelding openen om de afbeelding te openen in Photoshop. De afbeelding wordt geopend als 16-bits of 8-bits afbeeldingen, afhankelijk van de workflowopties die u hebt ingesteld.

U opent als volgt een HDR-afbeelding in Camera Raw:

- Selecteer de afbeelding in Bridge en kies Bestand > Openen in Camera Raw. Klik in Mini Bridge met de rechtermuisknop op de afbeelding (Mac: Ctlr ingedrukt houden en klikken) en kies Openen met > Camera Raw.

Zie Afbeeldingen met hoog dynamisch bereik in Photoshop Help voor meer informatie over HDR-afbeeldingen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Manage Camera Raw settings

Save image states as snapshots
Save, reset, and load Camera Raw settings
Specify where Camera Raw settings are stored
Copy and paste Camera Raw settings
Apply saved Camera Raw settings
Export Camera Raw settings and DNG previews
Specify Camera Raw workflow options

To the top

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot.* Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.

1. Click the New Snapshot button at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.

2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.

   The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

  ***Note**: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.*
- To delete a snapshot, select it and click the Trash button at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.

To the top

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

To the top

Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: *When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.*

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences(Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit >Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).

2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/*[user name]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/*[user name]*/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar ".XMP" Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View >Show Hidden Files.

Note: *If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you*

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the Export Settings To XMP command to export the settings to sidecar XMP files.

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar ".XMP" Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

To the top

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit >Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.

2. Select one or more files and choose Edit >Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

   You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

To the top

Apply saved Camera Raw settings

1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.

2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu .

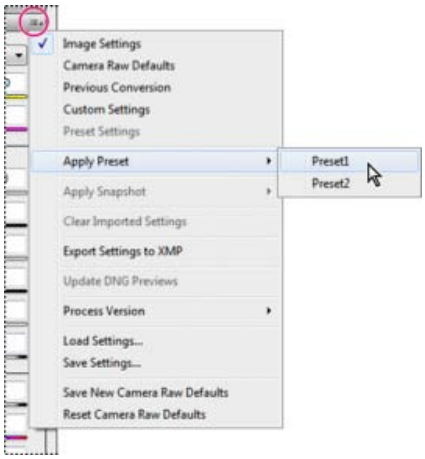
3. Choose one of the following:

   Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

   Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

   Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

   Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset

Note: *You can also apply presets from the Presets tab.*

To the top

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
3. In the Camera Raw Settings menu , chooseExport Settings To XMP or Update DNG Previews.

   The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

To the top

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.

For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

***Note**: You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.*

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

Rotate images
Straighten images
Crop images
Remove red-eye
Remove spots

To the top

Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button (or press R).

Note: *Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.*

To the top

Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool (in Creative Cloud and in Creative Suite 6). Alternatively, press the *A* key.

2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: *The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.*

Automatically straighten an image | Creative Cloud only

You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool ( ) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

To the top

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool (or press C).

   To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.

3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.

Note: *To cancel the crop operation, press Esc with the Crop tool active, or click and hold the Crop tool button and choose Clear Crop from the menu. To cancel the crop and close the Camera Raw dialog box without processing the camera raw image file, click the Cancel button or deselect the Crop tool and press Esc.*

4. When you are satisfied with the crop, press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

To the top

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool (or press E).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

   Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.
4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.

   Deselect Show Overlay to turn off the selection and check your correction.

   Note: *Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.*

To the top

Remove spots

The Spot Removal tool lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool from the toolbar.
2. Select one of the following from the Type menu:

   Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

   Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.
3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

Apply a camera profile
Specify a default camera profile
Apply a profile to a group of images
Create a camera profile preset
Customize profiles using the DNG Profile Editor

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

BothAdobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

To the top

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

  The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

  If the only profile in the Camera Profilemenu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

  Note: *If you have selected a raw file and Adobe Standardand Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profilepop-up menu, download the latest Camera Raw update from the Digital camera raw file support page.*

To the top

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profilepop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

To the top

Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.
2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
3. Click the Synchronize button.
4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize >Camera Calibration, and then click OK.

To the top

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button and choose Save Settings from the menu.
3. In the Save Settings dialog box, choose Subset >Camera Calibration, and then click OK.
4. Name your preset and click Save.
5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

To the top

Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editorand documentation for it are available on Adobe Labs.

Note: *Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.*

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Vignette and grain effects in CameraRaw

Simulate film grain
Apply a postcrop vignette

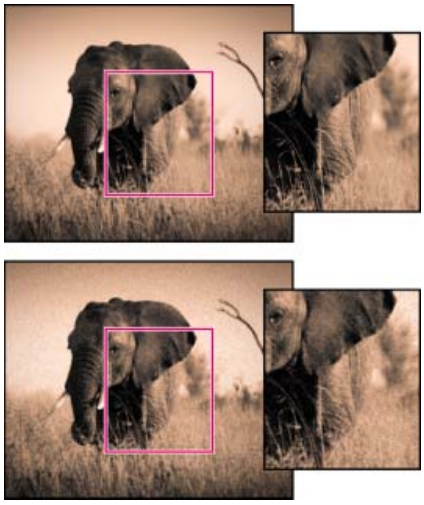
To the top

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see The new Grain feature in CS5 by Matt Kloskowski or Black and white film grain in Photoshop and Lightroom by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

To the top

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see Vignetting in Camera Raw CS5 by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See Crop images.

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

   Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

   Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

   Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:

   Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

   Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

   Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

   Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

   Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priorityeffect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Navigate, open, and save imagesin Camera Raw

Process, compare, and rate multiple images
Automating image processing
Open images
Save a camera raw image in another format

To the top

Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: *The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.*

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion.

  A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)

For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see Synchronizing edits in Adobe Camera Raw byDan Moughamian.

To the top

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processoris especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action.Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

To the top

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image’s metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

  ***Tip**: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.*
- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Imagebutton in the lower-left corner of the dialog box.

   Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File

Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Lokale aanpassingen aanbrengen in Camera Raw

Over lokale aanpassingen
Lokale aanpassingen aanbrengen met het Aanpassingspenseel in Camera Raw
Lokale aanpassingen aanbrengen met het Gegradueerde filter
Voorinstellingen voor lokale aanpassingen opslaan en toepassen

Over lokale aanpassingen

Naar boven

Met de besturingselementen op de tabbladen voor het aanpassen van afbeeldingen van Camera Raw kunt u de kleur en tinten van een volledige foto aanpassen. Als u alleen een bepaald gebied in een foto wilt aanpassen, vergelijkbaar met doordrukken en branden in traditionele fotografie, kunt u de gereedschappen Aanpassingspenseel en Gegradueerde filter in Camera Raw gebruiken.

Met het Aanpassingspenseel kunt u op selectieve wijze de belichting, de helderheid, de duidelijkheid en andere aanpassingen aanbrengen door ze als het ware op de foto te tekenen.

Met het Gegradueerde filter kunt u dezelfde typen aanpassingen geleidelijk aanbrengen over een bepaald gebied van een foto. U kunt dit gebied net zo breed of smal maken als u wilt.

U kunt voor elke foto beide soorten lokale aanpassingen gebruiken. U kunt instellingen voor lokale aanpassingen synchroniseren over meerdere geselecteerde afbeeldingen. Ook kunt u voorinstellingen voor lokale aanpassingen maken zodat u een effect dat u vaak gebruikt, snel kunt toepassen.

U moet enige tijd experimenteren om de lokale aanpassingen in Camera Raw onder de knie te krijgen. We raden u aan als volgt te werk te gaan: selecteer eerst een gereedschap, geef daarna de gereedschapsopties op en pas de aanpassingen vervolgens toe op de foto. Vervolgens kunt u die aanpassing desgewenst bewerken of een nieuwe aanpassing toepassen.

Net als voor alle in Camera Raw aangebrachte aanpassingen geldt ook dat lokale aanpassingen niet-destructief zijn. Deze aanpassingen worden nooit permanent toegepast op de foto. Lokale aanpassingen worden net zo opgeslagen in een afbeelding als algemene aanpassingen: in een secundair XMP-bestand of in de Camera Raw-database, afhankelijk van wat er is opgegeven bij de Camera Raw-voorkeuren.

Lokale aanpassingen aanbrengen met het Aanpassingspenseel in Camera Raw

Naar boven

1. Selecteer Aanpassingspenseel op de werkbalk (of druk op K).

   Camera Raw opent de opties voor het Aanpassingspenseel onder het histogram en stelt de maskeringsmodus in op Nieuw.

2. Selecteer bij de opties voor het Aanpassingspenseel het type aanpassing dat u wilt maken door de schuifregelaar voor een van de effecten te slepen.

   Opmerking: *De beschikbare effecten zijn afhankelijk van de procesversie die u gebruikt (2012, 2010 of 2003), zoals eerder aangegeven. Klik het pictogram met het uitroepteken in de rechterbenedenhoek van de voorvertoning van de afbeelding om een foto bij te werken naar de procesversie PV2012.*

   Temperatuur (PV2012) Hiermee past u de kleurtemperatuur van een gedeelte van de afbeelding aan om het gedeelte warmer of kouder te maken. Met een temperatuureffect van het gegradueerde filter kunt u afbeeldingen verbeteren die zijn gemaakt bij variërende belichtingsomstandigheden.

   Kleur (PV2012) Hiermee kunt u een groene of magentakleurige kleurzweem compenseren.

   Belichting (Alles) Hiermee stelt u de algehele helderheid van de afbeelding in. Als u een lokale belichtingscorrectie toepast, kunt u resultaten behalen die vergelijkbaar zijn met doordrukken en branden in traditionele fotografie.

   Hooglichten (PV2012) Hiermee herstelt u de details in overbelichte afbeeldingsgedeelten met hooglichten.

   Schaduwen (PV2012) Hiermee herstelt u de details in onderbelichten afbeeldingsgedeelten met schaduwen.

   Helderheid (PV2010 en PV2003) Hiermee kunt u de helderheid van de afbeelding aanpassen, met meer effect in de middentonen.

   Contrast (Alles) Hiermee kunt u het contrast van de afbeelding aanpassen, met meer effect in de middentonen.

   Verzadiging (Alles) Hiermee wordt de scherpte of de zuiverheid van de kleur gewijzigd.

Lokaal contrast (Alles) Hiermee voegt u diepte aan een afbeelding toe door het lokale contrast te verhogen.

Scherpte (Alles) Hiermee verbetert u de definitie van randen, zodat details in een foto meer in het oog springen. Met een negatieve waarde worden details vager.

Ruisreductie (PV2012) Hiermee vermindert u luminantieruis, die kan optreden als schaduwgedeelten lichter worden.

Moiréreductie (PV2012) Hiermee verwijdert u moiré-artefacten of kleuralias.

Rand verwijderen (PV2012) Hiermee verwijdert u kleuren langs de randen. Zie Lokale randkleuren verwijderen.

Kleur (Alles) Hiermee past u een kleurtint toe op het geselecteerde gebied. Selecteer de kleurtoon door op het vak met het kleurmonster rechts van de effectnaam te klikken.

Klik op het pictogram met de plus (+) of de min (-) om het effect met de vooraf ingestelde hoeveelheid te verhogen of te verlagen. Klik meerdere keren om een sterkere aanpassing te kiezen. Dubbelklik op de schuifregelaar om het effect weer in te stellen op nul.

3. Geef de penseelopties op:

   Grootte Hiermee geeft u de diameter van de penseelpunt op in pixels.

   Doezelaar Hiermee regelt u de hardheid van de penseelstreek.

   Stroom Hiermee regelt u de toepassingsgraad voor de aanpassing.

   Densiteit Hiermee regelt u de hoeveelheid transparantie van de penseelstreek.

   Automatische maskering Hiermee beperkt u de penseelstreken tot gebieden met dezelfde kleur.

   Maskering weergeven Hiermee schakelt u de zichtbaarheid van de maskerbedekking in het afbeeldingsvoorbeeld in of uit.

4. Beweeg het Aanpassingspenseel over de afbeelding.

   Het dradenkruis geeft het toepassingspunt aan. Een dichte cirkel geeft de penseelgrootte aan. De zwart-wit gestreepte cirkel geeft de hoeveelheid voor de doezelaar aan.

   Opmerking: *Als de doezelaar is ingesteld op 0, geeft de zwart-wit gestreepte cirkel de penseelgrootte aan. Bij zeer lage waarden van de doezelaar is het mogelijk dat de dichte cirkel niet zichtbaar is.*

5. Teken met het Aanpassingspenseel in het gebied van de afbeelding dat u wilt aanpassen.

   Als u de muis loslaat, verschijnt er een speldpictogram op het toepassingspunt. In de opties voor het Aanpassingspenseel verandert de maskeringsmodus in Toevoegen.

6. (Optioneel) Verfijn de aanpassing op een van de volgende manieren:
   - Sleep de gewenste schuifregelaars in de opties voor het Aanpassingspenseel om het bijbehorende effect in de afbeelding aan te passen.
   - Druk op V om het speldpictogram weer te geven of te verbergen.
   - U kunt de zichtbaarheid van de maskerbedekking in- of uitschakelen via de optie Maskering weergeven, door op Y te drukken of door de muisaanwijzer op het speldpictogram te plaatsen.

   Als u de kleur van de maskerbedekking wilt aanpassen, klik dan op de kleurstaal naast de optie Maskering weergeven. Kies vervolgens een nieuwe kleur uit de Kleurkiezer.

   - Als u een deel van de aanpassingen wilt ongedaan maken, klikt u op Wissen bij de opties voor het Aanpassingspenseel en strijkt u met het penseel over de aanpassing.

   Als u een gummetje wilt maken dat andere eigenschappen heeft dan het huidige Aanpassingspenseel, klikt u op de knop van het menu Instellingen voor lokale aanpassingen en kiest u de optie Afzonderlijke grootte gummetje. Geef vervolgens voor het gummetje de gewenste waarden op voor Grootte, Doezelaar, Stroom en Dichtheid.

   - U kunt de aanpassing volledig verwijderen door de speld te selecteren en op Verwijderen te drukken.
   - Druk op Ctrl+Z (Windows) of Command+Z (Mac OS) om de laatste aanpassing ongedaan te maken.
   - Klik op Alles wissen onder aan de opties voor het gereedschap om alle aanpassingen van het Aanpassingspenseel te verwijderen en de maskeringsmodus in te stellen op Nieuw.

7. (Optioneel) Klik op Nieuw om een aanvullende aanpassing voor het Aanpassingspenseel toe te passen. Gebruik de in stap 6 beschreven technieken om het filter te verfijnen.

   Opmerking: *Als u met meerdere aanpassingen voor het Aanpassingspenseel werkt, moet u in de modus Toevoegen werken om te kunnen schakelen tussen de verschillende aanpassingen. Klik op een spelpictogram om de bijbehorende aanpassing te selecteren en deze te verfijnen.*

Naar boven

Lokale aanpassingen aanbrengen met het Gegradueerde filter

1. Selecteer Gegradueerde filter op de werkbalk (of druk G).

   Camera Raw opent de opties voor het Gegradueerde filter onder het histogram en stelt de maskeringsmodus in op Nieuw.

2. Kies het type aanpassing dat u wilt uitvoeren in de opties voor het Gegradueerde filter door de schuifregelaar voor de volgende effecten te slepen:

   Opmerking: *De beschikbare effecten zijn afhankelijk van de procesversie die u gebruikt (2012, 2010 of 2003), zoals eerder aangegeven. Klik het pictogram met het uitroepteken in de rechterbenedenhoek van de voorvertoning van de afbeelding om een foto bij te werken naar de procesversie PV2012.*

   Temperatuur (PV2012) Hiermee past u de kleurtemperatuur van een gedeelte van de afbeelding aan om het gedeelte warmer of kouder te maken. Met een temperatuureffect van het gegradueerde filter kunt u afbeeldingen verbeteren die zijn gemaakt bij variërende belichtingsomstandigheden.

   Kleur (PV2012) Hiermee kunt u een groene of magentakleurige kleurzweem compenseren.

   Belichting (Alles) Hiermee stelt u de algehele helderheid van de afbeelding in. Als u een gegradueerd filter voor belichting toepast, kunt u resultaten behalen die vergelijkbaar zijn met doordrukken en branden in traditionele fotografie.

   Hooglichten (PV2012) Hiermee herstelt u de details in overbelichte afbeeldingsgedeelten met hooglichten.

   Schaduwen (PV2012) Hiermee herstelt u de details in onderbelichten afbeeldingsgedeelten met schaduwen.

   Helderheid (PV2010 en PV2003) Hiermee kunt u de helderheid van de afbeelding aanpassen, met meer effect in de middentonen.

   Contrast (Alles) Hiermee kunt u het contrast van de afbeelding aanpassen, met meer effect in de middentonen.

   Verzadiging (Alles) Hiermee wordt de scherpte of de zuiverheid van de kleur gewijzigd.

   Lokaal contrast (Alles) Hiermee voegt u diepte aan een afbeelding toe door het lokale contrast te verhogen.

   Scherpte (Alles) Hiermee verbetert u de definitie van randen, zodat details in een foto meer in het oog springen. Met een negatieve waarde worden details vager.

   Ruisreductie (PV2012) Hiermee vermindert u luminantieruis, die kan optreden als schaduwgedeelten lichter worden.

   Moiréreductie (PV2012) Hiermee verwijdert u moiré-artefacten of kleuralias.

   Rand verwijderen (PV 2012) Hiermee verwijdert u kleur langs de randen. Zie Lokale randkleuren verwijderen.

   Kleur (Alles) Hiermee past u een kleurtint toe op het geselecteerde gebied. Selecteer de kleurtoon door op het vak met het kleurmonster rechts van de effectnaam te klikken.

   Klik op het pictogram met de plus (+) of de min (-) om het effect met de vooraf ingestelde hoeveelheid te verhogen of te verlagen. Dubbelklik op de schuifregelaar om het effect weer in te stellen op nul.

3. Sleep in de foto om een gegradueerde filter toe te passen over een gedeelte van de foto.

   Het filter begint bij de rode stip en de rode stippellijn en gaat verder langs de groene stip en de groene stippellijn.

   De maskeringsmodus in de opties van het Gegradueerde filter schakelt over naar Bewerken.

4. (Optioneel) Verfijn het effect van het filter op een van de volgende manieren:
   - Sleep een van de schuifregelaars bij de opties voor het Gegradueerde filter om het filter aan te passen.
   - U kunt de zichtbaarheid van de hulplijnbedekking in- of uitschakelen via de optie Bedekking tonen (of op V drukken).
   - Sleep de groene of rode stip om het effect te vergroten, verkleinen of draaien.
   - Sleep de zwart-witte stippellijn om het effect te verschuiven.
   - Plaats de aanwijzer boven de groen-witte of rood-witte stippellijn, bij de groene of de rode stip, totdat u een pijl met dubbele punten ziet. Sleep vervolgens om het effect te vergroten of verkleinen aan dat einde van het bereik.
   - Plaats de aanwijzer boven de groen-witte of rood-witte stippellijn, bij de groene of de rode stip vandaan, totdat u een kromme pijl met dubbele punten ziet. Vervolgens kunt u door te slepen het effect roteren.
   - Verwijder het filter door op Verwijderen te klikken.

- Druk op Ctrl+Z (Windows) of Command+Z (Mac OS) om de laatste aanpassing ongedaan te maken.
- Klik op Alles wissen onder aan de opties voor het gereedschap om alle effecten van het Gegradueerde filter te verwijderen en de maskeringsmodus in te stellen op Nieuw.

5. (Optioneel) Klik op Nieuw om een aanvullend effect voor het Gegradueerde filter toe te passen. Gebruik de in stap 4 beschreven technieken om het filter te verfijnen.

   Opmerking: *wanneer u werkt met meerdere effecten voor het Gegradueerde filter, kunt u op een bedekking klikken om dat effect te selecteren en opnieuw te definiëren.*

Naar boven

Voorinstellingen voor lokale aanpassingen opslaan en toepassen

U kunt lokale aanpassingen opslaan als voorinstellingen zodat u de effecten snel kunt toepassen op andere afbeeldingen. U kunt voorinstellingen voor lokale aanpassingen maken, selecteren en beheren met het menu Camera Raw-instellingen bij de opties voor het Aanpassingspenseel of het Gegradueerde filter. U kunt voorinstellingen voor lokale aanpassingen toepassen met het Aanpassingspenseel of het Gegradueerde filter.

Opmerking: *lokale aanpassingen kunnen niet worden opgeslagen met voorinstellingen voor Camera Raw-afbeeldingen.*

- Klik bij de opties voor het Aanpassingspenseel of het Gegradueerde filter in het dialoogvenster Camera Raw op de knop van het menu Camera Raw-instellingen. Kies een van de volgende opdrachten:

  Nieuwe lokale correctievoorinstelling Slaat de huidige effectinstellingen voor de lokale aanpassing op als voorinstelling. Typ een naam en klik op OK. Opgeslagen voorinstellingen worden weergegeven in het menu Instellingen voor lokale aanpassingen en kunnen worden toegepast op elke afbeelding die is geopend in Camera Raw.

  Verwijderen “naam voorinstelling” Verwijdert de geselecteerde voorinstelling voor lokale aanpassingen.

  Naam wijzigen “naam voorinstelling” Wijzigt de naam van de geselecteerde voorinstellingen voor lokale aanpassingen. Typ een naam en klik op OK.

  Naam voorinstelling Selecteer een voorinstelling om de instellingen toe te passen met het Aanpassingspenseel of het Gegradueerde filter.

Houd rekening met het volgende als u voorinstellingen voor lokale aanpassingen gebruikt:

- Er kan slechts één voorinstelling voor lokale aanpassingen tegelijk worden geselecteerd.
- Als u een voorinstelling voor lokale aanpassing toepast met het Aanpassingspenseel, kunt u de penseelopties nog steeds aanpassen, waaronder Grootte, Doezelaar, Stroom en Dichtheid. De voorinstelling past de effectinstellingen toe op de opgegeven penseelgrootte.
- Nadat een voorinstelling voor lokale aanpassingen is toegepast, kunt u het effect naar wens aanpassen.
- Dezelfde effectinstellingen zijn beschikbaar voor het Aanpassingspenseel en het Gegradueerde filter. Daarom kunnen voorinstellingen voor lokale aanpassingen worden toegepast met beide gereedschappen, ongeacht met welk gereedschap de voorinstelling is gemaakt.

Videozelfstudie

- Nieuwe functies in Camera Raw 7

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Verscherpen en ruis reduceren in Camera Raw

Foto's verscherpen
Ruis reduceren

Foto's verscherpen

Naar boven

Gebruik de besturingselementen voor verscherpen op het tabblad Details om de scherpte van de randen in de afbeelding aan te passen. Bij lokaal verscherpen met de gereedschappen Aanpassingspenseel en Gegradueerde filter worden de waarden voor Straal, Details en Masker gebruikt.

Gebruik de optie Verscherping toepassen op in de Camera Raw-voorkeuren om op te geven of de verscherping moet worden toegepast op alle afbeeldingen of alleen op voorvertoningen.

Als u de voorkeuren wilt openen vanuit Camera Raw, klikt u op de knop Dialoogvenster Voorkeuren openen op de werkbalk.

1. Geef de voorvertoning weer met een zoompercentage van minimaal 100%.
2. Pas de volgende instellingen in het tabblad Details naar wens aan:

   Hoeveelheid Hiermee past u de scherpte van de randen aan. Verhoog de waarde van Hoeveelheid om de verscherping te verhogen. Met de waarde nul (0) schakelt u de verscherping uit. In het algemeen geldt dat u duidelijkere afbeeldingen krijgt als u Hoeveelheid op een lagere waarde instelt. De aanpassing is een variant van Onscherp masker. Met het filter Onscherp masker worden pixels gezocht die met de opgegeven drempel verschillen van omringende pixels en wordt het contrast van deze pixels met de opgegeven hoeveelheid vergroot. Als u een Camera Raw-afbeeldingsbestand opent, berekent de Camera Raw-plug-in welke drempelwaarde moet worden gebruikt op basis van het cameramodel, de ISO-waarde en de belichtingscompensatie.

   Straal Hiermee past u de grootte aan van de details waarop de verscherping wordt toegepast. Doorgaans kunt u voor foto's met fijne details het beste een lage instelling gebruiken. Een grotere straal is geschikt voor foto's met grovere details. Wanneer u een te grote straal instelt, oogt het resultaat onnatuurlijk.

   Details Hiermee bepaalt u hoeveel vaak voorkomende gegevens worden verscherpt in de afbeelding en in hoeverre de verscherping de randen benadrukt. Bij een lagere instelling worden vooral de randen verscherpt om vervaging te verwijderen. Hogere waarden zijn vooral nuttig als u structuren in de afbeelding meer in het oog wilt doen springen.

   Masker Hiermee bestuurt u een randmasker. Als u nul (0) kiest, worden alle aspecten van de afbeelding in dezelfde mate verscherpt. Als u 100 kiest, blijft het verscherpen grotendeels beperkt tot de gebieden bij de scherpste randen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen van deze regelaar ingedrukt om te zien welke gebieden worden verscherpt (witte gebieden) en welke gebieden worden gemaskeerd (zwarte gebieden).

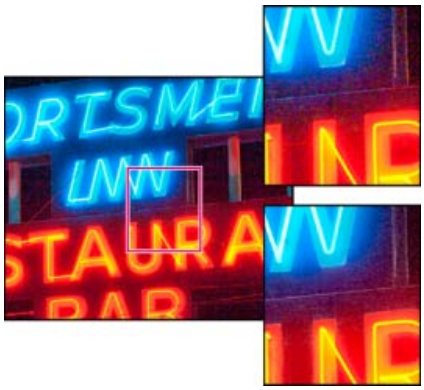
3. (Optioneel) Klik op de knop Bijwerken naar huidig proces (2012) in de rechterbenedenhoek van de voorvertoning van de afbeelding als u de nieuwste algoritmen voor verscherpen wilt toepassen op afbeeldingen.

Ruis reduceren

Naar boven

Het gedeelte Ruisreductie van het tabblad Details bevat besturingselementen om *afbeeldingsruis* te verminderen. Dit zijn de vreemde zichtbare vervormingen die de afbeeldingskwaliteit verlagen. Afbeeldingsruis bestaat uit luminantieruis (grijswaarden), die een afbeelding korrelig maakt, en chromaruis (kleurruis), die de vorm heeft van gekleurde artefacten in de afbeelding. Foto's die zijn genomen met hoge ISO-snelheden of goedkopere digitale camera's kunnen opvallende ruis hebben.

Opmerking: *zoom de voorvertoning op minstens 100% in om een voorvertoning van de ruisvermindering te kunnen zien voordat u aanpassingen voor ruisreductie doorvoert.*



Als u de schuifregelaars Kleur en Kleurdetail aanpast, wordt chromaruis verminderd en het kleurendetail behouden (onderaan rechts).

Opmerking: *als de schuifregelaars Luminantiedetail, Luminantiecontrast en Kleurdetail zijn uitgegrijsd, klikt u op de knop Bijwerken naar huidig proces (2012) in de rechterbenedenhoek van de voorvertoning van de afbeelding.*

Luminantie Hiermee vermindert u de luminantieruis.

Luminantiedetail Hiermee wordt de drempel voor luminantiedetail ingesteld. Handig voor foto's met veel ruis. Hogere waarden behouden meer details, maar de resultaten kunnen meer ruis bevatten. Lagere waarden geven resultaten met minder ruis, maar verwijderen ook details.

Luminantiecontrast Hiermee wordt het luminantiecontrast ingesteld. Handig voor foto's met veel ruis. Hogere waarden behouden het contrast, maar kunnen vlekken met ruis veroorzaken. Lagere waarden geven resultaten met minder ruis, maar wellicht ook minder contrast.

Kleur Hiermee vermindert u de ruis in kleuren.

Kleurdetail Hiermee wordt de drempel voor kleurdetail ingesteld. Hogere waarden geven dunne, gedetailleerde en gekleurde randen goed weer, maar kunnen zorgen voor kleurspikkels. Lagere waarden verwijderen kleurspikkels, maar kunnen overvloeien van kleuren veroorzaken.

Bekijk de volgende videohandleidingen voor informatie over ruisreductie in Camera Raw:

- Betere ruisreductie in Photoshop® CS5 van Matt Kloskowski
- Lenscorrectie en ruisreductie met Adobe® Camera Raw van Russell Brown
- Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0 van Justin Seeley

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Procesversies in Camera Raw

De *procesversie* is de technologie die Camera Raw gebruikt om foto's aan te passen en weer te geven. Afhankelijk van de gebruikte versie zijn er verschillende opties en instellingen beschikbaar op het tabblad Standaard en wanneer u lokale aanpassingen aanbrengt.

Procesversie 2012 Voor afbeeldingen die voor de eerste keer worden bewerkt in Camera Raw 7, wordt procesversie 2012 gebruikt. Procesversie 2012 (PV2012) biedt nieuwe besturingselementen voor kleurtinten en nieuwe algoritmen voor tinttoewijzing voor afbeeldingen met veel contrast. Met PV2012 kunt u de instellingen aanpassen voor Hooglichten, Schaduwen, Witte tinten, Zwarte tinten, Belichting en Contrast in het deelvenster Standaard. U kunt ook lokale correcties toepassen voor witbalans (Temperatuur en Tint), Hooglichten, Schaduwen, Ruis, en Moiréreductie.

Procesversie 2010 Voor afbeeldingen die zijn bewerkt in Camera Raw 6, is standaard procesversie 2010 (PV2010) gebruikt. PV2010 biedt verbeterde verscherping en ruisreductie vergeleken met de vorige procesversie (PV2003).

Procesversie 2003 De oorspronkelijke verwerkingsengine die wordt gebruikt door versie 5.x en lager van Camera Raw.

Als u wilt profiteren van de verbeterde verwerking, kunt eerder bewerkte foto's bijwerken naar de huidige procesversie.

Als u een foto wilt bijwerken naar het Camera Raw 7-proces (PV2012), gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- Klik op de knop Bijwerken naar huidig proces (het pictogram met het uitroepteken) in de rechterbenedenhoek van de voorvertoning van de afbeelding.
- Selecteer op het tabblad Camerakalibratie de optie Proces > 2012 (huidig).

Als u een oudere procesversie wilt toepassen op een foto, gaat u naar het tabblad Camerakalibratie en kiest u Proces > 2010 of Proces > 2003.

Videozelfstudie

- Nieuwe functies in Camera Raw 7

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Lensvervormingen corrigeren in Camera Raw

Over lenscorrecties
Afbeeldingsperspectief en lensfouten automatisch corrigeren
Expert aan het woord:
Afbeeldingsperspectief en lensfouten handmatig corrigeren
Kleurafwijking compenseren in Camera Raw 7.1

Over lenscorrecties

Naar boven

Bij cameralenzen kunnen voor bepaalde brandpuntsafstanden, f-stops en scherpstellingsafstanden verschillende fouten optreden. Deze vervormingen en afwijkingen kunt u corrigeren via het tabblad Lenscorrecties van het dialoogvenster Camera Raw.

Bij *vignettering* wordt de afbeelding aan de randen, vooral in de hoeken, donkerder dan in het midden. Gebruik de besturingselementen in het gedeelte Lensvignettering van het tabblad Lenscorrecties om de vignettering te compenseren.

Bij *tonvervorming* lijkt het of rechte lijnen naar buiten zijn gebogen.

Bij *speldenkussenvervorming* lijkt het of rechte lijnen naar binnen zijn gebogen.

Kleurafwijking treedt op doordat de lens niet verschillende kleuren op dezelfde plek kan scherpstellen. Bij één type kleurafwijking is de afbeelding voor elke lichtkleur scherpgesteld, maar heeft elke afbeelding een iets andere grootte. Een ander type kleurafwijking betreft de randen van spiegelende hooglichten, bijvoorbeeld wanneer licht wordt weerspiegeld door water of gepolijst metaal. Deze situatie leidt meestal tot een paarse krans rond elk spiegelend hooglicht.



Oorspronkelijke afbeelding (boven) en afbeelding na het corrigeren van kleurafwijking (onder)

Afbeeldingsperspectief en lensfouten automatisch corrigeren

Naar boven

Met de opties op het geneste tabblad Profiel van het tabblad Lenscorrecties in het dialoogvenster Camera Raw kunt u vervormingen corrigeren die optreden bij veelgebruikte cameralenzen. De profielen zijn gebaseerd op de Exif-metagegevens van de camera en lens waarmee de foto is gemaakt, zodat de juiste correcties kunnen worden aangebracht.

Expert aan het woord:

Naar boven

Russell Brown laat zien hoe u lenscorrecties en ruisreductie kunt toepassen in Camera Raw 6 (05:55).... Meer informatie

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



van Russell Brown

Deel uw kennis op Adobe Community Help

1. Selecteer Correcties lensprofiel inschakelen op het geneste tabblad Profiel van het tabblad Lenscorrecties.
2. Als Camera Raw niet automatisch een geschikt profiel vindt, selecteert u een merk, model en profiel.

   Opmerking: *Sommige camera's hebben slechts één lens en sommige lenzen hebben maar één profiel. Afhankelijk van of u een Raw-bestand of een bestand met andere indeling aanpast, worden verschillende beschikbare lenzen weergegeven. Raadpleeg het ondersteuningsartikel Ondersteuning van lensprofielen \| Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6 voor een lijst met ondersteunde lenzen. Gebruik Adobe Lens Profile Creator om aangepaste profielen te maken.*
3. Pas zo nodig de correctie aan die wordt toegepast met het profiel door de schuifregelaars voor Hoeveelheid te verslepen:

   Vervorming Met de standaardwaarde 100 wordt 100% van de vervormingscorrectie in het profiel toegepast. Met waarden hoger dan 100 wordt meer correctie toegepast op de vervorming en met waarden lager dan 100 wordt minder correctie toegepast op de vervorming.

   Kleurafwijking Met de standaardwaarde 100 wordt 100% van de kleurafwijkingscorrectie in het profiel toegepast. Met waarden hoger dan 100 wordt meer correctie toegepast op de kleurranden en met waarden lager dan 100 wordt minder correctie toegepast op de kleurranden.

   Vignettering Met de standaardwaarde 100 wordt 100% van de vignetteringscorrectie in het profiel toegepast. Met waarden hoger dan 100 wordt meer correctie toegepast op de vignettering en met waarden lager dan 100 wordt minder correctie toegepast op de vignettering.
4. (Optioneel) Kies Instellen > Standaardwaarden nieuw lensprofiel opslaan als u de wijzigingen wilt toepassen op het standaardprofiel.

Naar boven

Afbeeldingsperspectief en lensfouten handmatig corrigeren

Transformatie- en vignetteringscorrecties kunnen worden toegepast op originele en uitgesneden foto's. Met lensvignetten worden de belichtingswaarden aangepast om donkere hoeken lichter te maken.

1. Selecteer het geneste tabblad Handmatig van het tabblad Lenscorrecties in het dialoogvenster Camera Raw.
2. Pas een of meer van de volgende instellingen aan bij Transformatie:

   Vervorming Sleep naar rechts om tonvervorming te corrigeren en lijnen die naar buiten buigen, recht te trekken. Sleep naar rechts om speldenkussenvervorming te corrigeren en lijnen die naar binnen buigen, recht te trekken.

   Verticaal Hiermee corrigeert u het perspectief dat ontstaat als de camera naar voren of achteren wordt gekanteld. Met deze correctie lijkt het alsof verticale lijnen parallel lopen.

   Horizontaal Hiermee corrigeert u het perspectief dat ontstaat als de camera naar links of rechts wordt gedraaid. Met deze correctie lijkt het alsof horizontale lijnen parallel lopen.

   Roteren Hiermee corrigeert u de kanteling van de camera.

   Schaal Hiermee kunt u de afbeeldingsschaal vergroten of verkleinen. Zo kunt u lege gedeelten verwijderen die ontstaan door perspectiefcorrecties en vervormingen. Afbeeldingsgedeelten die buiten het uitsnijdkader vallen, worden weergegeven.
3. Pas een of meer van de volgende instellingen aan bij Kleurafwijking:

   Rode/cyaan rand corrigeren Hiermee wijzigt u de grootte van het rode kanaal ten opzichte van het groene kanaal.

   Blauwe/gele rand corrigeren Hiermee wijzigt u de grootte van het blauwe kanaal ten opzichte van het groene kanaal.

   Zoom in op een gebied met zeer donkere of zwarte details tegen een zeer lichte of witte achtergrond. Kijk naar de gekleurde randen. Als u kleurranden duidelijker wilt weergeven, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt wanneer u een schuifregelaar versleept om de kleurranden te verbergen die worden gecorrigeerd met de andere schuifregelaar.

   Rand verwijderen Kies Alle randen om de kleurvorming aan alle randen te corrigeren, inclusief eventuele sterke wijzigingen in kleurwaarden. Als u Alle randen kiest en er smalle, grijze lijnen langs de randen of andere ongewenste effecten ontstaan, kiest u Hooglichtranden om alleen de kleurvorming te corrigeren aan de randen van hooglichten (waar de kleurvervorming meestal optreedt). Kies Uit om Rand verwijderen uit te schakelen.
4. Pas een of meer van de volgende instellingen aan bij Lensvignettering:

   Hoeveelheid Sleep de schuifregelaar Hoeveelheid naar rechts (positieve waarden) om de hoeken van de foto lichter te maken. Sleep de schuifregelaar Hoeveelheid naar links (negatieve waarden) om de hoeken van de foto donkerder te maken.

   Middelpunt Sleep de schuifregelaar Middelpunt naar links (lagere waarde) om de aanpassing bij Hoeveelheid toe te passen op een groter gebied buiten de hoeken. Sleep de schuifregelaar naar rechts (hogere waarde) om de aanpassing te beperken tot een kleiner gebied dichter bij de hoeken.

Naar boven

Kleurafwijking compenseren in Camera Raw 7.1

Camera Raw 7.1 bevat een selectievakje voor automatische correctie van blauwe/gele en rode/groene randen (laterale kleurafwijking). Met een schuifregelaar corrigeert u de paarse/magenta en groene kleurafwijking (axiale kleurafwijking). Axiale kleurafwijking treedt vaak op in afbeeldingen die zijn gemaakt met een grote lensopening.

Rode/groene en blauwe/gele kleurverschuivingen verwijderen

- Schakel op het tabblad Kleur van het deelvenster Lenscorrectie het selectievakje Kleurafwijking verwijderen in.

Paarse/magenta randen en groene randen globaal verwijderen

Pas op het tabblad Kleur van het deelvenster Lenscorrectie de schuifregelaar Hoeveelheid voor paars en groen aan. Hoe hoger de waarde, des te groter de mate waarin de kleurenranden worden verwijderd. Let op dat u geen aanpassingen toepast die gevolgen hebben voor paarse of groene objecten in uw afbeelding.

U kunt het bereik van de paarse of groene kleurtoon dat wordt beïnvloed door de schuifregelaar Hoeveelheid aanpassen met de schuifregelaar Kleurtoon Paars en Kleurtoon Groen. Sleep een van de besturingselementen voor de eindpunten om het bereik van de betreffende kleuren te vergroten of te verkleinen. Sleep tussen de besturingselementen voor de eindpunten om het kleurtoonbereik te verplaatsen. De minimale ruimte tussen de eindpunten is tien eenheden. De standaardafstand voor de groene schuifregelaars is smal om groene/gele afbeeldingskleuren (zoals bladeren) te beschermen.

Opmerking: *u kunt de randen van paarse en groene objecten beschermen met het penseel voor lokale aanpassingen.*

Druk op Alt/Option wanneer u een schuifregelaar sleept om de aanpassing duidelijker weer te geven. De rand krijgt een neutrale kleur wanneer u sleept om de kleur te verwijderen.

Lokale randkleuren verwijderen

Met lokale penseel- en verloopaanpassingen worden randkleuren in elke kleur verwijderd. Lokale randen verwijderen is alleen beschikbaar voor procesversie 2012.

- Selecteer het penseel of het verloopgereedschap en sleep in de afbeelding.
- Pas de schuifregelaar Rand verwijderen aan. Met een positieve waarde wordt de kleurrand verwijderd. Met negatieve waarden worden afbeeldingsgebieden beschermd tegen bewerkingen voor het verwijderen van randen die u globaal toepast. Met de waarde -100 wordt geen enkele rand uit het gebied verwijderd. Zo kan het toepassen van een sterke globale bewerking voor het verwijderen van paarse randen leiden tot minder verzadiging of een verandering van randen van paarse objecten in uw afbeelding. Wanneer Rand verwijderen is ingesteld op -100, worden de gebieden beschermd en blijft de oorspronkelijke kleur ervan behouden wanneer u met het penseel over de betreffende gebieden strijkt.

Voor de beste resultaten voert u lenscorrecties van Transformatie uit voordat u lokale aanpassingen van de randkleur toepast.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Repareren en restauratie

Reparatie met behoud van inhoud gebruiken
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
Repareer onvolkomenheden naadloos.

Verplaatsen en uitbreiden met behoud van inhoud gebruiken
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
Stel afbeeldingen opnieuw samen met deze eenvoudige stappen.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Repareren en verplaatsen met behoud van inhoud

Repareren met behoud van inhoud
Verplaatsen met behoud van inhoud

Zie Een gebied repareren voor informatie over het gebruik van het gereedschap Reparatie in eerdere versies dan Photoshop CS6.

Repareren met behoud van inhoud

Naar boven

Het gereedschap Reparatie wordt gebruikt voor het verwijderen van ongewenste afbeeldingselementen. De optie Met behoud van inhoud in het Reparatiegereedschap voegt nabijgelegen inhoud samen om die naadloos te laten overvloeien in de omringende inhoud.

De resultaten zijn vergelijkbaar met Vulling met behoud van inhoud, maar het gebruik van dit gereedschap biedt u de flexibiliteit om het brongebied te kiezen.

1. Houd op de werkbalk het **Snel retoucheerpenseel** ingedrukt en selecteer het gereedschap **Reparatie**.
2. In de optiebalk doet u het volgende:



Opties voor Repareren met behoud van inhoud

Repareren Kies Met behoud van inhoud om de optie Met behoud van inhoud te selecteren.

Aanpassing Kies een waarde voor hoe nauw de reparatie aansluit bij de bestaande afbeeldingpatronen.

Monster nemen van alle lagen Schakel deze optie in als u het resultaat van de verplaatsing in een andere laag wilt maken met gebruik van gegevens uit alle lagen. Selecteer de doellaag in het deelvenster Lagen.

3. Selecteer in de afbeelding een gebied dat u wilt vervangen. U kunt het gereedschap **Reparatie** gebruiken om een selectie te tekenen, maar u kunt ook een van de andere selectiegereedschappen gebruiken.
4. Sleep de selectie over het gebied waarvan u een vulling wilt genereren.

Verplaatsen met behoud van inhoud

Naar boven

Gebruik het gereedschap Verplaatsen met behoud van inhoud om een gedeelte van een afbeelding te selecteren en te verplaatsen. De afbeelding opnieuw wordt samengesteld en het achtergebleven gat wordt gevuld met vergelijkbare elementen uit de afbeelding. U hoeft geen intensieve bewerkingen met lagen en complexe selecties uit te voeren.

U kunt het gereedschap Verplaatsen met behoud van inhoud in twee modi gebruiken:

- Met de modus Verplaatsen kunt u objecten op verschillende locaties plaatsen (het meest effectief als de achtergrond vergelijkbaar blijft).
- Gebruik de modus Uitbreiden om objecten zoals haar, bomen of gebouwen uit te breiden of te verkleinen. Architectuurobjecten kunnen het beste worden uitgebreid met op een parallel vlak gemaakte foto's in plaats van onder een hoek gemaakte foto's.

1. Houd op de werkbalk het **Snel retoucheerpenseel** ingedrukt en selecteer het gereedschap **Verplaatsen met behoud van inhoud**.
2. In de optiebalk doet u het volgende:



Opties voor Verplaatsen met behoud van inhoud

Modus Gebruik de modus Verplaatsen om geselecteerde objecten op een andere locatie te plaatsen. Gebruik de modus Uitbreiden om objecten uit te breiden of te verkleinen.

Aanpassing Kies een waarde voor de mate waarin de resultaten op de bestaande afbeeldingpatronen lijken.

Monster nemen van alle lagen Schakel deze optie in om de gegevens uit alle lagen te gebruiken en het resultaat van de verplaatsing in de geselecteerde laag te maken. Selecteer de doellaag in het deelvenster Lagen.

3. Selecteer een gebied om te verplaatsen of uit te breiden.U kunt het gereedschap Verplaatsen gebruiken om een selectie te tekenen, maar u kunt ook een van de andere selectiegereedschappen gebruiken.

4. Sleep de selectie naar het gebied waar u het object wilt plaatsen.

Lees meer

- Videozelfstudie Verplaatsen met behoud van inhoud van Lesa Snider
- Afbeeldingselementen opnieuw samenstellen met gereedschappen voor Verplaatsen en Repareren met behoud van inhoud door Dan Moughamian

---

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afbeeldingen retoucheren en repareren

Informatie over het deelvenster Bron klonen
Retoucheren met het gereedschap Kloonstempel
Monsterbronnen voor klonen en retoucheren instellen
Retoucheren met het gereedschap Retoucheerpenseel
Retoucheren met het gereedschap Snel retoucheerpenseel
Een gebied repareren
Rode ogen verwijderen

Naar boven

Informatie over het deelvenster Bron klonen

Het deelvenster Bron klonen (Venster > Bron klonen) bevat opties voor de gereedschappen Kloonstempel of Retoucheerpenseel. U kunt maximaal vijf verschillende monsterbronnen instellen en snel de gewenste bron selecteren zonder steeds opnieuw een monster te hoeven nemen als u een andere bron wilt gebruiken. U kunt een bedekking van uw monsterbron weergeven waarmee u de bron gemakkelijker op een specifieke locatie kunt klonen. U kunt de monsterbron ook schalen of roteren en deze zo aan de grootte en richting van de kloonbestemming aanpassen.

(Photoshop Extended) Bij tijdlijnanimaties bevat het deelvenster Bron klonen ook opties waarmee u de frameverhouding kunt opgeven tussen het video-/animatieframe van de monsterbron en het doelvideo-/animatieframe. Zie ook Inhoud in video- en animatieframes klonen (Photoshop Extended)

Op www.adobe.com/go/vid0011_nl vindt u een video over het deelvenster Bron klonen.

Naar boven

Retoucheren met het gereedschap Kloonstempel

Met het gereedschap Kloonstempel tekent u één deel van een afbeelding over een ander deel van dezelfde afbeelding of over een ander deel van een ander geopend document met dezelfde kleurmodus. U kunt ook een deel van een laag over een andere laag tekenen. Het gereedschap Kloonstempel is handig voor het dupliceren van objecten of het verwijderen van een fout in een afbeelding.

(Photoshop Extended) Met het gereedschap Kloonstempel kunt u inhoud tekenen op video- of animatieframes. Zie ook Inhoud in video- en animatieframes klonen (Photoshop Extended)

Met het gereedschap Kloonstempel stelt u een monsterpunt in van het gebied waarvan u de pixels wilt kopiëren (klonen) en past u dit toe op een ander gebied. Schakel de optie Uitgelijnd in als u wilt tekenen met het meest recente monsterpunt wanneer u het tekenen hebt onderbroken en weer wilt hervatten. Schakel de optie Uitgelijnd uit als u het tekenen steeds vanaf het eerste monsterpunt wilt starten, ongeacht het aantal keren dat u het tekenen stopt en hervat.

Omdat u voor het gereedschap Kloonstempel elk gewenst penseeluiteinde kunt gebruiken, kunt u de grootte van het gebied dat u kloont helemaal aan uw wensen aanpassen. U kunt de wijze waarop het tekenen wordt toegepast op het gekloonde gebied ook bepalen met de instellingen voor dekking en overvloeiing.



Afbeeldingen wijzigen met het gereedschap Kloonstempel

1. Selecteer het gereedschap Kloonstempel .
2. Kies een penseeluiteinde en stel op de optiebalk penseelopties in voor overvloeimodus, dekking en stroom.
3. Stel op de optiebalk een of meerdere van de volgende opties in om aan te geven hoe u de pixelmonsters wilt uitlijnen en hoe u monsters wilt nemen uit de lagen in uw document:

   Uitgelijnd Schakel Uitgelijnd in om doorlopend pixelmonsters te nemen, zonder dat het huidige monsterpunt verloren gaat, zelfs als u de muis loslaat. Schakel Uitgelijnd uit als u de pixelmonsters vanaf het eerste monsterpunt steeds wilt hergebruiken als u het tekenen onderbreekt en hervat.

Monster Hiermee neemt u monsters uit de door u opgegeven lagen. Kies Huidige laag en onderliggende lagen als u monsters wilt nemen uit de actieve laag en de onderliggende zichtbare lagen. Als u alleen monsters wilt nemen uit de actieve laag, kiest u Huidige laag. Als u monsters wilt nemen uit alle zichtbare lagen, kiest u Alle lagen. Als u monsters wilt nemen van alle lagen met uitzondering van aanpassingslagen, kiest u Alle lagen en klikt u op het pictogram Aanpassingslagen negeren rechts van het pop-upmenu Monster.

4. Stel het monsterpunt in door de aanwijzer in een geopende afbeelding te zetten en Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en te klikken.

   Opmerking: *Controleer of u niet in een aanpassingslaag werkt. Het gereedschap Kloonstempel werkt niet op aanpassingslagen.*

5. (Optioneel) Klik in het deelvenster Bron klonen op een knop voor een kloonbron en stel een extra monsterpunt in.

   U kunt maximaal vijf verschillende monsterbronnen instellen. De monsterbronnen worden in het deelvenster Bron klonen bewaard totdat u het document sluit.

6. (Optioneel) Voer in het deelvenster Bron klonen een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Voer een waarde in voor B (breedte) of H (hoogte), of voer het aantal graden voor rotatie in om de bron die u kloont te schalen of te roteren.
   - Als u de richting van de bron wilt omkeren (bijvoorbeeld als u ogen wilt spiegelen), klikt u op de knop Horizontaal omdraaien of Verticaal omdraaien.
   - Als u een bedekking wilt weergeven van de bron die u kloont, selecteert u Bedekking tonen en stelt u de bedekkingsopties in.

   Opmerking: *Selecteer Uitgesneden om de bedekking bij te snijden naar het penseelformaat.*

7. Sleep over het deel van de afbeelding dat u wilt wijzigen.

Naar boven

Monsterbronnen voor klonen en retoucheren instellen

Met het gereedschap Kloonstempel of Retoucheerpenseel kunt u monsters nemen uit het huidige document of uit geopende documenten in Photoshop.

(Photoshop Extended) Bij het klonen van video of animatie kunt u monsterpunten instellen in het frame waarop u op dat moment tekent of in monsterbronnen in een ander frame, ook als het frame zich in een andere videolaag of in een ander geopend document bevindt.

U kunt per keer maximaal vijf verschillende monsterbronnen opgeven in het deelvenster Bron klonen. De monsterbronnen worden in het deelvenster Bron klonen bewaard totdat u het document sluit.

1. (Alleen Photoshop Extended) Als u video- of animatieframes wilt klonen, opent u het deelvenster Animatie. (Sla stap 2 over als u geen video- of animatieframes kloont). Selecteer de optie voor tijdlijnanimatie en verplaats de huidige-tijdindicator naar het frame met de bron waaruit u een monster wilt nemen.
2. Selecteer het gereedschap Kloonstempel en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik in een geopend documentvenster om het monsterpunt in te stellen.
3. (Optioneel) Als u nog een monsterpunt wilt instellen, klikt u op een andere knop voor een kloonbron in het deelvenster Bron klonen.

   U kunt de monsterbron voor een kloonbronknop wijzigen door een ander monsterpunt in te stellen.

De monsterbron schalen of roteren

1. Selecteer het gereedschap Kloonstempel of Retoucheerpenseel en stel een of meerdere bronmonsters in.
2. Selecteer een kloonbron in het deelvenster Bron klonen en voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Typ een percentage in het vak B (breedte) of H (hoogte) als u de monsterbron wilt schalen. Standaard worden de verhoudingen van de afbeelding behouden. Als u de afzonderlijke instellingen wilt aanpassen of als u de optie voor het beperken van de verhoudingen wilt herstellen, klikt u op de knop Verhoudingen beperken.
   - Als u de monsterbron wilt roteren, geeft u een waarde in graden op of houdt u de aanwijzer boven het pictogram De kloonbron roteren.
   - Als u de oorspronkelijke grootte en richting van de monsterbron weer wilt instellen, klikt u op de knop Transformatie opnieuw instellen.

De bedekkingsopties voor de monsterbron wijzigen

Pas de opties voor de monsterbronbedekking aan, zodat u de bedekking en de onderliggende afbeeldingen beter kunt zien bij het tekenen met het gereedschap Kloonstempel en Retoucheerpenseel.

Als u de bedekking tijdens het tekenen met het gereedschap Kloonstempel tijdelijk wilt weergeven, drukt u op Alt+Shift (Windows) of Option+Shift (Mac OS). Het penseel neemt tijdelijk de vorm aan van het gereedschap voor het verplaatsen van de bronbedekking. Sleep de bedekking naar een andere locatie.

- Selecteer Bedekking tonen in het deelvenster Bron klonen en voer een of meer van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer Automatisch verbergen als u de bedekking wilt verbergen terwijl u de penseelstreken aanbrengt.

- Schakel de optie voor uitnknippen in als u de bedekking wilt uitknippen tot de penseelgrootte.
- Geef een waarde op in het tekstvak Dekking om het dekkingspercentage van de bedekking in te stellen.
- Kies Normaal, Donkerder, Lichter of Verschil in het pop-upmenu onder aan het deelvenster Bron klonen om de vormgeving van de bedekking op te geven.
- Selecteer Omkeren als u de kleuren in de bedekking wilt omkeren.

U kunt identieke gebieden in de bronbedekking en de onderliggende afbeelding beter uitlijnen als u de dekking instelt op 50%, de optie Omkeren selecteert en de optie Bijgesneden uitschakelt. Uitgelijnde identieke gebieden in afbeeldingen worden effen en grijs weergegeven.

De kloonbronverschuiving opgeven

Met het gereedschap Kloonstempel of Retoucheerpenseel kunt u overal in de doelafbeeldingen tekenen met de monsterbron. Met de bedekkingsopties kunt u visualiseren waar u wilt tekenen. Als u echter op een specifieke locatie tekent ten opzichte van het monsterpunt, kunt u de horizontale en verticale pixelverschuiving instellen.

- Selecteer de gewenste bron in het deelvenster Bron klonen en geef een waarde op in het vak X en Y bij de optie Verschuiving.

Naar boven

Retoucheren met het gereedschap Retoucheerpenseel

Met het gereedschap Retoucheerpenseel kunt u onvolkomenheden corrigeren door ze te laten opgaan in het omringende gedeelte van de afbeelding. Net als bij de kloongereedschappen kunt u het Retoucheerpenseel gebruiken voor het tekenen met pixelmonsters van een afbeelding of patroon. Bij het Retoucheerpenseel komen echter ook de structuur, de belichting, de transparantie en de schaduweffecten van de pixelmonsters overeen met pixels die moeten worden hersteld. Dit heeft tot gevolg dat de gerepareerde pixels naadloos overlopen in de rest van de afbeelding.

(Photoshop Extended) Het gereedschap Retoucheerpenseel kan worden gebruikt voor video- of animatieframes.



Pixelmonsters en herstelde afbeelding

1. Selecteer het gereedschap Retoucheerpenseel .
2. Klik op het penseelvoorbeeld in de optiebalk en stel de penseelopties in het pop-updeelvenster in:

   Opmerking: *Als u een drukgevoelig digitaal tekentablet gebruikt, kiest u een optie in het menu Grootte om de grootte van het Retoucheerpenseel te variëren gaandeweg de penseelstreek. Kies Pendruk om de variatie op de pendruk te baseren. Kies Pendrukschijf om de variatie te baseren op de positie van de draaischijf van de pen. Selecteer Uit als u geen variatie wilt aanbrengen in de grootte.*

   Modus Hiermee geeft u de overvloeimodus op. Kies Vervangen om ruis, filmkorrel en structuur aan de randen van een penseelstreek te behouden wanneer u een penseel met zachte randen gebruikt.

   Bron Hiermee geeft u de bron op die u wilt gebruiken voor het repareren van pixels. Selecteer Monster om pixels van de huidige afbeelding te gebruiken of Patroon om pixels van een patroon te gebruiken. Als u Patroon kiest, selecteert u een patroon in het pop-updeelvenster Patroon.

   Uitgelijnd Schakel Uitgelijnd in om doorlopend pixelmonsters te nemen, zonder dat het huidige monsterpunt verloren gaat, zelfs als u de muis loslaat. Schakel Uitgelijnd uit als u de pixelmonsters vanaf het eerste monsterpunt steeds wilt hergebruiken als u het tekenen onderbreekt en hervat.

   Monster Hiermee neemt u monsters uit de door u opgegeven lagen. Kies Huidige laag en onderliggende lagen als u monsters wilt nemen uit de actieve laag en de onderliggende zichtbare lagen. Als u alleen monsters wilt nemen uit de actieve laag, kiest u Huidige laag. Als u monsters wilt nemen uit alle zichtbare lagen, kiest u Alle lagen. Als u monsters wilt nemen van alle lagen met uitzondering van aanpassingslagen, kiest u Alle lagen en klikt u op het pictogram Deze optie inschakelen om aanpassingslagen tijdens het klonen te negeren rechts van het pop-upmenu Monster.
3. Stel het monsterpunt in door de aanwijzer op een gebied in een afbeelding te zetten en Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en te klikken.

   Opmerking: *U kunt pixelmonsters alleen in een andere afbeelding toepassen als beide afbeeldingen dezelfde kleurmodus hebben, tenzij een van de afbeeldingen de Grijswaardenmodus heeft.*
4. (Optioneel) Klik in het deelvenster Bron klonen op een knop voor een kloonbron en stel een extra monsterpunt in.

U kunt maximaal vijf verschillende monsterbronnen instellen. De monsterbronnen worden in het deelvenster Bron klonen bewaard totdat u het document dat u bewerkt, sluit.

5. (Optioneel) Klik op een knop voor een kloonbron in het deelvenster Bron klonen om de gewenste monsterbron te selecteren.
6. (Optioneel) Voer in het deelvenster Bron klonen een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Voer een waarde in voor B (breedte) of H (hoogte), of voer het aantal graden voor rotatie in om de bron die u kloont te schalen of te roteren.
   - Als u een bedekking wilt weergeven van de bron die u kloont, selecteert u Bedekking tonen en stelt u de bedekkingsopties in.
7. Sleep in de afbeelding.

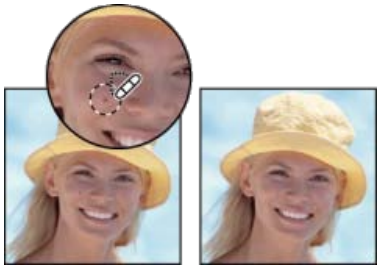
   Telkens als u de muisknop loslaat, worden de pixelmonsters samengesmolten met de bestaande pixels.

Als er een sterk contrast is bij de randen van het gebied dat u wilt retoucheren, maakt u een selectie voordat u het Retoucheerpenseel gebruikt. De selectie moet groter zijn dan het gebied dat u wilt retoucheren en dient nauwkeurig de grenzen van de contrasterende pixels te volgen. Als u tekent met het Retoucheerpenseel, voorkomt u met de selectie dat kleuren van buiten naar binnen aflopen.

Naar boven

Retoucheren met het gereedschap Snel retoucheerpenseel

Met het gereedschap Snel retoucheerpenseel kunt u snel vlekken en andere onvolkomenheden uit de foto's verwijderen. Het gereedschap Snel retoucheerpenseel werkt op soortgelijke wijze als het Retoucheerpenseel: het tekent met pixelmonsters uit een afbeelding of patroon, waarbij de structuur, de belichting, de transparantie en de schaduweffecten van de pixelmonsters overeenkomen met de pixels die moeten worden hersteld. In tegenstelling tot het Retoucheerpenseel hoeft u bij Snel retoucheerpenseel geen monsterpunt op te geven. Met het Snel retoucheerpenseel neemt u automatisch monsters rondom het geretoucheerde gebied.



Snel retoucheerpenseel gebruiken om een vlek te verwijderen

Als u een groot gebied wilt retoucheren of meer controle wilt hebben over het nemen van monsters van de bronpixels, kunt u het Retoucheerpenseel gebruiken in plaats van het Snel retoucheerpenseel.

1. Selecteer het gereedschap Snel retoucheerpenseel in de gereedschapset. Indien nodig klikt u op het gereedschap Retoucheerpenseel, Reparatie of Rode ogen verwijderen om de verborgen gereedschappen weer te geven en een selectie te maken.
2. Kies een penseelgrootte op de optiebalk. Een penseel dat iets groter is dan het gebied dat u wilt herstellen, werkt het beste: u kunt dan het gehele gebied met één klik omvatten.
3. (Optioneel) Kies een overvloeimodus in het pop-updeelvenster Modus op de optiebalk. Kies Vervangen om ruis, filmkorrel en structuur aan de randen van een penseelstreek te behouden wanneer u een penseel met zachte randen gebruikt.
4. Kies een optie bij Type op de optiebalk:

   Locatie afstemmen Zoekt in de pixels aan de rand van de selectie naar een gebied dat voor de reparatie kan worden gebruikt.

   Structuur maken Gebruikt de pixels in de selectie om een structuur te maken. Als de structuur niet werkt, probeert u nogmaals door het gebied te slepen.

   Inhoud behouden Vergelijkt de inhoud van een nabijgelegen afbeelding om de selectie naadloos te vullen, waarbij belangrijke details zoals schaduwen en objectranden op realistische wijze behouden blijven.

   Gebruik de opdracht Bewerken > Vullen om een grotere of preciezere selectie te kunnen maken voor de optie Inhoud behouden. (Zie Vullingen met behoud van inhoud, patronen of historie.)
5. Schakel Monster nemen van alle lagen op de optiebalk in als u monsters wilt nemen uit alle zichtbare lagen. Schakel Monster nemen van alle lagen op de optiebalk uit als u alleen monsters wilt nemen uit de actieve laag.
6. Klik op het gebied dat u wilt corrigeren of klik en sleep om onvolkomenheden in een groter gebied te corrigeren.

Naar boven

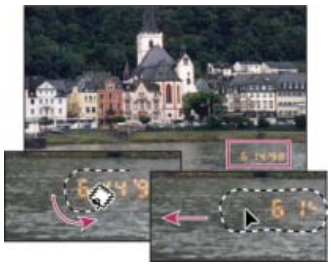
Een gebied repareren

Met het gereedschap Reparatie kunt u een geselecteerd gebied repareren met pixels van een ander gebied of een patroon. Evenals bij het Retoucheerpenseel komen ook bij het gereedschap Reparatie de structuur, de belichting en de schaduweffecten van de pixelmonsters overeen

met de bronpixels. Met het gereedschap Reparatie kunt u ook geïsoleerde gebieden van een afbeelding klonen. Het gereedschap Reparatie werkt in afbeeldingen met 8 of 16 bits per kanaal.

Selecteer bij repareren met pixels uit de afbeelding een klein gebied. Zo krijgt u het beste resultaat.

Zie Repareren en verplaatsen met behoud van inhoud voor informatie over het gebruik van de opties voor het gereedschap Reparatie met behoud van inhoud.



Pixels vervangen met het gereedschap Reparatie



Gerepareerde afbeelding

Een gebied repareren met behulp van pixelmonsters

1. Selecteer het gereedschap Reparatie .
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep in de afbeelding om het gebied te selecteren dat u wilt repareren en selecteer Bron op de optiebalk.
   - Sleep in de afbeelding om het gebied te selecteren waarvan u een pixelmonster wilt nemen en selecteer Doel op de optiebalk.

   Opmerking: *U kunt ook een selectie maken voordat u het gereedschap Reparatie selecteert.*
3. Voer een van de volgende handelingen uit om de selectie te corrigeren:
   - Houd Shift ingedrukt en sleep in de afbeelding om aan de bestaande selectie toe te voegen.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep in de afbeelding om uit de bestaande selectie te verwijderen.
   - Houd Alt-Shift (Windows) of Option-Shift (Mac OS) ingedrukt en sleep in de afbeelding om een gebied te selecteren dat een doorsnede is van de bestaande selectie.
4. Selecteer Transparant om de structuur met een transparante achtergrond te onttrekken aan het monstergebied. Schakel deze optie uit als u het doelgebied volledig wilt vervangen door het monstergebied.

   De optie Transparant is het meest geschikt voor effen achtergronden of achtergronden met een verloop en duidelijk herkenbare structuren, zoals een vogel tegen een blauwe lucht.
5. Plaats de aanwijzer binnen de selectie en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Wanneer Bron is geselecteerd op de optiebalk, sleept u het selectiekader naar het gebied waarvan u een monster wilt nemen. Wanneer u de muisknop loslaat, wordt het oorspronkelijk geselecteerde gebied gerepareerd met het pixelmonster.
   - Wanneer Doel is geselecteerd op de optiebalk, sleept u het selectiekader naar het gebied dat u wilt repareren. Wanneer u de muisknop loslaat, wordt het nieuw geselecteerde gebied gerepareerd met het pixelmonster.

Een gebied repareren met behulp van een patroon

1. Selecteer het gereedschap Reparatie .
2. Sleep in de afbeelding om het gebied te selecteren dat u wilt repareren.

   Opmerking: *U kunt ook een selectie maken voordat u het gereedschap Reparatie selecteert.*
3. Voer desgewenst de hierboven vermelde stap 3 en 4 uit om de selectie aan te passen en de patroonstructuur toe te passen met een transparante achtergrond.
4. Selecteer een patroon in het deelvenster Patroon op de optiebalk en klik op Patroon gebruiken.

Naar boven

Rode ogen verwijderen

Gebruik het gereedschap Rode ogen verwijderen om rode ogen te verwijderen in foto's van personen of dieren die met een flits zijn genomen.

1. Selecteer het gereedschap Rode ogen verwijderen in de RGB-kleurmodus. (Het gereedschap Rode ogen verwijderen bevindt zich in dezelfde groep als het gereedschap Snel retoucheerpenseel. Houd een gereedschap ingedrukt om de aanvullende gereedschappen in de groep weer te geven.)
2. Klik in het rode oog. Is het resultaat niet naar wens, dan kunt u de correctie ongedaan maken, een of meer van de volgende opties op de optiebalk instellen, en nogmaals op het rode oog klikken:

   Pupilgrootte Hiermee vergroot of verkleint u het gebied waarop het gereedschap Rode ogen betrekking heeft.

   Hoeveelheid donkerder Hiermee stelt u in hoe donker de pupil wordt.

Rode ogen worden veroorzaakt doordat de flits van de camera wordt weerspiegeld in het netvlies van het onderwerp. U ziet dit vooral bij foto's die zijn genomen in een donkere ruimte, omdat de iris dan vergroot is. Ter voorkoming van rode ogen gebruikt u de camerafunctie voor het verminderen van rode ogen. Nog beter is het om een afzonderlijke flitser te gebruiken die u op enige afstand van de cameralens kunt aansluiten op de camera.

Meer informatie vindt u in

- Overvloeimodi
- Vervagingsfilters
- Verscherpingsfilters
- Een vooraf ingesteld penseel selecteren

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afbeeldingsvervorming en ruis corrigeren

Informatie over lensvervorming
Lensvervorming corrigeren en perspectief aanpassen
Ruis in de afbeelding en JPEG-artefacten verminderen

Informatie over lensvervorming

Naar boven

Korrelvorming is een lensfout waarbij rechte lijnen bij de randen van de afbeelding naar buiten toe afbuigen. *Speldenkusseneffect* is het tegenovergestelde effect. Hierbij buigen rechte lijnen af naar binnen.



Voorbeelden van korrelvorming (links) en speldenkusseneffect (rechts)

Vignetvorming is een vervorming die de hoeken van een afbeelding donkerder maakt, doordat er minder licht rond de omtrek van de lens valt. *Kleurafwijking* verschijnt als een kleurrand langs de randen van objecten. Dit wordt veroorzaakt doordat de lens scherpstelt op verschillende lichtkleuren in verschillende vlakken.

Sommige lenzen vertonen verschillende vervormingen bij bepaalde brandpuntsafstanden en f-stops. Met het filter Lenscorrectie kunt u de combinatie opgeven van de instellingen waarbij de afbeelding is gemaakt.

Lensvervorming corrigeren en perspectief aanpassen

Naar boven

Met het filter Lenscorrectie corrigeert u veel voorkomende onvolkomenheden zoals korrelvorming en speldenkusseneffect, vignettering en kleurafwijking. Het filter werkt alleen met RGB- of grijswaardenafbeeldingen met 8 en 16 bits per kanaal.

U kunt het filter ook gebruiken om een afbeelding te roteren of het perspectief in de afbeelding te corrigeren dat is veroorzaakt doordat de camera onder een verticale of horizontale hoek is gehouden. Met het afbeeldingsraster van het filter zijn deze aanpassingen gemakkelijker en nauwkeuriger uit te voeren dan met de opdracht Transformeren.

Perspectief in de afbeelding en lensfouten automatisch corrigeren

De standaardinstelling Automatische correctie gebruikt lensprofielen om vervorming snel en nauwkeurig te corrigeren. Om dit goed te kunnen doen, heeft Photoshop de Exif-metagegevens nodig die de camera en lens aangeven waarmee de afbeelding is gemaakt. Ook moet er een passend lensprofiel op uw systeem staan.

1. Kies Filter > Lenscorrectie.
2. Stel de volgende opties in:

   Correctie Selecteer de problemen die u wilt corrigeren. Selecteer Afbeelding automatisch schalen als de afbeelding na het aanbrengen van de correcties sterk vergroot of verkleind is in vergelijking met de oorspronkelijke afbeelding.

   In het menu Rand bepaalt u welke bewerking moet worden uitgevoerd op de lege gebieden die het gevolg zijn van het corrigeren van het speldenkusseneffect, de rotatie of het perspectief. U kunt lege gebieden opvullen met transparantie of een kleur of u kunt de randpixels van de afbeelding uitbreiden.

   Zoekcriteria Hiermee kunt u de lijst Lensprofielen filteren. Standaard worden op grootte van de afbeeldingssensor gebaseerde profielen eerst weergegeven. Klik op het pop-upmenu ▾≡ en selecteer Voorkeur geven aan RAW-profielen om de RAW-profielen als eerste te vermelden.

   Lensprofielen Selecteer een overeenkomend profiel. Standaard worden in Photoshop alleen profielen weergegeven die overeenkomen met de camera en lens waarmee de afbeelding is gemaakt. (Het cameramodel hoeft niet perfect overeen te stemmen.) Photoshop selecteert ook automatisch een overeenkomend subprofiel voor de geselecteerde lens op basis van brandpuntsafstand en f-stop. Als u de automatische selectie wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op het actieve lensprofiel en selecteert u een ander subprofiel.

Als u geen passend lensprofiel kunt vinden, klikt u op Online zoeken om aanvullende profielen aan te schaffen die door de Photoshop-community zijn gemaakt. Klik op het pop-upmenu ▾≡ en kies Onlineprofiel lokaal opslaan als u onlineprofielen wilt opslaan voor toekomstig gebruik.

U kunt ook de gratis Adobe Lens Profile Creator downloaden van de Adobe-website om uw eigen profielen te maken.

Perspectief in de afbeelding en lensfouten handmatig corrigeren

U kunt handmatige correctie zelfstandig toepassen of u kunt deze gebruiken om de automatische lenscorrectie precies af te stemmen op uw wensen.

1. Kies Filter > Lenscorrectie.
2. Klik rechtsboven in het dialoogvenster op het tabblad Aangepast.
3. (Optioneel) Kies een lijst met voorinstellingen in het menu Instellingen. Bij Standaardinstelling lens worden de instellingen toegepast die u eerder hebt opgeslagen voor de combinatie van camera, lens, brandpuntsafstand en f-stop die is gebruikt voor het maken van de afbeelding. Bij Vorige correctie worden de instellingen toegepast die u hebt gebruikt bij de laatste lenscorrectie. Elke groep aangepaste instellingen die u hebt opgeslagen, wordt weergegeven onder in het menu. (Zie Instellingen opslaan en standaardinstellingen voor camera en lens instellen.)
4. Stel een van de volgende opties in om de afbeelding te corrigeren.

Vervorming verwijderen Hiermee worden vervormingen als korrelvorming en speldenkusseneffect gecorrigeerd. Verplaats de schuifregelaar voor het rechttrekken van de horizontale en verticale lijnen die naar het midden van de afbeelding toebuigen of juist ervan af. U kunt de correctie ook aanbrengen met het gereedschap Vervorming verwijderen. Sleep naar het midden van de afbeelding om korrelvorming te corrigeren en sleep naar de rand van de afbeelding om het speldenkusseneffect te corrigeren. U compenseert lege afbeeldingsranden in het resultaat door de optie Rand op het tabblad Automatische correctie aan te passen.

Randinstellingen corrigeren U compenseert randvorming door de grootte van een kleurkanaal aan te passen ten opzichte van een ander kanaal.

Zoom in op de voorvertoning voor een vergrote weergave van de rand bij het uitvoeren van de correctie.

Hoeveelheid vignet Hiermee stelt u de mate in waarin de randen van een afbeelding lichter of donkerder worden gemaakt. Hiermee kunt u afbeeldingen corrigeren die donkere hoeken hebben door lensfouten of een onjuiste lensschaduw.

U kunt vignetten ook toepassen om creatieve effecten te bereiken.

Middelpunt vignet Hiermee geeft u de breedte op van het gebied dat wordt aangepast door de schuifregelaar Hoeveelheid. Als u een lagere hoeveelheid opgeeft, wordt er meer van de afbeelding aangepast. Als u een hogere hoeveelheid opgeeft, blijft het effect beperkt tot de randen van de afbeelding.

Verticaal perspectief Hiermee corrigeert u het perspectief van de afbeelding dat is veroorzaakt doordat de camera onder een hoek naar boven of beneden is gehouden. Deze optie zorgt ervoor dat verticale lijnen in een afbeelding parallel lopen.

Horizontaal perspectief Corrigeert het perspectief van de afbeelding, waardoor horizontale lijnen parallel lopen.

Hoek Hiermee wordt de afbeelding geroteerd om de camerahoek te corrigeren of om na het corrigeren van het perspectief aanpassingen aan te brengen. U kunt de correctie ook aanbrengen met het gereedschap Rechttrekken. Sleep langs een lijn in de afbeelding die u verticaal of horizontaal wilt maken.

Opmerking: *Schakel Afbeelding automatisch schalen op het tabblad Automatische correctie uit om te voorkomen dat de afbeelding wordt geschaald wanneer u de perspectief- of hoekinstellingen aanpast.*

Schalen Hiermee past u de afbeeldingsschaal naar boven of beneden aan. De pixelafmetingen van de afbeelding worden niet gewijzigd. Deze optie wordt hoofdzakelijk gebruikt voor het verwijderen van lege gebieden die zijn veroorzaakt door het corrigeren van het speldenkusseneffect, de rotatie of het perspectief. Omhoog schalen resulteert in het uitsnijden van de afbeelding en interpolatie tot de oorspronkelijke pixelafmetingen.

De voorvertoning van de lenscorrectie en het raster aanpassen

Pas de vergroting en de rasterlijnen van de voorvertoning aan om de vereiste mate van correctie beter te kunnen beoordelen.

- Als u de vergroting van de voorvertoning van de afbeelding wilt wijzigen, gebruikt u het gereedschap Zoomen of de zoomknoppen linksonder

in de voorvertoning van de afbeelding.

- Als u de afbeelding in het voorvertoningsvenster wilt verplaatsen, selecteert u het gereedschap Handje en sleept u de voorvertoning van de afbeelding.
- Als u het raster wilt gebruiken, selecteert u Raster tonen onder in het dialoogvenster. Gebruik de knop Grootte om de afstand in het raster aan te passen en de knop Kleur om de kleur van het raster te wijzigen. Met het gereedschap Raster verplaatsen kunt u het raster verplaatsen zodat het samenvalt met de afbeelding.

Instellingen opslaan en standaardinstellingen voor camera en lens instellen

U kunt de instellingen in het dialoogvenster Lenscorrectie opslaan zodat u deze nogmaals kunt gebruiken bij andere afbeeldingen die zijn gemaakt met dezelfde camera, lens en brandpuntsafstand. Zowel de instellingen voor Automatische correctie als de aangepaste instellingen voor vervorming, kleurafwijking en vignetten worden opgeslagen. De instellingen voor perspectiefcorrectie worden niet opgeslagen, omdat deze vaak per afbeelding verschillen.

U kunt de instellingen op twee manieren opslaan en opnieuw gebruiken:

- Instellingen handmatig opslaan en laden. Stel opties in het dialoogvenster in en kies vervolgens Instellingen opslaan in het menu Instellingen. Als u de opgeslagen instellingen wilt gebruiken, kiest u deze in het menu Instellingen. (Uw instellingen staan niet in het menu als u ze niet in de standaardmap opslaat. Kies in dat geval Instellingen laden voor toegang tot de instellingen.)
- Standaardinstelling van een lens instellen. Als de afbeelding EXIF-metagegevens bevat voor camera, lens, brandpuntsafstand en f-stop, kunt u de huidige instellingen opslaan als een standaardinstelling voor de lens. Als u de instellingen wilt opslaan, klikt u op de knop Standaardinstelling lens instellen. Wanneer u een afbeelding corrigeert die overeenstemt met camera, lens, brandpuntsafstand en f-stop, wordt de optie Standaardinstelling lens beschikbaar in het menu Instellingen. Deze optie is niet beschikbaar als er geen EXIF-metagegevens voorkomen in uw afbeelding.

Naar boven

Ruis in de afbeelding en JPEG-artefacten verminderen

Ruis in een afbeelding verschijnt als willekeurige extra pixels die geen deel uitmaken van de details van de afbeelding. Ruis kan worden veroorzaakt door het fotograferen met een hoge ISO-instelling op een digitale camera, door onderbelichting of door het nemen van foto's op een donkere plaats met een lange sluitertijd. Goedkopere camera's vertonen gewoonlijk meer ruis in de afbeelding dan professionele camera's. Gescande afbeeldingen kunnen ruis bevatten die wordt veroorzaakt door de scansensor. Vaak verschijnt het korrelpatroon op de gescande afbeelding.

Ruis in de afbeelding kan op twee manieren worden weergegeven: luminantieruis (grijswaarden), waardoor een afbeelding er korrelig of gevlekt uitziet en kleurruis, die gewoonlijk zichtbaar is als gekleurde artefacten in de afbeelding.

Luminantieruis kan duidelijker zijn in één kanaal van de afbeelding, meestal het blauwe kanaal. U kunt de ruis voor elk kanaal afzonderlijk aanpassen in de modus Geavanceerd. Voordat u het filter opent, controleert u elk kanaal in de afbeelding afzonderlijk om te zien of ruis overheersend is in één kanaal. U behoudt meer details van de afbeelding door één kanaal te corrigeren in plaats van een totale correctie uit te voeren op alle kanalen.

1. Kies Filter >Ruis > Ruis reduceren.
2. Zoom in op de voorvertoning om de ruis in de afbeelding beter te kunnen zien.
3. Stel opties in:

   Sterkte Hiermee bepaalt u de mate waarin de luminantieruis wordt verminderd in alle kanalen van de afbeelding.

   Details behouden Hiermee behoudt u randen en details van de afbeelding, zoals in haar of objecten met een structuur. Bij een waarde van 100 blijven de meeste details van de afbeelding behouden, maar wordt de luminantieruis het minst gereduceerd. Breng de instellingen Sterkte en Details behouden met elkaar in balans om de ruisvermindering precies af te stellen.

   Kleurruis reduceren Hiermee verwijdert u willekeurige kleurenpixels. Bij een hogere waarde wordt kleurruis sterker gereduceerd.

   Details verscherpen Hiermee verscherpt u de afbeelding. Door ruis te verwijderen wordt de scherpte van de afbeelding minder. Gebruik de instelling voor verscherpen in het dialoogvenster of gebruik later een van de andere verscherpingsfilters in Photoshop om de scherpte te herstellen.

   JPEG-kunstmatigheid verwijderen Verwijdert blokvormige artefacten en stralenkransen in de afbeelding doordat een afbeelding wordt opgeslagen met een instelling voor een lage JPEG-kwaliteit.
4. Als luminantieruis overheersend is in één of twee kleurkanalen, klikt u op de knop Geavanceerd en kiest u vervolgens het kleurkanaal in het menu Per kanaal. Gebruik de instellingen Sterkte en Details behouden om de ruis in dat kanaal te verminderen.

Meer Help-onderwerpen

- Lensvervorming en ruis corrigeren in Camera Raw

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Omvormen en transformeren

Nieuw gereedschap voor uitsnijden
Lynda.com (7 oktober 2012)
videozelfstudie
Interactieve voorvertoningen helpen u bij het bijsnijden van afbeeldingen tot de gewenste grootte.

Groothoeklenscorrectie
Kelby (7 oktober 2012)
videozelfstudie
Snel lensafwijkingen corrigeren met behulp van een gedetailleerde database.

Perspectief corrigeren
video2brain 7 mei 2012)
videozelfstudie
De hoeken van foto's in een handomdraai repareren.

Een schuine afbeelding rechttrekken
video2brain 7 mei 2012)
videozelfstudie
De horizonlijn definiëren.

Sommige inhoud die via de koppelingen op deze pagina wordt afgebeeld, kan alleen in het Engels worden weergegeven.

Objecten transformeren

Expert aan het woord: de opdracht Vrije transformatie
Transformaties toepassen
Een element selecteren voor transformeren
Het referentiepunt voor een transformatie instellen of verplaatsen
Schalen, roteren, schuintrekken, vervormen, perspectief toepassen of verdraaien uitvoeren
Nauwkeurig omdraaien of roteren
Een transformatie herhalen
Een beeldelement dupliceren tijdens de transformatie
Vrije transformaties
Een item verdraaien
Marionet verdraaien

Naar boven

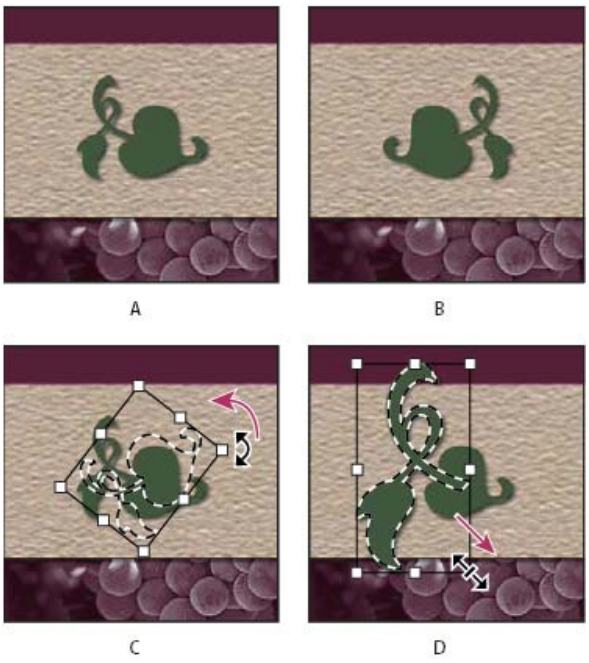
Transformaties toepassen

Via transformaties kunt u een afbeelding schalen, roteren, schuintrekken, uitrekken of verdraaien. U kunt transformaties toepassen op een selectie, een gehele laag, meerdere lagen of een laagmasker. U kunt transformaties ook toepassen op een pad, een vectorvorm, een vectormasker, een selectiekader of een alfakanaal. Het uitvoeren van transformaties kan een nadelige invloed hebben of de afbeeldingskwaliteit wanneer u de pixels manipuleert. Gebruik slimme objecten als u transformaties wilt toepassen op rasterafbeeldingen waarbij de afbeeldingen zelf intact blijven. (Zie Informatie over slimme objecten.) Wanneer u een vectorvorm of een pad transformeert, blijft de afbeelding altijd intact, omdat u alleen de wiskundige berekeningen wijzigt die het object produceren.

Als u een transformatie wilt uitvoeren, moet u eerst een item selecteren en daarna een transformatieopdracht kiezen. Indien nodig, past u het referentiepunt aan voordat u de transformatie manipuleert. U kunt verschillende manipulaties achter elkaar uitvoeren voordat u de verzamelde transformaties toepast. U kunt bijvoorbeeld Schalen kiezen en een greep slepen om te schalen, en vervolgens Vervormen kiezen en een greep slepen om te vervormen. Druk vervolgens op Enter of Return om beide transformaties toe te passen.

Photoshop gebruikt de interpolatiemethode die is geselecteerd in het gedeelte Algemeen van het dialoogvenster Voorkeuren om de kleurwaarden van pixels te berekenen die tijdens transformaties worden toegevoegd of verwijderd. De interpolatie-instelling beïnvloedt de snelheid en kwaliteit van de transformatie. De standaardinterpolatie Bicubisch is het langzaamst, maar geeft de beste resultaten.

Opmerking: *U kunt rasterafbeeldingen ook verdraaien en vervormen met gebruik van het filter Uitvloeien.*



Een afbeelding transformeren
A. *Oorspronkelijke afbeelding* ***B.*** *Omgekeerde laag* ***C.*** *Geroteerd selectiekader* ***D.*** *Deel van object geschaald*

Opdrachten in het submenu Transformatie

Schalen Met Schalen vergroot of verkleint u een element ten opzichte van het *referentiepunt*, het vaste punt waaromheen transformaties worden uitgevoerd. U kunt horizontaal, verticaal of zowel horizontaal als verticaal schalen.

Roteren Met Roteren wordt een beeldelement rondom een referentiepunt geroteerd. Standaard bevindt dit punt zich midden in het object; u kunt het echter verplaatsen.

Schuintrekken Hiermee kunt u een item verticaal en horizontaal schuintrekken.

Vervormen Hiermee rekt u een item uit in alle richtingen.

Perspectief Met Perspectief kunt u perspectief toepassen op een beeldelement vanuit één bepaald punt.

Verdraaien Hiermee kunt u de vorm van een beeldelement bewerken.

180 roteren, 90 graden rechtsom roteren, 90 graden linksom roteren Het item wordt met het opgegeven aantal graden links- of rechtsom gedraaid.

Omdraaien Hiermee kunt u het item verticaal of horizontaal draaien.

Naar boven

Een element selecteren voor transformeren

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Als u een hele laag wilt transformeren, activeert u die laag en zorgt u dat er niets is geselecteerd.

  Opmerking: *U kunt de achtergrondlaag niet transformeren. Als u een achtergrond wilt transformeren, zet u deze om in een gewone laag.*

  - Als u een deel van een laag wilt transformeren, selecteert u de laag in het deelvenster Lagen en selecteert u vervolgens een deel van de afbeelding in die laag.
  - Als u meerdere lagen wilt transformeren, voert u een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Lagen: koppel de lagen aan elkaar of selecteer meerdere lagen door Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt te houden en op meerdere lagen te klikken. U kunt ook Shift ingedrukt houden en in het deelvenster Lagen op meerdere aangrenzende lagen klikken om deze te selecteren. (Zie Lagen selecteren, groeperen en koppelen.)
  - Als u een laagmasker of een vectormasker wilt transformeren, ontkoppelt u het masker en selecteert u de maskerminiatuur in het deelvenster Lagen.
  - Als u een pad of een vectorvorm wilt transformeren, gebruikt u het gereedschap Padselectie om het gehele pad te selecteren of Direct selecteren om een gedeelte van het pad te selecteren. Als u een of meer punten in een pad selecteert, transformeert u alleen de segmenten die op die punten aansluiten. (Zie Een pad selecteren.)
  - Als u een selectiekader wilt transformeren, moet u een selectie maken of laden. Kies vervolgens Selecteren > Transformatie selectie.
  - Als u een alfakanaal wilt transformeren, selecteert u het kanaal in het deelvenster Kanalen.

Naar boven

Het referentiepunt voor een transformatie instellen of verplaatsen

Alle transformaties worden uitgevoerd rondom een vast punt dat het *referentiepunt* wordt genoemd. Standaard bevindt dit punt zich midden in het beeldelement dat u transformeert. U kunt het referentiepunt echter wijzigen of u kunt het middelpunt naar een andere positie verplaatsen met de referentiepuntzoeker op de optiebalk.

1. Kies een opdracht voor transformeren. Er verschijnt een selectiekader in de afbeelding.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de optiebalk op een vierkantje in de referentiepuntzoeker  . Elk vierkantje vertegenwoordigt een punt in het selectiekader. Als u het referentiepunt bijvoorbeeld naar de linkerbovenhoek van het selectiekader wilt verplaatsen, klikt u op het vierkantje linksboven in de referentiepuntzoeker.
   - In het selectiekader voor transformeren dat in de afbeelding verschijnt, sleept u het referentiepunt  . Het referentiepunt kan buiten het te transformeren beeldelement liggen.

Naar boven

Schalen, roteren, schuintrekken, vervormen, perspectief toepassen of verdraaien uitvoeren

1. Selecteer het beeldelement dat u wilt transformeren.
2. Kies Bewerken > Transformatie > Schalen, Roteren, Schuintrekken, Vervormen, Perspectief of Verdraaien.

   Opmerking: *Als u een vorm of een geheel pad transformeert, verandert het menu Transformatie in Transformatie pad. Als u meerdere padsegmenten (maar niet het gehele pad) transformeert, verandert het menu Transformatie in Transformatiepunten.*

3. (Optioneel) Klik op de optiebalk op een vierkantje in de referentiepuntzoeker  .

4. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u Schalen kiest, sleept u een handgreep van het selectiekader. Houd tijdens het slepen van hoekgrepen Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke verhoudingen wilt behouden. Zodra de cursor op een greep staat, verandert deze in een dubbele pijl.
   - Als u Roteren kiest, plaatst u de cursor buiten het selectiekader (de cursor wordt een kromme dubbele pijl) en sleept u. Druk op Shift om de rotatie te beperken tot stappen van 15°.
   - Als u Schuintrekken kiest, sleept u een zijgreep om het selectiekader schuin te trekken.
   - Als u Vervormen kiest, sleept u een hoekgreep om het selectiekader uit te rekken.
   - Als u Perspectief kiest, sleept u een hoekgreep om perspectief toe te passen op het selectiekader.
   - Als u Verdraaien kiest, selecteert u een verdraaiing in het pop-upmenu Verdraaien op de optiebalk. Wilt u een aangepaste verdraaiing uitvoeren, dan sleept u de controlepunten, een lijn of een gebied binnen het net om de vorm van het selectiekader en het net te wijzigen.
   - Geef voor alle transformatietypen een waarde op op de optiebalk. Als u bijvoorbeeld een beeldelement roteert, geeft u graden op in het tekstvak voor rotatie .
5. Schakel desgewenst over naar een ander transformatietype door een opdracht te selecteren in het submenu Bewerken > Transformatie.

   Opmerking: *Wanneer u een bitmapafbeelding transformeert (in plaats van een vorm of een pad), wordt deze bij elke keer dat u een transformatie toepast minder scherp. Het verdient daarom aanbeveling meerdere opdrachten uit te voeren voordat u de verzamelde transformatie toepast in plaats van elke transformatie afzonderlijk toe te passen.*
6. (Optioneel) Als u de afbeelding wilt verdraaien, klikt u op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk.
7. Als u klaar bent, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS), klik op de knop Vastleggen ✔ op de optiebalk of dubbelklik in het transformatiekader.
   - Als u de transformatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren ⃠ op de optiebalk.

Naar boven

Nauwkeurig omdraaien of roteren

1. Selecteer het beeldelement dat u wilt transformeren.
2. Kies Bewerken > Transformatie en selecteer een van de volgende opdrachten in het submenu:
   - Roteren om graden in de optiebalk op te geven
   - Roteren 180° om de selectie een halve slag te draaien.
   - Roteren 90° rechtsom om de selectie een kwartslag rechtsom te draaien
   - Roteren 90° linksom om de selectie een kwartslag linksom te draaien
   - Horizontaal omdraaien om langs de verticale as te draaien.
   - Verticaal omdraaien om langs de horizontale as te draaien.

   Opmerking: *Als u een vorm of een geheel pad transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatie pad. Als u meerdere padsegmenten (maar niet het gehele pad) transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatiepunten.*

Naar boven

Een transformatie herhalen

- Kies Bewerken > Transformatie > Opnieuw, Bewerken> Transformatie pad > Opnieuw of Bewerken> Transformatiepunten > Opnieuw.

Naar boven

Een beeldelement dupliceren tijdens de transformatie

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en kies de opdracht Transformatie.

Naar boven

Vrije transformaties

Met de opdracht Vrije transformatie kunt u verschillende transformatiemethoden (roteren, schalen, schuintrekken, vervormen en perspectief) toepassen in één doorgaande bewerking. U kunt ook een verdraaiingstransformatie toepassen. In plaats van verschillende opdrachten te kiezen houdt u een toets op het toetsenbord ingedrukt om af te wisselen tussen de transformatiemethoden.

Opmerking: *Als u een vorm of een geheel pad transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatie pad. Als u meerdere padsegmenten (maar niet het gehele pad) transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatiepunten.*

1. Selecteer het beeldelement dat u wilt transformeren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Vrije transformatie.
   - Als u een selectie, een op pixels gebaseerde laag of een selectiekader transformeert, kiest u het gereedschap Verplaatsen . Selecteer vervolgens Besturingselementen voor transformatie tonen op de optiebalk.
   - Als u een vectorvorm of een pad transformeert, selecteert u het gereedschap Padselectie . Selecteer vervolgens Besturingselementen voor transformatie tonen op de optiebalk.
3. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u wilt schalen door te slepen, sleept u een greep. Houd tijdens het slepen van hoekgrepen Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke verhoudingen wilt behouden.
   - Als u numeriek wilt schalen, geeft u percentages op in de tekstvakken Breedte en Hoogte op de optiebalk. Klik op het koppelingspictogram om de hoogte/breedte-verhouding te behouden.
   - Als u wilt roteren door te slepen, plaatst u de cursor buiten het selectiekader (de cursor verandert in een kromme dubbele pijl) en sleept u. Druk op Shift om de rotatie te beperken tot stappen van 15°.
   - Als u een beeldelement numeriek wilt roteren, voert u de graden in in het tekstvak voor rotatie op de optiebalk.
   - Als u iets wilt vervormen ten opzichte van het middelpunt van het selectiekader, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u een greep.
   - Als u vrije vervorming wilt toepassen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u een greep.
   - Als u wilt schuintrekken, houdt u Ctrl+Shift (Windows) of Command+Shift (Mac OS) ingedrukt en sleept u een zijgreep. Zodra de cursor op een zijgreep staat, verandert deze in een witte pijlpunt met een kleine dubbele pijl.
   - Als u numeriek wilt schuintrekken, voert u de graden in in de tekstvakken H (horizontaal schuintrekken) en V (verticaal schuintrekken) op de optiebalk.
   - Als u perspectief wilt gebruiken, houdt u Ctrl+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en sleept u een hoekgreep. Zodra de cursor op een hoekgreep staat, verandert deze in een grijze pijlpunt.
   - Klik op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk om te verdraaien. Sleep controlepunten om de vorm van het beeldelement te bewerken of kies een verdraaiingsstijl in het pop-upmenu Verdraaien op de optiebalk. Nadat u een optie hebt gekozen in het pop-upmenu Verdraaien, is er een vierkante handgreep beschikbaar waarmee u de vorm van de verdraaiing kunt aanpassen.
   - Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een vierkantje in de referentiepuntzoeker op de optiebalk.
   - Als u een beeldelement wilt verplaatsen, voert u de waarden in voor de nieuwe locatie van het referentiepunt in de tekstvakken X (horizontale positie) en Y (verticale positie) op de optiebalk. Klik op de knop Relatieve positionering om de nieuwe positie ten opzichte van de huidige positie op te geven.

   Als u de laatste greepbewerking ongedaan wilt maken, kiest u Bewerken > Ongedaan maken.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS), klik op de knop Vastleggen op de optiebalk of dubbelklik in het transformatiekader.
   - Als u de transformatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren op de optiebalk.

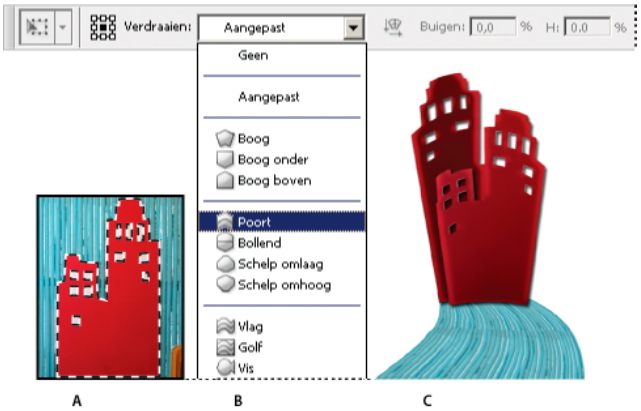
Opmerking: *Wanneer u een bitmapafbeelding transformeert (in plaats van een vorm of een pad), wordt deze bij elke keer dat u een transformatie toepast minder scherp. Het verdient daarom aanbeveling meerdere opdrachten uit te voeren voordat u de verzamelde transformatie toepast in plaats van elke transformatie afzonderlijk toe te passen.*

Naar boven

Een item verdraaien

Met de opdracht Verdraaien kunt u controlepunten slepen voor het bewerken van de vorm van afbeeldingen, vormen of paden en dergelijke. U kunt ook verdraaien met een vorm in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen op de optiebalk. U kunt de vormen in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen ook aanpassen door de controlepunten te verslepen.

Als u de controlepunten gebruikt voor het vervormen van een beeldelement, kiest u Weergave > Extra's om het verdraaiingsnet en de controlepunten weer te geven of te verbergen.



Verdraaien gebruiken
***A.** De vorm kiezen die u wilt verdraaien **B.** Op de optiebalk een verdraaiing kiezen in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen **C.** Het resultaat na gebruik van meerdere verdraaiingsopties*

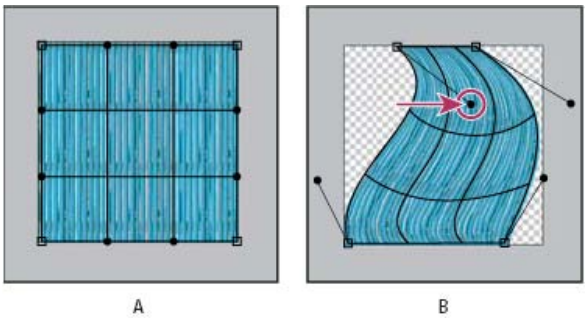
1. Selecteer het beeldelement dat u wilt verdraaien.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Transformatie > Verdraaien.
   - Als u een andere opdracht voor transformeren kiest of de opdracht Vrije transformatie, klikt u op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk.
3. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u wilt verdraaien met een specifieke vorm, kiest u een verdraaiingsstijl in het pop-upmenu Verdraaien op de optiebalk.



Een controlepunt slepen om het net te verdraaien

- Als u de vorm wilt bewerken, sleept u de controlepunten, een segment van het selectiekader of het net, of een gebied binnen het net. Bij het aanpassen van een curve, gebruikt u de grepen van het controlepunt. Dit komt overeen met het aanpassen van de grepen in het gekromde segment van een vectorafbeelding.

Als u de laatste greepaanpassing ongedaan wilt maken, kiest u Bewerken > Ongedaan maken.



De vorm van een verdraaiing bewerken
***A.** Oorspronkelijk verdraaiingsnet **B.** De grepen, netsegmenten en gebieden in het net aanpassen*

- Als u de richting van een verdraaiingsstijl die u hebt gekozen in het menu Verdraaien wilt wijzigen, klikt u op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk.
- Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een vierkantje in de referentiepuntzoeker op de optiebalk.
- Als u de hoeveelheid verdraaiing wilt opgeven met numerieke waarden, voert u de waarden in in de tekstvakken Buigen (Verbuigen instellen), H (Horizontale vervorming instellen) en V (Verticale vervorming instellen) op de optiebalk. U kunt geen numerieke waarden

invoeren als u Geen of Aangepast hebt gekozen in het pop-upmenu Verdraaien.

4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of op Return (Mac OS), of klik op de knop Vastleggen ✓ op de optiebalk.
   - Als u de transformatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren ⊘ op de optiebalk.

Opmerking: *Wanneer u een bitmapafbeelding verdraait (in plaats van een vorm of een pad), wordt deze bij elke keer dat u een transformatie toepast minder scherp. Het verdient daarom aanbeveling meerdere opdrachten uit te voeren voordat u de verzamelde transformatie toepast in plaats van elke transformatie afzonderlijk toe te passen.*

Naar boven

Marionet verdraaien

Met Marionet verdraaien ontstaat een visueel net waarmee u specifieke afbeeldingsgebieden ingrijpend kunt vervormen, terwijl andere gebieden onveranderd blijven. U kunt afbeeldingen zo subtiel retoucheren (door bijvoorbeeld het haar van een persoon vorm te geven) of juist totaal transformeren (door bijvoorbeeld de positie van armen of benen te veranderen).

U kunt Marionet verdraaien niet alleen toepassen op afbeeldingslagen, maar ook op laag- en vectormaskers. Gebruik slimme objecten om afbeeldingen op niet-destructieve wijze te vervormen. (Zie Slimme objecten maken.)

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag die of het masker dat u wilt transformeren.
2. Kies Bewerken > Marionet verdraaien.
3. Pas de volgende netinstellingen aan in de optiebalk:

   Modus Hiermee bepaalt u de algemene elasticiteit van het net.

   Kies Vervormen voor een bijzonder elastisch net dat geschikt is voor het verdraaien van panorama's of structuurafbeeldingen.

   Dichtheid Hiermee bepaalt u de tussenruimte tussen netpunten. Meer punten betekent hogere precisie, maar ook meer verwerkingstijd. Minder punten betekent juist lagere precisie en minder verwerkingstijd.

   Uitbreiding Hiermee breidt u de buitenrand van het net uit of krimpt u deze in.

   Net tonen Schakel deze optie uit als u alleen de aanpassingspunten wilt zien, zodat u een beter overzicht van uw transformaties krijgt.

   Druk op H om aanpassingspunten tijdelijk te verbergen.

4. Klik in het afbeeldingsvenster om punten toe te voegen aan de gebieden die u wilt transformeren en aan gebieden die u wilt verankeren.



Een punt verplaatsen op het net van een marionet. Aangrenzende punten zorgen dat de nabijgelegen gebieden ongewijzigd blijven.

5. Voer een of meer van de volgende handelingen uit om de positie van punten te wijzigen of om punten te verwijderen:
   - Sleep punten om het net te verdraaien.
   - Klik op de knoppen voor Puntdiepte op de optiebalk om een netgebied te tonen dat door een ander netgebied wordt overlapt.
   - Druk op Delete om geselecteerde punten te verwijderen. Als u andere individuele punten wilt verwijderen, plaatst u de cursor rechtstreeks boven de punten, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u als het schaarpictogram ✂ verschijnt.
   - Klik op de knop Alle punten verwijderen ↺ in de optiebalk.

Als u meerdere punten wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op deze punten. U kunt ook Alle punten selecteren kiezen in het contextmenu.

6. Als u het net rond een punt wilt roteren, selecteert u het desbetreffende punt en voert u een van de volgende twee handelingen uit:

   - Als u het net een vast aantal graden wilt roteren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en plaatst u de cursor bij maar niet boven de punten. Wanneer een cirkel wordt weergegeven, sleept u om het net visueel te roteren.

   In de optiebalk ziet u de mate van rotatie.

   - Kies Automatisch in het menu Roteren op de optiebalk om het net automatisch te roteren op basis van de voor Modus geselecteerde optie.

7. Druk op Enter of Return wanneer de transformatie voltooid is.



Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om het net rond een geselecteerd punt te roteren.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Uitsnijdingen, rotaties en het canvas aanpassen

Afbeeldingen uitsnijden
Perspectief transformeren bij uitsnijden | CS5
Gescande foto's uitsnijden en rechttrekken
Een afbeelding rechttrekken
Een hele afbeelding roteren of omdraaien
De canvasgrootte wijzigen
Lijst maken

Naar boven

Afbeeldingen uitsnijden

Uitsnijden is het proces waarbij gedeelten van een afbeelding worden verwijderd om de nadruk te verleggen of de compositie te versterken. U kunt afbeeldingen uitsnijden met het gereedschap Uitsnijden en met de opdracht Uitsnijden. U kunt ook pixels verkleinen met de opdrachten voor Uitsnijden en rechttrekken en Verkleinen.

Zie Foto's uitsnijden en rechttrekken voor meer informatie over het gebruik van de nieuwe uitsnijdgereedschappen in CS6.



Het gereedschap Uitsnijden gebruiken

Een afbeelding uitsnijden met het gereedschap Uitsnijden | CS5

1. Selecteer het gereedschap Uitsnijden.
2. In de optiebalk kunt u desgewenst opties voor het wijzigen van het aantal pixels instellen.
   - Als u de afbeelding wilt uitsnijden zonder het aantal pixels te wijzigen (de standaardinstelling), zorgt u dat het tekstvak Resolutie op de optiebalk leeg is. U kunt op de knop Wissen drukken om snel alle tekstvakken leeg te maken.
   - Als u het aantal pixels van de afbeelding wilt wijzigen tijdens het uitsnijden, voert u op de optiebalk waarden in voor de hoogte, de breedte en de resolutie. Klik op het pictogram Hoogte en breedte verwisselen als u de afmetingen voor de breedte en hoogte wilt omwisselen.
   - Als u het aantal pixels van een afbeelding wilt wijzigen op basis van de afmetingen en de resolutie van een andere afbeelding, opent u de andere afbeelding, selecteert u het gereedschap Uitsnijden en klikt u op de optie Voorste afbeelding op de optiebalk. Maak vervolgens de afbeelding actief die u wilt uitsnijden.

   Wanneer het aantal pixels wordt gewijzigd tijdens het uitsnijden, wordt de interpolatiemethode gebruikt die als standaard is ingesteld bij de algemene voorkeuren.

   Klik op het driehoekje naast het pictogram Uitsnijden in de optiebalk om een voorinstelling voor het berekenen van nieuwe beeldpixels te selecteren of te maken. (Zie Voorinstellingen voor gereedschappen maken en gebruiken.)
3. Sleep over het gedeelte van de afbeelding dat u wilt behouden om een selectiekader te maken.
4. U kunt zo nodig het uitsnijdkader aanpassen:
   - Als u het selectiekader wilt verplaatsen, zet u de muisaanwijzer in het kader en sleept u.
   - Als u het selectiekader wilt schalen, sleept u een greep. Als u de verhoudingen wilt behouden, houdt u Shift ingedrukt terwijl u een hoekgreep sleept.
   - Als u het selectiekader wilt roteren, plaatst u de aanwijzer buiten het selectiekader (de aanwijzer verandert in een gekromde pijl) en sleept u. Als u het middelpunt waar het selectiekader omheen wordt geroteerd wilt verplaatsen, sleept u de cirkel naar het midden van het selectiekader. (U kunt het selectiekader niet roteren in de bitmapmodus.)
5. Stel de volgende opties in in de optiebalk:

   Uitsnede Selecteer Verbergen als u het uit te snijden gebied wilt behouden in het afbeeldingsbestand. U kunt het verborgen gebied zichtbaar maken door de afbeelding te verplaatsen met het gereedschap Verplaatsen. Selecteer Wissen om het uit te snijden gebied te

verwijderen.

Opmerking: *De optie Verbergen is niet beschikbaar voor afbeeldingen met alleen een achtergrondlaag, u dient de achtergrond om te zetten in een standaardlaag.*

Bedekking voor uitsnijdhulplijn Selecteer Regel van derden om hulplijnen toe te voegen die u helpen elementen aan de compositie toe te voegen in stappen van 1/3. Selecteer Raster om vaste hulplijnen weer te geven, waarbij de tussenruimte wordt bepaald door het uitsnijdformaat.

Schild Het uitsnijdschild arceert het afbeeldingsgebied dat wordt verwijderd of verborgen. Wanneer de optie Schild is ingeschakeld, kunt u een kleur en dekking opgeven voor het schild. Wanneer de optie Schild is uitgeschakeld, wordt het gebied buiten het uitsnijdkader zichtbaar gemaakt.

6. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u het uitsnijden wilt voltooien, drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS) en klikt u op de knop Vastleggen ✓ op de optiebalk of dubbelklikt u in het uitsnijdkader.
   - Als u het uitsnijden wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren ⊘ op de optiebalk.

Een afbeelding uitsnijden met de opdracht Uitsnijden

1. Gebruik een selectiegereedschap om het gedeelte van de afbeelding dat u wilt behouden te selecteren.
2. Kies Afbeelding > Uitsnijden.

Een afbeelding uitsnijden met de opdracht Verkleinen

Met de opdracht Verkleinen snijdt u een afbeelding uit door ongewenste afbeeldingsgegevens op andere manieren te verwijderen dan met de opdracht Uitsnijden. U kunt een afbeelding uitsnijden door de omringende transparante pixels of de achtergrondpixels met een door u opgegeven kleur te verwijderen.

1. Kies Afbeelding > Verkleinen.
2. Selecteer een optie in het dialoogvenster Verkleinen:
   - Transparante pixels om transparantie aan de randen van de afbeelding te verwijderen, zodat een zo klein mogelijke afbeelding van niet-transparante pixels overblijft.
   - Kleur van pixel linksboven om een gedeelte in de kleur van de pixel linksboven in de afbeelding te verwijderen.
   - Pixelkleur rechtsonder om een gedeelte in de kleur van de pixel rechtsonder in de afbeelding te verwijderen.
3. Selecteer een of meer gebieden in de afbeelding die moeten worden verwijderd: Boven, Onder, Links of Rechts.

Naar boven

Perspectief transformeren bij uitsnijden | CS5

Meer informatie over het transformeren van perspectief in Photoshop CC en CS6 leest u in Perspectief transformeren tijdens het uitsnijden.

Het gereedschap Uitsnijden beschikt over een optie waarmee u het perspectief in een afbeelding kunt transformeren. Het perspectief transformeren is handig wanneer u werkt met afbeeldingen die *perspectivische vervorming* bevatten. Perspectivische vervorming treedt op wanneer een object wordt gefotografeerd onder een hoek in plaats van een rechtstreekse positie. Als u bijvoorbeeld een foto neemt van een hoog gebouw vanaf de grond, lijkt het of de randen van het gebouw aan de bovenkant dichter bij elkaar staan dan aan de onderkant.



Stappen voor het transformeren van het perspectief
***A.** Het aanvankelijke uitsnijdkader tekenen **B.** Het uitsnijdkader aanpassen zodat dit overeenkomt met de randen van het object **C.** De randen voor het uitsnijden uitbreiden **D.** Uiteindelijke afbeelding*

1. Selecteer het gereedschap Uitsnijden en stel de modus voor uitsnijden in.
2. Sleep het uitsnijdkader rondom een object dat oorspronkelijk rechthoekig was (hoewel het niet rechthoekig wordt weergegeven in de afbeelding). Gebruik de randen van dit object om het perspectief in de afbeelding te bepalen. Het selectiekader hoeft niet nauwkeurig te zijn, u kunt dit later aanpassen.

   ***Opmerking:** U moet een object selecteren dat oorspronkelijk rechthoekig was, anders wordt wellicht niet de verwachte perspectieftransformatie bereikt.*
3. Selecteer Perspectief op de optiebalk en stel de overige opties naar keuze in.
4. Verplaats de hoekgrepen van het uitsnijdkader zodat dit overeenkomt met de randen van het object. Dit bepaalt het perspectief in de afbeelding. Het is daarom belangrijk dat het kader precies overeenkomt met de randen van het object.
5. Sleep de zijgrepen om de randen voor de uitsnede te vergroten terwijl het perspectief behouden blijft.

   Verplaats het middelpunt van het uitsnijdkader niet. Het middelpunt moet in de oorspronkelijke stand staan om het perspectief te corrigeren.
6. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS), klik op de knop Vastleggen op de optiebalk of dubbelklik in het uitsnijdkader.
   - Als u het uitsnijden wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren op de optiebalk.

Naar boven

Gescande foto's uitsnijden en rechttrekken

U kunt meerdere foto's op uw scanner plaatsen en ze in één keer scannen, zodat één afbeeldingsbestand ontstaat. De opdracht Foto's uitsnijden en rechttrekken is een automatische functie voor het maken van afzonderlijke afbeeldingsbestanden van scans met meerdere afbeeldingen.

De beste resultaten krijgt u als de tussenruimte tussen de afbeeldingen in de scan meer dan 0,32 cm bedraagt en als de achtergrond (doorgaans het scannerplateau) een egale kleur heeft met weinig "ruis". De opdracht Foto's uitsnijden en rechttrekken werkt het beste in afbeeldingen met een duidelijk omlijnde omtrek. Wanneer de opdracht Foto's uitsnijden en rechttrekken het afbeeldingsbestand niet op de juiste wijze kan verwerken, gebruikt u het gereedschap Uitsnijden.

1. Open het gescande bestand dat de afbeeldingen bevat die u wilt scheiden.
2. Selecteer de laag die de afbeeldingen bevat.
3. (Optioneel) Breng een selectie aan rond de afbeeldingen die u wilt verwerken.
4. Kies Bestand > Automatisch > Foto's uitsnijden en rechttrekken. De gescande afbeeldingen worden verwerkt, waarna elke afbeelding in een afzonderlijk venster wordt geopend.

   Als een van de afbeeldingen niet op de juiste wijze is gesplitst met de opdracht Foto's uitsnijden en rechttrekken, plaatst u een selectiekader rond de afbeelding en een gedeelte van de achtergrond. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u de opdracht kiest. De wijzigingstoets geeft aan dat slechts één afbeelding van de achtergrond moet worden gescheiden.

Naar boven

Een afbeelding rechttrekken

Het gereedschap Liniaal beschikt over een optie Rechttrekken waarmee u afbeeldingen snel kunt uitlijnen met horizontale lijnen, muren van gebouwen en andere belangrijke elementen.

1. Selecteer het gereedschap Liniaal. (Klik, indien nodig, op het gereedschap Pipet en houd de muisknop ingedrukt om de liniaal te kunnen zien.)
2. Sleep in de afbeelding over een belangrijk horizontaal of verticaal element.
3. Klik op Rechttrekken op de optiebalk.

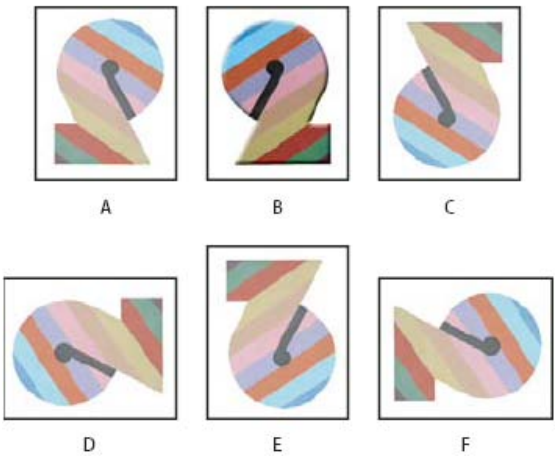
   De afbeelding wordt automatisch rechtgetrokken en uitgesneden. Kies Bewerken > Ongedaan maken om afbeeldingsgebieden buiten de nieuwe documentgrenzen weer te geven.

   Als u automatisch uitsnijden helemaal wilt voorkomen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op Rechttrekken klikt.

Naar boven

Een hele afbeelding roteren of omdraaien

Met de opdrachten van Rotatie afbeelding kunt u een hele afbeelding roteren of omdraaien. Deze opdrachten werken niet op afzonderlijke lagen of op delen van lagen, paden of selectiekaders. Als u een selectie of laag wilt roteren, gebruikt u de opdrachten Transformatie of Vrije transformatie.



Afbeeldingen roteren
***A.** Horizontaal omdraaien **B.** Oorspronkelijke afbeelding **C.** Verticaal omdraaien **D.** 90° linksom roteren **E.** 180° roteren **F.** 90° rechtsom roteren*

- Kies Afbeelding > Afbeelding roteren en selecteer een van de volgende opdrachten in het submenu:

  180° Hiermee roteert u de afbeelding een halve slag.

  90° rechtsom Hiermee roteert u de afbeelding een kwartslag rechtsom.

  90° linksom Hiermee roteert u de afbeelding een kwartslag linksom.

  Instelbaar Hiermee roteert u de afbeelding met de hoek die u opgeeft. Als u deze optie kiest, voert u in het tekstvak Hoek een hoek in tussen -359,99 en 359,99. (In Photoshop kunt u ° rechtsom of ° linksom selecteren om rechtsom of linksom te roteren.) Klik vervolgens op OK.

  Canvas horizontaal of verticaal omdraaien Hiermee spiegelt u de afbeelding langs de desbetreffende as.

  ***Opmerking:** Rotatie afbeelding is een vorm van destructieve bewerking en u wijzigt hiermee de bestandsinformatie. Als u de afbeelding op een niet-destructieve manier wilt roteren voor weergave, gebruikt u het gereedschap Rotatie.*

Naar boven

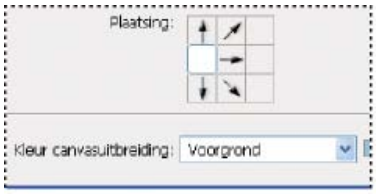
De canvasgrootte wijzigen

Met canvasgrootte wordt het volledige, bewerkbare gebied van een afbeelding bedoeld. Met de opdracht Canvasgrootte kunt u de grootte van het canvas van een afbeelding vergroten of verkleinen. Wanneer u de canvasgrootte vergroot, wordt er ruimte toegevoegd rond een bestaande afbeelding. Als u de canvasgrootte van een afbeelding verkleint, wordt er uitgesneden tot in de afbeelding. Als u de canvasgrootte van een afbeelding met een transparante achtergrond verhoogt, wordt het toegevoegde canvas transparant. Als de afbeelding geen transparante achtergrond heeft, beschikt u over verschillende opties waarmee u de kleur van het toegevoegde canvas kunt bepalen.

1. Kies Afbeelding > Canvasgrootte.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Geef de afmetingen voor de canvasgrootte op in de vakken voor Breedte en Hoogte. Kies de gewenste maateenheden in de pop-upmenu's naast de vakken Breedte en Hoogte.
   - Selecteer Relatief en voer de hoeveelheid in waarmee u de huidige canvasgrootte van de afbeelding wilt uitbreiden of inperken. Geef een positief getal op om het canvas uit te breiden of een negatief getal om het canvas kleiner te maken.
3. Klik op een vierkant in het vak Plaatsing om aan te geven waar de bestaande afbeelding moet worden geplaatst op het nieuwe canvas.
4. Kies een optie in het menu Kleur canvasuitbreiding:
   - Voorgrond: hiermee vult u het nieuwe canvas met de huidige voorgrondkleur.
   - Achtergrond: hiermee vult u het nieuwe canvas met de huidige achtergrondkleur.
   - Wit, Zwart of Grijs: hiermee vult u het nieuwe canvas met die kleur.
   - Overige: hiermee selecteert u een nieuwe canvaskleur met de Kleurkiezer.

   ***Opmerking:** U kunt ook op het witte vierkantje rechts van het menu Kleur canvasuitbreiding klikken om de Kleurkiezer te openen.*

   Het menu Kleur canvasuitbreiding is niet beschikbaar bij afbeeldingen zonder achtergrondlaag.
5. Klik op OK.





Oorspronkelijk canvas en canvas met voorgrondkleur toegevoegd aan de rechterkant van de afbeelding

Naar boven

Lijst maken

U kunt een fotolijst maken door het canvas te vergroten en het te vullen met een kleur.

U kunt ook een van de vooraf opgenomen handelingen gebruiken voor het maken van een gestileerde fotolijst. U kunt het beste met een kopie van de foto werken.

1. Open het deelvenster Handelingen. Kies Venster > Handelingen.
2. Kies Lijsten in het menu van het deelvenster Handelingen.
3. Selecteer een van de handelingen voor fotolijsten uit de lijst.
4. Klik op de knop Selectie afspelen.

   De handeling wordt afgespeeld, waarbij de lijst rondom de foto wordt gemaakt.

Meer Help-onderwerpen

- Afbeeldingen roteren, uitsnijden en retoucheren in Camera Raw

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Foto's uitsnijden en rechttrekken | CC, CS6

Een deel van een afbeelding uitsnijden of verwijderen
Updates van het gereedschap Uitsnijden | Alleen Creative Cloud
Een afbeelding rechttrekken
Perspectief transformeren bij uitsnijden
Het formaat van het canvas wijzigen met het gereedschap Uitsnijden

Uitsnijden is het proces waarbij delen van een afbeelding worden verwijderd om de nadruk te verleggen of de compositie te versterken. Gebruik het gereedschap Uitsnijden om afbeeldingen in Photoshop uit te snijden en recht te trekken. De uitsnijdgereedschappen in Photoshop CC en CS6 zijn niet-destructief en u kunt de uitgesneden pixels behouden om de uitsnijdgrenzen later te optimaliseren. Het gereedschap Uitsnijden biedt ook intuïtieve methoden om de afbeelding recht te trekken tijdens het uitsnijden.

Voor alle bewerkingen bieden de zichtbare hulplijnen een interactieve voorvertoning. Wanneer u foto's uitsnijdt of rechttrekt, helpt de realtime feedback u het uiteindelijke resultaat te visualiseren.

Naar boven

Een deel van een afbeelding uitsnijden of verwijderen

1. Selecteer in de werkbalk het gereedschap Uitsnijden . De uitsnijdgrenzen worden weergeven op de randen van de afbeelding.
2. Teken een nieuw uitsnijdgebied of sleep de hoek en randhandgrepen om de uitsnijdgrenzen in uw afbeelding in te stellen.
3. (Optioneel) Geef de opties voor uitsnijden op met behulp van de werkbalk.



***A.** Het actieve gereedschap **B.** Grootte en verhoudingen **C.** Uitsnijdvak roteren **D.** Afbeelding rechttrekken **E.** Weergeven **F.** Opties voor uitsnijden **G.** Uitgesneden pixels verwijderen*

Grootte en verhoudingen Kies een verhouding of een grootte voor het uitsnijdvak. U kunt ook een voorinstelling kiezen, uw eigen instellingen invoeren of zelfs uw eigen voorinstellingen definiëren voor later gebruik.

Weergave Kies een weergave om de Slimme hulplijnen weer te geven bij uitsnijden. Hulplijnen zoals Regel van derden, Raster en Gulden snede zijn beschikbaar. Druk op O om alle opties te doorlopen.

Opties voor uitsnijden Klik op het menu Instellingen om extra opties voor uitsnijden op te geven.

Klassieke modus gebruiken Schakel deze optie in als u het gereedschap Uitsnijden wilt gebruiken zoals in eerdere versies van Photoshop. Zie Uitsnijdingen, rotaties en het canvas aanpassen voor informatie over het gebruik van het gereedschap Uitsnijden in de klassieke modus.

Voorvertoning automatisch centreren Schakel deze optie in om de voorvertoning in het midden van het canvas te plaatsen.

Uitgesneden gebied tonen Schakel deze optie in om het gebied te tonen dat wordt uitgesneden. Als deze optie is uitgeschakeld, wordt alleen een voorvertoning van het uiteindelijke gebied weergegeven.

Uitsnijdschild inschakelen Gebruik het uitsnijdschild om de uitgesneden gebieden met een tint te bedekken. U kunt een kleur en dekking opgeven. Als u Dekking automatisch aanpassen inschakelt, wordt de dekking verminderd wanneer u de uitsnijdgrenzen bewerkt.

Uitgesneden pixels verwijderen Schakel deze optie uit om een niet-destructieve uitsnijding toe te passen en pixels buiten de uitsnijdgrenzen te behouden. Niet-destructieve uitsnijding verwijdert geen pixels. U kunt later op de afbeelding klikken om gebieden buiten de huidige uitsnijdgrenzen te zien.

Schakel deze optie in om pixels buiten het uitsnijdgebied te verwijderen. Deze pixels gaan verloren en zijn niet beschikbaar voor toekomstige aanpassingen.

Klik met de rechtermuisknop op het uitsnijdvak en open de veelgebruikte opties voor uitsnijden in het contextmenu.

4. Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om de foto uit te snijden.

Zie Het opnieuw ontworpen gereedschap Uitsnijden van Julieanne Kost voor informatie over uitsnijden en rechttrekken.

Naar boven

Updates van het gereedschap Uitsnijden | Alleen Creative Cloud

Opmerking: *Deze functies zijn geïntroduceerd in de Creative Cloud-versie voor Photoshop CS6.*

De updates voor het gereedschap **Uitsnijden** bevatten een aantal correcties en verbeteringen, waaronder:

- **Voorste afbeelding** en nieuwe voorinstellingen in het menu Verhouding.
- Klik op het dubbele-pijlpictogram om de richting van het uitsnijden te veranderen door de waarden voor **Breedte** en **Hoogte** te verwisselen. Dit pictogram vervangt de knop Uitsnijdvak roteren.
- Als u **B x H x resolutie** kiest in het menu **Verhouding**, wordt in de optiebalk een veld **Resolutie** weergegeven waarin automatisch de waarden voor **Breedte** en **Hoogte** worden ingevuld.
- Klik op de knop **Wissen** om de waarden in de velden **Breedte** en **Hoogte** in de optiebalk te wissen. Als er een waarde in het veld **Resolutie** wordt weergegeven, wordt deze ook gewist.
- De sneltoets voor **Voorste afbeelding** is van **F** veranderd in **I** voor zowel het gereedschap **Uitsnijden** als het gereedschap **Uitsnijden met perspectief**.

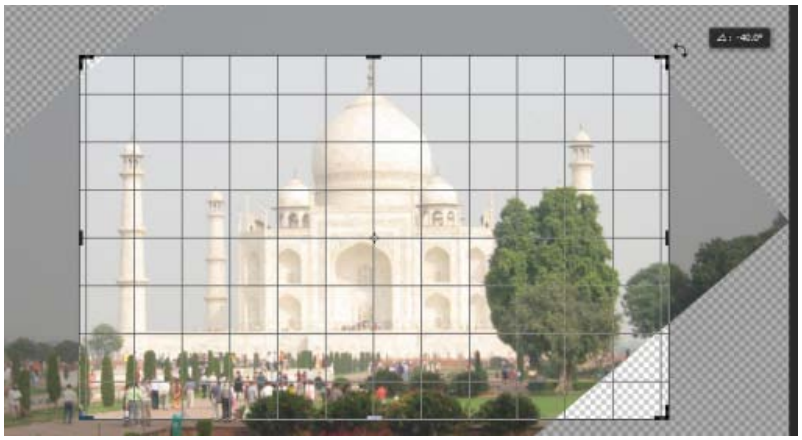


Optiebalk van het gereedschap Uitsnijden in Creative Cloud
A.*Menu Verhouding****B.*** *Waarden voor breedte en hoogte omwisselen* ***C.*** *Overlay-opties*

Naar boven

Een afbeelding rechttrekken

U kunt een afbeelding rechttrekken tijdens het uitsnijden. De afbeelding wordt geroteerd en uitgelijnd om deze recht te trekken. Het formaat van het beeldcanvas wordt automatisch aangepast aan de geroteerde pixels.



De afbeelding roteren met het gereedschap Uitsnijden om deze recht te trekken

- Ga als volgt te werk om een afbeelding recht te trekken:
  - Plaats de aanwijzer enigszins buiten de hoekgrepen en sleep om de afbeelding te roteren. In het uitsnijdvak wordt een raster weergegeven en de afbeelding roteert hierachter.
  - Klik in de bedieningsbalk op Rechttrekken en teken vervolgens met het gereedschap Rechttrekken een referentielijn om de foto recht te trekken. Teken bijvoorbeeld een lijn langs de horizon of een rand om de afbeelding daarlangs recht te trekken.

Zie Een kromme afbeelding rechttrekken om een video te bekijken waarin wordt uitgelegd hoe u een afbeelding rechttrekt met behulp van het gereedschap Uitsnijden.

Naar boven

Perspectief transformeren bij uitsnijden

Met het gereedschap Uitsnijden met perspectief kunt u het perspectief in een afbeelding transformeren tijdens het uitsnijden. Gebruik het gereedschap Uitsnijden bij het werken met afbeeldingen die *perspectivische vervorming* bevatten. Perspectivische vervorming treedt op wanneer een object wordt gefotografeerd onder een hoek in plaats van een rechtstreekse positie. Als u bijvoorbeeld een foto neemt van een hoog gebouw vanaf de grond, lijkt het of de randen van het gebouw aan de bovenkant dichter bij elkaar staan dan aan de onderkant.



Stappen voor het transformeren van het perspectief
***A.** Oorspronkelijke afbeelding **B.** Het uitsnijdkader aanpassen zodat dit overeenkomt met de randen van het object **C.** Uiteindelijke afbeelding*

1. Als u het perspectief van de afbeelding wilt corrigeren, houdt u het gereedschap **Uitsnijden** ingedrukt en selecteert u het gereedschap **Uitsnijden met perspectief** .
2. Teken een selectiekader rond het vervormde object. Pas de hoeken van het selectiekader aan de rechthoekige randen van het object aan.
3. Druk op enter (Windows) of Return (Mac OS) om het uitsnijden met perspectief te voltooien.

Naar boven

Het formaat van het canvas wijzigen met het gereedschap Uitsnijden

U kunt het gereedschap Uitsnijden gebruiken om het formaat van het beeldcanvas te wijzigen.

1. In de werkbalk selecteert u het gereedschap Uitsnijden . De uitsnijdgrenzen worden weergeven op de randen van de afbeelding.
2. Sleep de uitsnijdhandgrepen naar buiten om het canvas te vergroten. Gebruik de toets Alt/Optie om van alle zijden te vergroten.
3. Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om de actie te bevestigen.

Als u het formaat van het canvas wilt wijzigen, kunt u ook Afbeelding > Canvasgrootte kiezen. Zie De canvasgrootte wijzigen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Perspectiefpunt

Overzicht van het dialoogvenster Perspectiefpunt
Werken in Perspectiefpunt
Metingen, structuren en 3D-informatie exporteren
Informatie over perspectiefvlakken en het raster
Perspectiefpuntvlakken instellen en aanpassen voor Perspectiefpunt
Rasters renderen naar Photoshop
Informatie over selecties in Perspectiefpunt
Selecties vullen met een ander gebied van een afbeelding
Selecties kopiëren in Perspectiefpunt
Een element in Perspectiefpunt plakken
Tekenen met een kleur in Perspectiefpunt
Tekenen met pixelmonsters in Perspectiefpunt
Meten in Perspectiefpunt (Photoshop Extended)

Perspectiefpunt vereenvoudigt perspectiefcorrecties in afbeeldingen met perspectiefpuntvlakken, zoals bijvoorbeeld de zijkanten van een gebouw, muren, plafonds, vloeren of een ander rechthoekig object. Met Perspectiefpunt kunt u de vlakken in de afbeelding opgeven en daarop bewerkingen toepassen, zoals tekenen, klonen, kopiëren of plakken en transformeren. Alle bewerkingen hebben betrekking op het perspectief van het vlak waarin u werkt. Als u inhoud in een afbeelding retoucheert, toevoegt of verwijdert, zijn de resultaten realistischer omdat de bewerkingen met de juiste oriëntatie en schaal zijn uitgevoerd voor de perspectiefvlakken. Nadat u alle bewerkingen in Perspectiefpunt hebt voltooid, kunt u de afbeelding blijven bewerken in Photoshop. Sla het document op in de indeling PSD, TIFF of JPEG om de gegevens over de perspectiefvlakken in een afbeelding op te slaan.



Bewerkingen uitvoeren op de perspectiefvlakken van een afbeelding

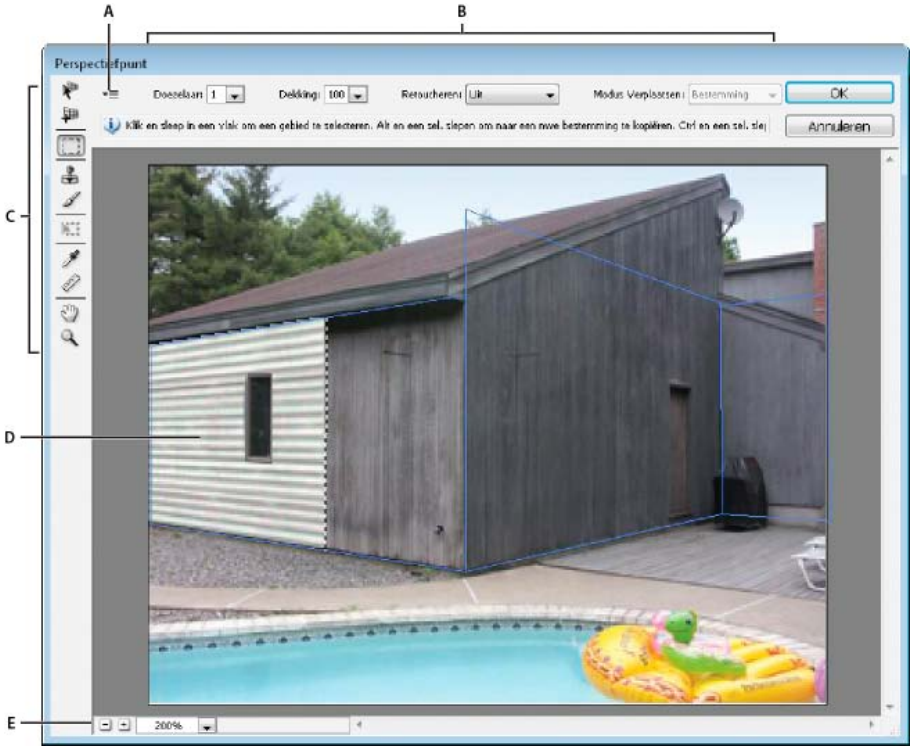
Photoshop Extended-gebruikers kunnen bovendien de objecten in een afbeelding meten en 3D-informatie en -metingen exporteren naar de indelingen DXF en 3DS voor gebruik in 3D-toepassingen.

Een video over het gebruik van Perspectiefpunt vindt u op www.adobe.com/go/vid0019_nl.

Naar boven

Overzicht van het dialoogvenster Perspectiefpunt

Het dialoogvenster Perspectiefpunt (Filter > Perspectiefpunt) bevat gereedschappen voor het definiëren van de perspectiefvlakken en het bewerken van de afbeelding, een meetgereedschap (alleen Photoshop Extended) en een voorvertoning van de afbeelding. De gereedschappen voor Perspectiefpunt (onder andere Selectiekader, Stempel en Penseel) werken op dezelfde manier als in de hoofdgereedschapset van Photoshop. U kunt dezelfde sneltoetsen gebruiken om de gereedschapsopties in te stellen. Wanneer u het menu Perspectiefpunt opent, ziet u aanvullende instellingen voor gereedschappen en opdrachten.



Dialoogvenster Perspectiefpunt

***A.** Het menu Perspectiefpunt **B.** Opties **C.** Gereedschapset **D.** Voorbeeld van sessie met perspectiefpunt **E.** Zoomopties*

Gereedschappen voor Perspectiefpunt

De gereedschappen voor Perspectiefpunt werken op dezelfde manier als de gereedschappen in de hoofdgereedschapset van Photoshop. U kunt dezelfde sneltoetsen gebruiken om de gereedschapsopties in te stellen. Als u een gereedschap selecteert, worden de beschikbare opties in het dialoogvenster Perspectiefpunt daaraan aangepast.

Het gereedschap Vlak bewerken Hiermee selecteert, bewerkt, verplaatst en vergroot of verkleint u de vlakken.

Het gereedschap Vlak maken Hiermee bepaalt u de vier hoekknooppunten van een vlak, past u de afmetingen en de vorm van het vlak aan en breekt u een nieuw vlak af.

Het gereedschap Selectiekader Hiermee maakt u vierkante of rechthoekige selecties en verplaatst of maakt u een kloon van selecties.

Als u met het gereedschap Selectiekader dubbelklikt in een vlak, selecteert u het hele vlak.

Het gereedschap Stempel Hiermee tekent u met een monster van de afbeelding. In tegenstelling tot het gereedschap Kloonstempel kan het gereedschap Stempel in Perspectiefpunt geen elementen uit een andere afbeelding klonen. Zie ook Tekenen met pixelmonsters in Perspectiefpunt en Retoucheren met het gereedschap Kloonstempel.

Het gereedschap Penseel Hiermee tekent u een geselecteerde kleur in een vlak.

Het gereedschap Transformatie Hiermee schaalt, roteert en verplaatst u een zwevende selectie door de handgrepen van het selectiekader te verplaatsen. Dit gereedschap heeft ongeveer hetzelfde effect als de opdracht Vrije transformatie op een rechthoekige selectie. Zie ook Vrije transformaties.

Het gereedschap Pipet Hiermee selecteert u een kleur om te tekenen wanneer u in de voorvertoning klikt.

Het gereedschap Meetlat Hiermee meet u de afstand en de hoeken van een element in een vlak. Zie ook Meten in Perspectiefpunt (Photoshop Extended).

Het gereedschap Zoomen Hiermee vergroot of verkleint u de weergave van de afbeelding in het voorvertoningsvenster.

Het gereedschap Handje Hiermee verplaatst u de afbeelding in het voorvertoningsvenster.

De voorvertoning vergroten of verkleinen

❖ Ga als volgt te werk:

- Selecteer het gereedschap Zoomen in het dialoogvenster Perspectiefpunt en klik of sleep in de voorvertoning om in te zoomen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik of sleep om uit te zoomen.
- Geef een vergrotingsniveau op in het tekstvak Zoomen onder in het dialoogvenster.
- Klik op de knop met het plus- of minteken (respectievelijk + en -) om in of uit te zoomen.
- Als u tijdelijk op de voorvertoning wilt inzoomen, houdt u de letter "x" ingedrukt. Dit is met name handig als u de hoekknooppunten wilt plaatsen bij het bepalen van het vlak of bij het bewerken van de details.

De afbeelding verplaatsen in het voorvertoningsvenster

❖ Ga als volgt te werk:

- Selecteer het handje in het dialoogvenster Perspectiefpunt en sleep in de voorvertoning.
- U kunt ook een gereedschap selecteren en de spatiebalk ingedrukt houden terwijl u in de voorvertoning sleept.

Werken in Perspectiefpunt

Naar boven

1. (Optioneel) Bereid uw afbeelding voor, zodat deze bewerkt kan worden in Perspectiefpunt.

Voer een van de volgende handelingen uit voordat u de opdracht Perspectiefpunt kiest:

- Plaats de resultaten van de bewerkingen met Perspectiefpunt op een afzonderlijke laag. Maak dus eerst een nieuwe laag voordat u de opdracht Perspectiefpunt kiest. Als u de resultaten van de functie Perspectiefpunt op een afzonderlijke laag plaatst, blijft uw oorspronkelijke afbeelding bewaard en kunt u de besturingselementen voor laagdekking, laagstijlen en overvloeimodi gebruiken.
- Als u plant om de inhoud van de afbeelding te klonen over de grenzen van de huidige afbeeldingsgrootte heen, past u de canvasgrootte aan voor de extra inhoud. Zie ook De canvasgrootte wijzigen.
- Als u een element van het klembord van Photoshop in Perspectiefpunt wilt gebruiken, kopieert u het element voordat u de opdracht Perspectiefpunt kiest. Het gekopieerde element kan afkomstig zijn uit een ander Photoshop-document. Als u tekst kopieert, dient u de tekstlaag om te zetten in pixels voordat u deze naar het klembord kopieert.
- Als u de resultaten van Perspectiefpunt tot bepaalde gedeelten van de afbeelding wilt beperken, maakt u een selectie of voegt u een masker toe aan de afbeelding voordat u de opdracht Perspectiefpunt kiest. Zie ook Selecties aanbrengen met de selectiekadergereedschappen en Informatie over maskers en alfakanalen.
- Als u een element in perspectief wilt kopiëren naar een ander Photoshop-document, dient u het element eerst te kopiëren terwijl u Perspectiefpunt hebt geopend in een document. Wanneer u het item in een ander document plakt terwijl u in Perspectiefpunt werkt, blijft het perspectief van het item behouden.

2. Kies Filter > Perspectiefpunt.

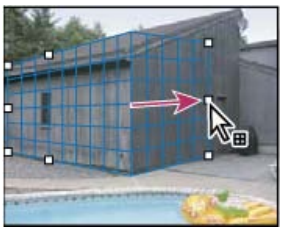
3. Definieer de vier hoekknooppunten van het vlak.

Standaard is het gereedschap Vlak maken geselecteerd. Klik in de voorvertoningsafbeelding om de hoekknooppunten te definiëren. Houd een rechthoekig object in de afbeelding aan als richtlijn bij het maken van het vlak.



De vier hoekknooppunten definiëren met het gereedschap Vlak maken

Als u aanvullende vlakken wilt afbreken, gebruikt u het gereedschap Vlak maken en sleept u een hoekknooppunt terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houdt.



Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep een hoekknooppunt van een vlak.

Zie Perspectiefpuntvlakken instellen en aanpassen voor Perspectiefpunt voor meer informatie.

4. Bewerk de afbeelding.

Ga als volgt te werk:

- Maak een selectie. Als u een selectie eenmaal hebt getekend, kunt u een selectie klonen, verplaatsen, roteren, schalen, vullen of transformeren. Zie Informatie over selecties in Perspectiefpunt voor gedetailleerde informatie.
- Plak een item van het klembord. Het geplakte item wordt een zwevende selectie die voldoet aan het perspectief van ieder vlak waarnaar het wordt verplaatst. Zie voor meer informatie Een element in Perspectiefpunt plakken.
- Teken met kleur of pixelmonsters. Zie Tekenen met een kleur in Perspectiefpunt of Tekenen met pixelmonsters in Perspectiefpunt voor

gedetailleerde informatie.

- Schaal, roteer, draai of verplaats een zwevende selectie of draai deze om. Zie Informatie over selecties in Perspectiefpunt voor gedetailleerde informatie.
- Meet een element in een vlak. De metingen kunnen worden gerenderd in Photoshop wanneer u Metingen renderen naar Photoshop kiest in het menu Perspectiefpunt. Zie Meten in Perspectiefpunt (Photoshop Extended) voor gedetailleerde informatie.

5. (Alleen Photoshop Extended) Exporteer 3D-informatie en -metingen naar DXF of 3DS.

Structuren worden ook geëxporteerd naar de 3DS-indeling. Zie Metingen, structuren en 3D-informatie exporteren voor gedetailleerde informatie.

6. Klik op OK.

Rasters kunnen worden gerenderd naar Photoshop door Rasters renderen naar Photoshop te kiezen in het menu Perspectiefpunt voordat u op OK klikt. Zie Rasters renderen naar Photoshop voor gedetailleerde informatie.

Naar boven

Metingen, structuren en 3D-informatie exporteren

U kunt 3D-informatie (vlakken), structuren en metingen die zijn gemaakt in Perspectiefpunt exporteren naar een indeling voor gebruik in CAD-, modellerings- en animatietoepassingen en in programma's voor speciale effecten. Wanneer u naar een DXF-bestand exporteert, ontstaat een bestand met 3D-informatie en alle eventuele metingen. Geëxporteerde 3DS-bestanden bevatten naast geometrische gegevens ook gerenderde structuren.

1. Open het menu Perspectiefpunt en kies Exporteren naar DXF of Exporteren naar 3DS.
2. Selecteer een locatie voor het opgeslagen bestand in het dialoogvenster DXF exporteren of 3DS exporteren en klik op Opslaan.

Naar boven

Informatie over perspectiefvlakken en het raster

Voordat u bewerkingen uitvoert in Perspectiefpunt, definieert u rechthoekige vlakken die worden uitgelijnd met het perspectief in een afbeelding. Met de nauwkeurigheid van het vlak bepaalt u of bewerkingen of aanpassingen in de afbeelding correct worden geschaald of de juiste oriëntatie hebben.

Nadat u de vier hoekknooppunten hebt vastgesteld, wordt het perspectiefvlak geactiveerd en wordt er een selectiekader en een raster weergegeven. U kunt het perspectiefvlak ook schalen, verplaatsen of de vorm ervan wijzigen. U kunt bovendien de rastergrootte wijzigen, zodat het wordt uitgelijnd met elementen in de afbeelding. Soms kunt u het perspectief nauwkeuriger bepalen door het selectiekader en het raster uit te lijnen met een structuur of een patroon in de afbeelding. Wanneer u de rastergrootte aanpast, wordt het soms ook gemakkelijker om elementen in een afbeelding te tellen.

Het raster is niet alleen handig bij het uitlijnen van perspectiefvlakken met afbeeldingselementen, het is ook handig voor het visualiseren van metingen wanneer u het gereedschap Meetlat gebruikt. Er is ook een optie voor het koppelen van de rastergrootte aan de metingen die u maakt met het gereedschap Meetlat.

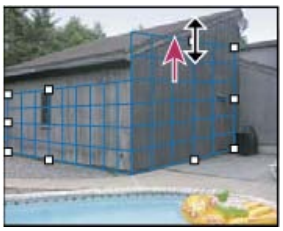
Naar boven

Perspectiefpuntvlakken instellen en aanpassen voor Perspectiefpunt

1. Selecteer in het dialoogvenster Perspectiefpunt het gereedschap Vlak maken en klik in de voorvertoning om de vier hoekknooppunten toe te voegen.

   Houd een rechthoekig object of een vlak in de afbeelding aan als richtlijn bij het maken van het perspectiefvlak. Als hulp bij het plaatsen van de hoekknooppunten kunt u de toets "x" ingedrukt houden om in te zoomen in de voorvertoning. Als het laatst toegevoegde knooppunt onjuist is, kunt u dit verwijderen door op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS) te drukken. U kunt de positie van een knooppunt wijzigen door het te slepen.

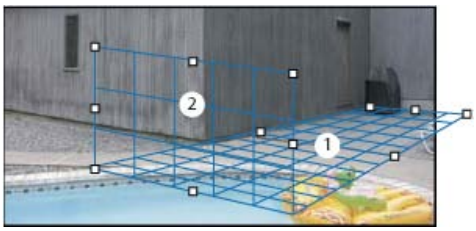
2. Selecteer het gereedschap Vlak bewerken en voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Versleep een hoekknooppunt als u de vorm van het perspectiefvlak wilt wijzigen.
   - Als u het raster wilt aanpassen, typt u een waarde in het tekstvak Rastergrootte of klikt u op de pijl-omlaag en verschuift u de regelaar. U kunt de rastergrootte ook aanpassen als het gereedschap Vlak maken is geselecteerd.
   - Klik in het vlak en sleep om het vlak te verplaatsen.
   - Versleep een randknooppunt in een segment van het selectiekader om het vlak te schalen.



Een randknooppunt verslepen om de afmetingen van het vlak aan te passen aan uw bewerkingen

Het selectiekader en het raster van een perspectiefvlak zijn gewoonlijk blauw. Als er een probleem optreedt bij het plaatsen van de hoekknooppunten, is het vlak ongeldig en worden het selectiekader en het raster rood of geel. Als het vlak niet klopt, verplaatst u de hoekknooppunten totdat het selectiekader en het raster blauw worden.

Als er sprake is van overlappende vlakken, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om de overlappende vlakken te doorlopen.



Overlappende vlakken

Gerelateerde perspectiefvlakken maken

Nadat u een vlak hebt gemaakt in Perspectiefpunt, kunt u aanvullende vlakken maken (afbreken) die hetzelfde perspectief hebben. Wanneer u een tweede vlak van het oorspronkelijke perspectiefvlak hebt afgebroken, kunt u verdere vlakken maken op basis van het tweede vlak enzovoorts. U kunt zoveel vlakken maken als u wilt. Nieuwe vlakken worden afgebroken in een hoek van 90°, maar u kunt de vlakken instellen op elke gewenste hoek. U kunt op deze manier naadloze bewerkingen tussen oppervlakken maken, waarin de geometrie van een complexe scène wordt weerspiegeld. Zo kunnen hoekkastjes in een keuken deel uitmaken van een continu oppervlak. Behalve het aanpassen van de hoeken van een gerelateerd perspectiefvlak, kunt u op elk gewenst moment het vlak groter of kleiner maken met het gereedschap Vlak bewerken.

1. Selecteer het gereedschap Vlak maken of Vlak bewerken en houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep een randknooppunt van het selectiekader van een bestaand vlak (sleep het hoekknooppunt niet).

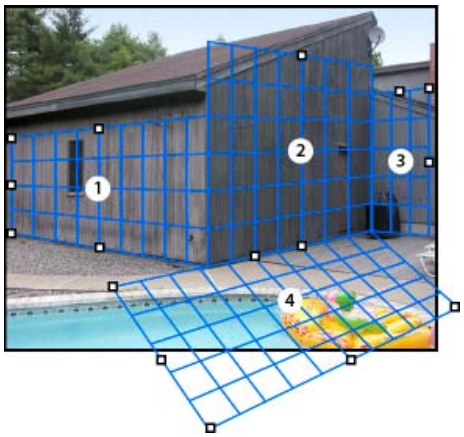
   Het nieuwe vlak wordt afgebroken in een hoek van 90° ten opzichte van het oorspronkelijke vlak.

   Opmerking: *Als het nieuwe vlak niet correct is uitgelijnd met de afbeelding, selecteert u het gereedschap Vlak bewerken en past u een hoekknooppunt aan. Het aanpassen van een vlak heeft gevolgen voor een verbonden vlak. (Hoekknooppunten zijn niet beschikbaar als meer dan twee vlakken zijn verbonden.)*

   Door meerdere vlakken af te breken blijven de vlakken aan elkaar gekoppeld, zodat uw bewerkingen worden geschaald en met het juiste perspectief worden toegepast.

2. (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit om de hoek van het nieuwe vlak te wijzigen:
   - Selecteer het gereedschap Vlak bewerken of Vlak maken en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het middelste randknooppunt aan de zijde die tegenover de rotatieas ligt.
   - Geef een waarde op in het tekstvak Hoek.
   - Verplaats de schuifregelaar voor de hoek.



Gewijzigde vlakhoek

Opmerking: *Nadat u een nieuw vlak (subvlak) hebt gemaakt op basis van een bestaand vlak (hoofdvlak), kunt u de hoek van het hoofdvlak niet meer wijzigen.*

Meldingen over selectiekader en raster in Perspectiefpunt

Het selectiekader en het raster veranderen van kleur om de huidige toestand van het vlak aan te geven. Als het vlak niet correct is, verplaatst u een hoekknooppunt totdat het selectiekader en het raster blauw worden.

Blauw Geeft aan dat het vlak correct is. Houd er rekening mee dat een correct vlak niet garandeert dat het resultaat het juiste perspectief zal hebben. Zorg dat het selectiekader en het raster correct zijn uitgelijnd met de geometrische elementen of een vlak gebied in de afbeelding.

Rood Geeft aan dat het vlak niet correct is. Perspectiefpunt kan de hoogte-breedteverhouding van het vlak niet berekenen.

Geel Geeft aan dat het vlak niet correct is. Niet alle perspectiefpunten van het vlak kunnen worden opgelost.

Belangrijk: *Het is wel mogelijk om een ongeldig rood of geel vlak te bewerken, zo kunt u bijvoorbeeld loodrechte vlakken afscheuren, maar het resultaat is dan niet goed georiënteerd.*

Het raster, actieve selecties en perspectiefvlakgrenzen tonen of verbergen

❖ Kies Randen tonen in het menu Perspectiefpunt.

Opmerking: *Selecties worden tijdelijk weergegeven wanneer de grootte of de positie wordt gewijzigd, ook als Randen tonen is uitgeschakeld.*

De tussenruimte van het perspectiefvlakraster aanpassen

❖ Ga als volgt te werk:

- Selecteer het gereedschap Vlak bewerken of Vlak maken en geef een rastergrootte op in het gebied met gereedschapsopties.
- (Alleen Photoshop Extended) Selecteer het gereedschap Meetlat en kies vervolgens Metingen koppelen aan raster in het gebied met gereedschapsopties. Sleep het gereedschap Meetlat in een vlak en geef een waarde op voor Lengte in het gebied met gereedschapsopties.

Naar boven

Rasters renderen naar Photoshop

De Perspectiefpunt-rasters zijn standaard niet zichtbaar wanneer u een afbeelding weergeeft in het documentvenster van Photoshop, ook al blijven de rasters behouden in de afbeelding en worden ze weer weergegeven wanneer u Perspectiefpunt opent. U kunt rasters renderen, zodat ze zichtbaar zijn in het Photoshop-documentvenster wanneer u klaar bent met het bewerken in Perspectiefpunt. De gerenderde rasters zijn geen vectoren.

❖ Open het menu Perspectiefpunt en kies Rasters renderen naar Photoshop.

De opdracht Rasters renderen naar Photoshop moet worden gekozen voor iedere sessie met Perspectiefpunt.

Maak een nieuwe laag voor uw Perspectiefpunt-resultaten als u de rasters wilt renderen naar Photoshop. Zo blijven de rasters op een aparte laag, gescheiden van de hoofdafbeelding.

Naar boven

Informatie over selecties in Perspectiefpunt

Selecties kunnen nuttig zijn als u tekent of retoucheert om onvolkomenheden te retoucheren, elementen toe te voegen of een afbeelding te verbeteren. In Perspectiefpunt kunt u door het aanbrengen van selecties specifieke gebieden in een afbeelding tekenen of vullen terwijl het door de vlakken in de afbeelding gedefinieerde perspectief behouden blijft. Selecties zijn ook nuttig als u specifieke inhoud in de afbeelding in perspectief wilt klonen of verplaatsen.

U kunt een selectie aanbrengen binnen een perspectiefvlak met gebruik van het gereedschap Selectiekader in Perspectiefpunt. Als u een selectie tekent die meerdere vlakken omvat, loopt deze om volgens het perspectief van ieder vlak.

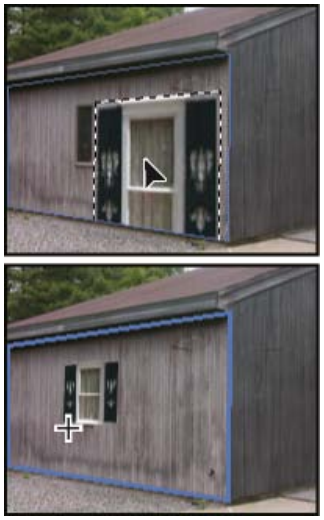
Als een selectie eenmaal is getekend, kunt u deze naar een willekeurige locatie in de afbeelding verplaatsen, waarbij het door het vlak bepaalde perspectief behouden blijft. Als uw afbeelding meerdere vlakken heeft, richt de selectie zich naar het perspectief van het vlak waardoor het wordt

verplaatst.

U kunt in Perspectiefpunt ook de afbeeldingspixels in een selectie klonen terwijl deze worden verplaatst in een afbeelding. In Perspectiefpunt wordt een selectie met afbeeldingspixels die u naar een willekeurige locatie in de afbeelding kunt verplaatsen een zwevende selectie genoemd. Hoewel de pixels zich niet op een afzonderlijke laag bevinden, lijken de pixels in een zwevende selectie een afzonderlijke laag te vormen die boven de hoofdafbeelding zweeft. U kunt een actieve zwevende selectie verplaatsen, roteren of schalen.

Opmerking: *Wanneer u een item in Perspectiefpunt plakt, bevinden de geplakte pixels zich in een zwevende selectie.*

Wanneer u buiten een zwevende selectie klikt, wordt deze selectie opgeheven. Nadat de selectie is opgeheven, wordt de inhoud van een zwevende selectie in de afbeelding geplakt, waarbij de onderliggende pixels worden vervangen. Wanneer u een kopie van een zwevende selectie kloont, wordt de selectie van het origineel ook opgeheven.



Geplakt item in perspectiefpunt

Perspectiefpunt beschikt over een andere optie voor het verplaatsen van selecties. U kunt de selectie vullen met pixels uit het gebied waar de muisaanwijzer naartoe wordt verplaatst.

Selecties aanbrengen in Perspectiefpunt

1. *Selecteer het selectiekadergereedschap.*
2. *(Optioneel) Voer in het gebied met gereedschapsopties waarden in voor de volgende instellingen voordat u de selectie aanbrengt:* ***Doezelaar*** *Hiermee bepaalt in hoeverre de randen van de selectie moeten worden vervaagd.* ***Dekking*** *Geef deze waarde op als u de selectie wilt gebruiken voor het verplaatsen van de afbeeldingsinhoud. Met deze optie bepaalt u in hoeverre de verplaatste pixels de onderliggende afbeelding onthullen of bedekken.* ***Het menu Retoucheren*** *Kies een overvloeimodus als u de selectie wilt gebruiken voor het verplaatsen van de inhoud van de afbeelding. Met deze optie bepaalt u hoe de verplaatste pixels overvloeien met de omringende afbeelding:*
   - *Kies Uit, zodat de selectie niet kan overvloeien met de kleuren, schaduwen en structuren van de omringende pixels.*
   - *Kies Luminantie om de selectie te laten overvloeien met de belichting van de omringende pixels.*
   - *Kies Aan om de selectie te laten overvloeien met de kleur, belichting en arcering van de omringende pixels.*
3. *Sleep het gereedschap in een vlak. U kunt een selectie aanbrengen die meerdere vlakken omspant. Houd Shift ingedrukt om de selectie te beperken tot een vierkant dat in perspectief is.*



Selectie die meerdere vlakken omspant

Opmerking: *Dubbelklik met het gereedschap Selectiekader in het vlak om een vlak helemaal te selecteren.*

Selecties verplaatsen in Perspectiefpunt

1. Breng een selectie aan in een perspectiefvlak.

2. Kies een van de volgende methoden in het menu Modus Verplaatsen om te bepalen wat er gebeurt als u een selectie verplaatst:
   - Kies Bestemming als u het gebied wilt selecteren waarnaar u het selectiekader verplaatst.
   - Kies Bron als u de selectie wilt vullen met de afbeeldingspixels in het gebied waar u de aanwijzer van het selectiegereedschap naartoe sleept (gelijk aan het slepen van een selectie terwijl u Ctrl of Command ingedrukt houdt).
3. Sleep de selectie. Houd Shift ingedrukt om het verplaatsen te beperken tot verplaatsingen die zijn uitgelijnd met het raster van het perspectiefvlak.

Zwevende selecties verplaatsen, roteren en schalen

❖ Ga als volgt te werk:

- Als u een zwevende selectie wilt verplaatsen, selecteert u het gereedschap Selectiekader of Transformatie, klikt u in de selectie en sleept u.
- Selecteer het gereedschap Transformatie en plaats de aanwijzer bij een knooppunt om een zwevende selectie te roteren. Als de aanwijzer verandert in een kromme dubbele pijl, sleept u om de selectie te roteren. U kunt ook de optie Omdraaien kiezen om de selectie horizontaal te draaien langs de verticale as van het vlak of de optie Omhoog gooien om de selectie te draaien langs de horizontale as van het vlak.



Opties voor het gereedschap Transformatie
***A.** Oorspronkelijke selectie **B.** Verticaal draaien **C.** Horizontaal draaien*

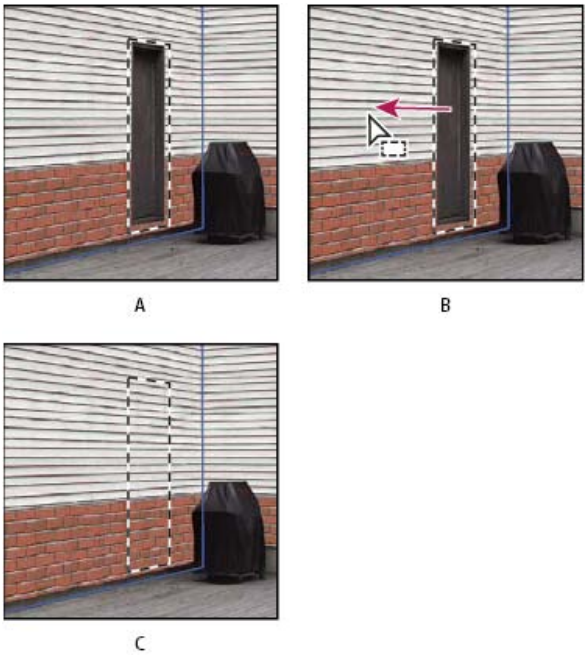
- Als u een zwevende selectie wilt schalen, dient u ervoor te zorgen dat deze zich in een perspectiefvlak bevindt. Selecteer het gereedschap Transformatie en plaats de aanwijzer boven op een knooppunt. Als de aanwijzer verandert in een rechte dubbele pijl, sleept u om de selectie te schalen. Druk op Shift om tijdens het schalen de verhoudingen te behouden. Druk op Alt (Windows) of op Option (Mac OS) om vanuit het middelpunt te schalen.

Naar boven

Selecties vullen met een ander gebied van een afbeelding

1. Breng een selectie aan in een perspectiefvlak.
2. (Optioneel) Verplaats de selectie naar de gewenste locatie. Controleer of de modus Verplaatsen is ingesteld op Bestemming wanneer u de selectie verplaatst.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep de aanwijzer van binnen de selectie naar het afbeeldingsgebied waarmee u de selectie wilt vullen.
   - Kies Bron in het menu Modus Verplaatsen en sleep de aanwijzer van binnen de selectie naar het afbeeldingsgebied waarmee u de selectie wilt vullen.

   De gevulde selectie wordt een zwevende selectie die u kunt schalen, roteren, verplaatsen of klonen met het gereedschap Transformatie of verplaatsen of klonen met het gereedschap Selectiekader.



Een selectie slepen terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt houdt
***A.** Oorspronkelijke selectie **B.** De selectie verplaatsen naar de bronafbeelding **C.** De oorspronkelijke selectie vult de bronafbeelding*

Naar boven

Selecties kopiëren in Perspectiefpunt

1. Breng een selectie aan in een perspectiefvlak.
2. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de selectie met het gereedschap Selectiekader om een kopie van de selectie en de bijbehorende afbeeldingspixels te maken.

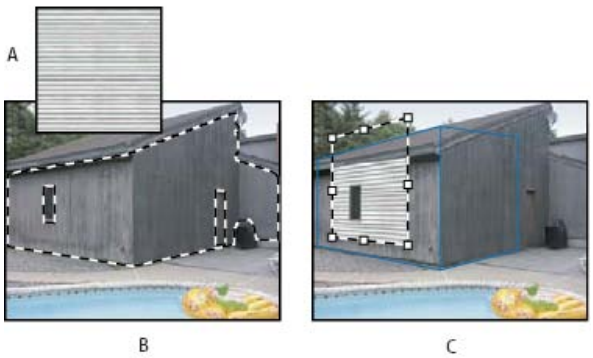
   De kopie wordt een zwevende selectie die boven de hoofdafbeelding lijkt te zweven. U kunt een zwevende selectie verplaatsen of u kunt het gereedschap Transformatie selecteren om de zwevende selectie te schalen of te roteren.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik buiten de zwevende selectie om de selectie op te heffen. De inhoud van de selectie wordt in de afbeelding geplakt en vervangt de onderliggende pixels.
   - Klik met het gereedschap Selectiekader of Transformatie in de zwevende selectie en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om nog een kopie te maken. Als de zwevende selectie eenmaal is gekopieerd, wordt de oorspronkelijke selectie opgeheven en worden de onderliggende pixels vervangen door deze selectie.

     Druk op Control+Shift+T (Windows) of Command+Shift+T (Mac OS) om de laatste dupliceerbewerking te dupliceren. Op deze manier kunt u inhoud meerdere keren klonen.

Naar boven

Een element in Perspectiefpunt plakken

U kunt een element van het Klembord in Perspectiefpunt plakken. Het gekopieerde element kan afkomstig zijn uit hetzelfde of een ander document. Nadat u het element in Perspectiefpunt hebt geplakt, wordt het een zwevende selectie die u kunt schalen, roteren, verplaatsen of klonen. Als de zwevende selectie in een geselecteerd vlak wordt geplaatst, past het zich aan aan het perspectief van het vlak.



Een element in Perspectiefpunt plakken
***A.** Gekopieerd patroon uit een ander document **B.** Afbeelding met selectie (om resultaten te beperken) die is gemaakt in Photoshop voordat*

Perspectiefpunt is geopend ***C.*** *Geplakt patroon in Perspectiefpunt wordt conform de selectie naar het vlak verplaatst*

Om het werken gemakkelijker te maken, kunt u het beste perspectiefvlakken maken in een eerdere sessie van Perspectiefpunt.

1. Kopieer een element naar het Klembord. Het gekopieerde element kan afkomstig zijn uit hetzelfde of een ander document. Bedenk dat u alleen rasterelementen en geen vectorelementen kunt plakken.
   Opmerking: *Als u tekst kopieert, dient u deze eerst om te zetten in pixels. Klik met de rechtermuisknop op de tekstlaag en kies Omzetten in pixels. Kies vervolgens Selecteren > Alles en kopieer de selectie naar het klembord.*
2. (Optioneel) Maak een nieuwe laag.
3. Kies Filter > Perspectiefpunt.
4. Maak indien nodig een of meer vlakken in de afbeelding.
5. Druk op Ctrl+V (Windows) of Command+V (Mac OS) om het element te plakken.

   Het geplakte item is nu een zwevende selectie linksboven in de voorvertoning. Standaard is het gereedschap Selectiekader geselecteerd.
6. Gebruik het gereedschap Selectiekader om de geplakte afbeelding naar een vlak te slepen.

   De afbeelding past zich aan het perspectief van het vlak aan.

   Belangrijk: *Nadat u de afbeelding in Perspectiefpunt hebt geplakt, mag u alleen in de afbeelding klikken met het gereedschap Selectiekader om de geplakte afbeelding naar een perspectiefvlak te slepen. Wanneer u op een andere plaats in de afbeelding klikt, wordt de zwevende selectie opgeheven en worden de pixels permanent in de afbeelding geplakt.*

Naar boven

Tekenen met een kleur in Perspectiefpunt

1. Selecteer het gereedschap Penseel.
2. Kies een penseelkleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Selecteer het gereedschap Pipet en klik op een kleur in de voorvertoning.
   - Klik op het vak Penseelkleur om de Kleurkiezer te openen en een kleur te selecteren.
3. Stel in het gebied met opties voor het gereedschap de volgende opties in: Diameter (penseelgrootte), Hardheid (vloeiendheid van de rand) en Dekking (in hoeverre het tekenen de onderliggende afbeelding aan het gezicht onttrekt).
4. Kies een modus voor Retoucheren:
   - Kies Uit om te voorkomen dat de streken overvloeien met de kleuren, de belichting en schaduwen van de omringende pixels.
   - Kies Luminantie om te tekenen en de streken te laten overvloeien met de belichting van de omringende pixels terwijl de geselecteerde kleur behouden blijft.
   - Kies Aan als u wilt tekenen waarbij de streken overvloeien met de kleuren, de belichting en de arcering van de omringende pixels.
5. (Optioneel) Geef de opties voor de tekentoepassing op:
   - Als u ononderbroken wilt tekenen waarbij u zich automatisch aan de perspectieven van volgende vlakken aanpast, opent u het menu Perspectiefpunt en kiest u Bewerkingen op meerdere oppervlakken toestaan. Als u deze optie uitschakelt, kunt u in het perspectief van één vlak per keer tekenen. U dient het tekenen te onderbreken en weer te hervatten in een ander vlak om van perspectief te veranderen.
   - Als u het tekenen wilt beperken tot het actieve vlak, opent u het menu Perspectiefpunt en kiest u Bewerkingen bijknippen naar oppervlakranden. Als u deze optie uitschakelt, kunt u buiten de grenzen van het actieve vlak in perspectief tekenen.
6. Sleep in de afbeelding om te tekenen. Als u in een vlak tekent, worden de penseelgrootte en de vorm geschaald en wordt de richting aangepast aan het perspectief van het vlak. Als u Shift ingedrukt houdt en sleept, blijft de penseelstreek beperkt tot een rechte lijn die voldoet aan het perspectief van het vlak. U kunt ook op een punt klikken met het gereedschap Penseel en vervolgens Shift ingedrukt houden en op een ander punt klikken om een rechte lijn in perspectief te tekenen.
   Het gereedschap Penseel houdt rekening met de selectiekaders en kan worden gebruikt om een harde lijn langs de rand van de selectie te tekenen. Als u bijvoorbeeld een heel vlak selecteert, kunt u een lijn tekenen langs de omtrek van het vlak.

Naar boven

Tekenen met pixelmonsters in Perspectiefpunt

Met het gereedschap Stempel tekent u in Perspectiefpunt met pixelmonsters. De gekloonde afbeelding heeft de oriëntatie van het perspectief van het vlak waarin u tekent. Het gereedschap Stempel is handig bij taken als het laten overvloeien en retoucheren van gedeelten van de afbeelding, het klonen van gedeelten van een oppervlak om een object meer op te laten vallen of het klonen van een afbeeldingsgebied om een object te dupliceren of een structuur of een patroon uit te breiden.

1. Selecteer het gereedschap Stempel in Perspectiefpunt.
2. Stel in het gebied met opties voor het gereedschap de volgende opties in: Diameter (penseelgrootte), Hardheid (de hoeveelheid doezelen op het penseel) en Dekking (in hoeverre het tekenen de onderliggende afbeelding bedekt of onthult).
3. Kies een overvloeimodus in het menu Retoucheren:

Kies Uit als u wilt voorkomen dat de streken overvloeien met de kleuren, schaduwen en structuren van de omringende pixels.

- Kies Luminantie als u de streken wilt laten overvloeien met de belichting van de omringende pixels.
- Kies Aan om de streken te laten overvloeien met de kleur, belichting en arcering van de omringende pixels.

4. Bepaal het monstergedrag van het gereedschap Stempel:
   - Schakel Uitgelijnd in om doorlopend pixelmonsters te nemen, zonder dat het huidige monsterpunt verloren gaat, zelfs als u de muis loslaat.
   - Schakel Uitgelijnd uit als u de pixelmonsters vanaf het eerste monsterpunt steeds wilt hergebruiken als u het tekenen onderbreekt en hervat.
5. (Optioneel) Geef de opties voor de tekentoepassing op:
   - Als u ononderbroken wilt tekenen van het ene vlak naar het andere, opent u het menu Perspectiefpunt en kiest u Bewerkingen op meerdere oppervlakken toestaan.
   - Als u het tekenen wilt beperken tot het actieve vlak, opent u het menu Perspectiefpunt en kiest u Bewerkingen bijknippen naar oppervlakranden.
6. Verplaats de muisaanwijzer naar een vlak en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om het monsterpunt in te stellen.
7. Sleep over het deel van de afbeelding waar u wilt tekenen. Houd Shift ingedrukt om een rechte lijn te slepen die voldoet aan het perspectief van het vlak. U kunt ook een punt klikken met het gereedschap Stempel en vervolgens Shift ingedrukt houden en op een ander punt klikken om een rechte lijn in perspectief te tekenen.

Naar boven

Meten in Perspectiefpunt (Photoshop Extended)

Vaak moeten gebruikers als architecten, binnenhuisarchitecten of wetenschappers de exacte grootte van objecten in een afbeelding weten. In Perspectiefpunt kunt u met het gereedschap Meetlat een meetlijn tekenen over een object in een perspectiefvlak waarvan u de grootte kent. Het gereedschap Meetlat beschikt over een optie voor het invoeren van een lengte voor de meting. Er worden twee tekstvakken weergegeven op de meetlijn: een voor de lengte en een die de hoek aangeeft waarin de lijn is getekend ten opzichte van het perspectiefvlak. Als de meting en de bijbehorende lengte eenmaal zijn ingesteld, worden alle volgende metingen in de juiste verhouding tot de aanvankelijke meting geschaald.

Er is een optie voor het koppelen van de lengte van de lijn aan de afstand in het raster van het perspectiefvlak. Zo leidt een meetlengte van 5 bijvoorbeeld tot een weergave van 5 vakken in het raster als de koppelingsoptie is geselecteerd. Dit is handig als u grootten in de afbeelding visualiseert of als u objecten in een afbeelding telt. Als de koppeling is uitgeschakeld, kunt u de afstand in het raster onafhankelijk van de meting aanpassen. Deze optie is bijvoorbeeld handig als de afstand in het raster te klein is en het verwarring oplevert wanneer u de afstand in het raster koppelt aan de meting.

De metingen die u aanbrengt, kunnen worden gerenderd, zodat ze in de afbeelding worden weergegeven als u het dialoogvenster Perspectiefpunt sluit. U kunt uw metingen en geometrische gegevens ook exporteren naar indelingen die kunnen worden gelezen door CAD-toepassingen.

Objecten in een afbeelding meten

1. Selecteer in Perspectiefpunt het gereedschap Meetlat en klik en sleep over een object in een vlak.

   U kunt het beste eerst een aanvankelijke meting maken van een object waarvan u de grootte kent.

   Opmerking: *Als u een meting vanuit een vlak bent begonnen, kunt u de meting voortzetten tot buiten de grenzen van het vlak.*
2. Selecteer een meting en geef een waarde voor Lengte op om de gemeten lengte in te stellen.
3. (Optioneel) Teken aanvullende metingen.

   De grootte van de metingen wordt geschaald naar de grootte van de oorspronkelijke meting.
4. (Optioneel) Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u wilt dat de grootte van het raster onafhankelijk is van de lengtewaarde die u aan de oorspronkelijke meting hebt toegewezen, dient u Metingen koppelen aan raster uit te schakelen. Dit is de standaardinstelling.
   - Als u wilt dat de grootte van het raster wordt aangepast volgens de lengtewaarde die u hebt toegewezen aan de oorspronkelijke meting, schakelt u Metingen koppelen aan raster in.

   Perspectiefpunt-metingen blijven behouden in een afbeelding nadat u het dialoogvenster sluit. U ziet ze weer wanneer u Perspectiefpunt weer opent.

Automatisch een meting uitvoeren in Perspectiefpunt

Met het gereedschap Meetlat kunt u automatisch de lengte- en breedtematen tekenen van een oppervlak dat wordt gedefinieerd door een perspectiefvlak.

❖ Dubbelklik op het gereedschap Meetlat in een perspectiefvlak.

Een meting verplaatsen in Perspectiefpunt

In Perspectiefpunt kunt u een meetlijn verplaatsen zonder de richting (hoek) of lengte te wijzigen.

1. Selecteer het gereedschap Meetlat.
2. Klik op een willekeurige locatie langs de lengte van een bestaande meting en sleep.

De lengte of richting van een meting wijzigen

U kunt de lengte of richting (hoek) van een bestaande meting wijzigen.

1. Selecteer het gereedschap Meetlat en verplaats het naar het eindpunt van een bestaande meetlijn.
2. Ga als volgt te werk:
   - Sleep een eindpunt om de richting en lengte van een meting te wijzigen.
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleep een eindpunt om de lengte van een meting te wijzigen en de wijzigingen in de hoek te beperken tot stappen van 15 graden.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep een eindpunt als u de lengte van een meting wilt wijzigen zonder de richting te veranderen.
   - Houd Shift ingedrukt en sleep een eindpunt om de richting van een meting te wijzigen zonder de lengte te wijzigen.

Een meting verwijderen in Perspectiefpunt

❖ Selecteer een meting en druk op Backspace (alleen Windows) of Delete.

Metingen tonen of verbergen in Perspectiefpunt

❖ Open het menu Perspectiefpunt en kies Metingen tonen.

Metingen renderen in Photoshop

De Perspectiefpunt-metingen zijn niet zichtbaar wanneer u een afbeelding weergeeft in het documentvenster van Photoshop, ook al blijven de metingen behouden en worden ze weer weergegeven wanneer u Perspectiefpunt opent. U kunt metingen renderen, zodat ze zichtbaar zijn in het Photoshop-documentvenster wanneer u klaar bent met het bewerken in Perspectiefpunt. De gerenderde metingen zijn geen vectoren.

❖ Open het menu Perspectiefpunt en kies Metingen renderen naar Photoshop.

De opdracht Metingen renderen naar Photoshop moet worden gekozen voor iedere sessie met Perspectiefpunt.

Maak een nieuwe laag voor uw Perspectiefpunt-resultaten als u de metingen wilt renderen naar Photoshop. Zo blijven de metingen op een aparte laag, gescheiden van de hoofdafbeelding.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen, vormen en paden verdraaien

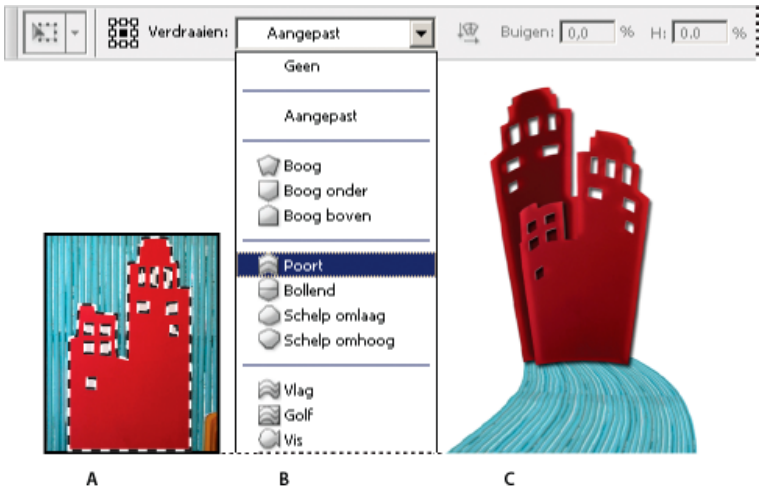
Een item verdraaien
Marionet verdraaien

Een item verdraaien

Naar boven

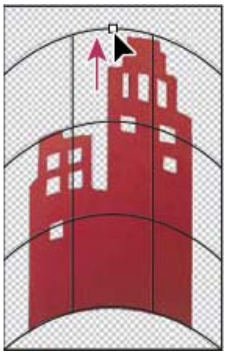
Met de opdracht Verdraaien kunt u controlepunten slepen voor het bewerken van de vorm van afbeeldingen, vormen of paden en dergelijke. U kunt ook verdraaien met een vorm in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen op de optiebalk. U kunt de vormen in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen ook aanpassen door de controlepunten te verslepen.

Als u de controlepunten gebruikt voor het vervormen van een beeldelement, kiest u Weergave > Extra's om het verdraaiingsnet en de controlepunten weer te geven of te verbergen.



Verdraaien gebruiken
***A.** De vorm kiezen die u wilt verdraaien **B.** Een verdraaiing kiezen in het pop-upmenu met verdraaiingsstijlen op de optiebalk **C.** Het resultaat na gebruik van meerdere verdraaiingsopties*

1. Selecteer het beeldelement dat u wilt verdraaien.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Transformatie > Verdraaien.
   - Als u een andere opdracht voor transformeren kiest of de opdracht Vrije transformatie, klikt u op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk.
3. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u wilt verdraaien met een specifieke vorm, kiest u een verdraaiingsstijl in het pop-upmenu Verdraaien op de optiebalk.

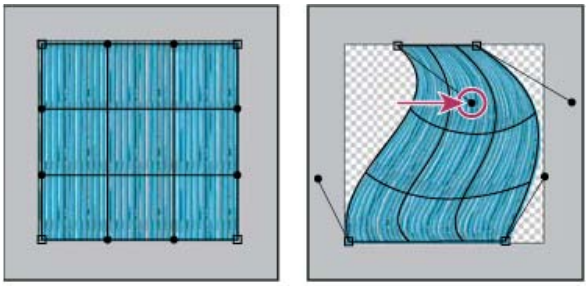


Een controlepunt slepen om het net te verdraaien

   - Als u de vorm wilt bewerken, sleept u de controlepunten, een segment van het selectiekader of het net, of een gebied binnen het net. Bij het aanpassen van een curve, gebruikt u de grepen van het controlepunt. Dit komt overeen met het aanpassen van de grepen in het

gekromde segment van een vectorafbeelding.

Als u de laatste greepaanpassing ongedaan wilt maken, kiest u Bewerken > Ongedaan maken.



De vorm van een verdraaiing bewerken

***A.** Oorspronkelijk verdraaiingsnet **B.** De grepen, netsegmenten en gebieden binnen het net aanpassen*

- Als u de richting van een verdraaiingsstijl die u hebt gekozen in het menu Verdraaien wilt wijzigen, klikt u op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk.
- Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een vierkantje bij Locatie referentiepunt op de optiebalk.
- Als u de hoeveelheid verdraaiing wilt opgeven met numerieke waarden, voert u de waarden in in de tekstvakken Buigen (Verbuigen instellen), H (Horizontale vervorming instellen) en V (Verticale vervorming instellen) op de optiebalk. U kunt geen numerieke waarden invoeren als u Geen of Aangepast hebt gekozen in het pop-upmenu Verdraaien.

4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of op Return (Mac OS), of klik op de knop Vastleggen op de optiebalk.
   - Als u de transformatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren op de optiebalk.

***Belangrijk:** Wanneer u een bitmapafbeelding verdraait (in plaats van een vorm of een pad), wordt deze bij elke keer dat u een transformatie toepast minder scherp. Het verdient daarom aanbeveling meerdere opdrachten uit te voeren voordat u de verzamelde transformatie toepast in plaats van elke transformatie afzonderlijk toe te passen.*

Naar boven

Marionet verdraaien

Met Marionet verdraaien ontstaat een visueel net waarmee u specifieke afbeeldingsgebieden ingrijpend kunt vervormen, terwijl andere gebieden onveranderd blijven. U kunt afbeeldingen zo subtiel retoucheren (door bijvoorbeeld het haar van een persoon vorm te geven) of juist totaal transformeren (door bijvoorbeeld de positie van armen of benen te veranderen).

U kunt Marionet verdraaien niet alleen toepassen op afbeeldingslagen, maar ook op laag- en vectormaskers. Gebruik slimme objecten om afbeeldingen op niet-destructieve wijze te vervormen. (Zie Slimme objecten maken.)

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag die of het masker dat u wilt transformeren.
2. Kies Bewerken > Marionet verdraaien.
3. Pas de volgende netinstellingen aan in de optiebalk:

   Modus Hiermee bepaalt u de algemene elasticiteit van het net.
   Kies Vervormen voor een bijzonder elastisch net dat geschikt is voor het verdraaien van panorama's of structuurafbeeldingen.

   Dichtheid Hiermee bepaalt u de tussenruimte tussen netpunten. Meer punten betekent hogere precisie, maar ook meer verwerkingstijd. Minder punten betekent juist lagere precisie en minder verwerkingstijd.

   Uitbreiding Hiermee breidt u de buitenrand van het net uit of krimpt u deze in.

   Net tonen Schakel deze optie uit als u alleen de aanpassingspunten wilt zien, zodat u een beter overzicht van uw transformaties krijgt.
   Druk op H om aanpassingspunten tijdelijk te verbergen.

4. Klik in het afbeeldingsvenster om punten toe te voegen aan de gebieden die u wilt transformeren en aan gebieden die u wilt verankeren.



Een punt verplaatsen op het net van een marionet. Aangrenzende punten zorgen dat de nabijgelegen gebieden ongewijzigd blijven.

5. Voer een of meer van de volgende handelingen uit om de positie van punten te wijzigen of om punten te verwijderen:
   - Sleep punten om het net te verdraaien.
   - Klik op de puntdieptknoppen of in de optiebalk om een netgebied te tonen dat door een ander netgebied wordt overlapt.
   - Druk op Delete om geselecteerde punten te verwijderen. Als u andere individuele punten wilt verwijderen, plaatst u de cursor rechtstreeks boven de punten, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u als het schaarpictogram verschijnt.
   - Klik op de knop Alle punten verwijderen in de optiebalk.

   Als u meerdere punten wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op deze punten of u kiest Alles selecteren in het contextmenu.
6. Als u het net rond een punt wilt roteren, selecteert u het desbetreffende punt en voert u een van de volgende twee handelingen uit:
   - Als u het net een vast aantal graden wilt roteren, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en plaatst u de cursor bij maar niet boven de punten. Wanneer een cirkel wordt weergegeven, sleept u om het net visueel te roteren.

     In de optiebalk ziet u de mate van rotatie.
   - Kies Automatisch in het menu Roteren op de optiebalk om het net automatisch te roteren op basis van de voor Modus geselecteerde optie.
7. Druk op Enter of Return wanneer de transformatie voltooid is.



Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om het net rond een geselecteerd punt te roteren.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Het filter Uitvloeien

Overzicht van het filter Uitvloeien
Verbeteringen van het filter Uitvloeien | Alleen Creative Cloud
Uitvloeien toepassen als een slim filter | Alleen Creative Cloud
Gereedschappen voor vervorming
Een afbeelding vervormen
Gebieden bevriezen en ontdooien
Werken met netten
Werken met achterschermen
Vervormingen reconstrueren

Naar boven

Overzicht van het filter Uitvloeien

Met het filter Uitvloeien kunt u tegen elk gebied van een afbeelding duwen of eraan trekken. Ook kunt u het gebied roteren, reflecteren, plooien of laten zwellen. De vervormingen die u maakt, kunnen subtiel of drastisch zijn. Hierdoor is de opdracht Uitvloeien een krachtig gereedschap voor het retoucheren van afbeeldingen en voor het creëren van artistieke effecten. Het filter Uitvloeien kan worden toegepast op afbeeldingen met 8 bits of 16 bits per kanaal.



Een afbeelding vervormen met het filter Uitvloeien

Gereedschappen, opties en een voorvertoning voor het filter Uitvloeien zijn beschikbaar in het dialoogvenster Uitvloeien. Kies Filter > Uitvloeien om het dialoogvenster weer te geven. Selecteer in CS6 Geavanceerde modus voor toegang tot meer opties.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Onvolkomenheden corrigeren met het filter Uitvloeien
Eddie Tapp, Software Cinema voor fotografen
Eddie Tapp is een professionele fotograaf en trainer die u een overzicht geeft van de standaardgereedschappen en -opties van het filter Uitvloeien terwijl hij schoonheidsfoutjes in een foto van kleren corrigeert.

De voorvertoning vergroten of verkleinen

❖ Selecteer het gereedschap Zoomen in het dialoogvenster Uitvloeien en klik of sleep in de voorvertoning om in te zoomen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik of sleep in de voorvertoning om uit te zoomen. U kunt ook een vergrotingsniveau opgeven in het tekstvak Zoomen onder in het dialoogvenster.

Navigeren in de voorvertoning

❖ Selecteer het handje in het dialoogvenster Uitvloeien en sleep in de voorvertoning. U kunt ook een gereedschap selecteren en de spatiebalk ingedrukt houden terwijl u in de voorvertoning sleept.

Naar boven

Verbeteringen van het filter Uitvloeien | Alleen Creative Cloud

In de Creative Cloud-versie van Photoshop is het filter Uitvloeien aanzienlijk sneller dan in eerdere versies. Het filter Uitvloeien ondersteunt nu

slimme objecten, zoals videolagen met slimme objecten, en wordt nu toegepast als een slim filter.

Het filter Uitvloeien is ook uitgebreid met extra functionaliteit voor het gereedschap Reconstrueren. Als u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt tijdens het slepen van het gereedschap Reconstrueren over een verdraaiing, strijkt het gereedschap de verdraaiing mooi glad in plaats van deze terug te schalen of te verwijderen.

Naar boven

Uitvloeien toepassen als een slim filter | Alleen Creative Cloud

Het filter Uitvloeien ondersteunt slimme objecten, zoals videolagen met slimme objecten, en wordt als een slim filter toegepast. Bij het toepassen van het filter Uitvloeien op een slim object, worden nu automatisch netten opgeslagen in uw document. Netten die op slimme objecten zijn toegepast, worden gecomprimeerd en kunnen opnieuw worden bewerkt wanneer u het filter Uitvloeien weer toepast. Houd er rekening mee dat ingesloten netten, ook als ze gecomprimeerd zijn, leiden tot grotere bestanden.

Het filter Uitvloeien toepassen als een slim filter:

1. Selecteer in het deelvenster Lagen een laag met een slim object.
2. Kies Filter > Uitvloeien.

Naar boven

Gereedschappen voor vervorming

Het dialoogvenster Uitvloeien bevat verschillende gereedschappen waarmee u het gebied onder het penseel kunt vervormen wanneer u met de muis klikt of sleept. De vervorming concentreert zich in het midden van het penseelgebied en het effect wordt sterker wanneer u de muisknop ingedrukt houdt of herhaaldelijk met de muis over een gebied sleept.

Gereedschap Vooruit verdraaien Dit gereedschap duwt pixels voor zich uit terwijl u sleept.

Als u bij het gebruik van Verdraaien, Naar links duwen of Spiegel de Shift-toets ingedrukt houdt terwijl u klikt, kunt u in een rechte lijn werken vanaf het vorige punt waarop u klikte.

Gereedschap Reconstrueren Hiermee keert u de vervorming die u al hebt toegevoegd om door de muisknop ingedrukt te houden en de muis te verslepen.

Gereedschap Kronkel - met de klok mee Met dit gereedschap roteert u pixels met de klok mee wanneer u de muisknop ingedrukt houdt of sleept. Als u pixels tegen de klok in wilt draaien, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt wanneer u de muisknop ingedrukt houdt of sleept.

Gereedschap Plooien Met het gereedschap Plooien verplaatst u pixels naar het midden van het penseelgebied wanneer u de muisknop ingedrukt houdt of sleept.

Gereedschap Zwellen Met het gereedschap Zwellen verplaatst u pixels weg uit het midden van het penseelgebied wanneer u de muisknop ingedrukt houdt of sleept.

Gereedschap Naar links duwen Met het gereedschap Naar links duwen verplaatst u pixels naar links wanneer u het gereedschap recht omhoog sleept (pixels worden naar rechts verplaatst als u naar beneden sleept). U kunt ook met de klok mee rond een object slepen om het object te vergroten, of tegen de klok in om het te verkleinen. Als u pixels naar rechts wilt duwen wanneer u het gereedschap recht omhoog sleept (of om pixels naar links te verplaatsen als u naar beneden sleept), houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt.

(CS5) Het gereedschap Spiegel Met het gereedschap Spiegel kopieert u pixels naar het penseelgebied. Wanneer u sleept, wordt het gebied haaks op de richting penseelstreek (links van de streek) gespiegeld. Als u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt houdt en sleept, reflecteert u het gebied in de richting tegengesteld aan die van de penseelbeweging (bijvoorbeeld het gebied boven een neerwaartse streek). Meestal geeft slepen met Alt of Option ingedrukt een beter resultaat wanneer u het gebied dat u wilt spiegelen eerst bevriest. Laat de streken elkaar overlappen als u een waterspiegeleffect wilt krijgen.

(CS5) Het gereedschap Turbulentie Met het gereedschap Turbulentie roert u pixels vloeiend door elkaar. Dit is handig als u effecten als vuur, wolken, golven en dergelijke wilt maken.

Opties voor het gereedschap Vervorming

In het gedeelte Gereedschapsopties van het dialoogvenster stelt u de volgende opties in:

Penseelgrootte Hiermee stelt u de breedte in van het penseel dat u gebruikt om de afbeelding te vervormen.

Penseeldichtheid Hiermee stelt u het doezeleffect aan de randen van een penseel in. Het effect is het sterkst in het midden van het penseel en lichter aan de zijkanten.

Penseeldruk Hiermee stelt u de snelheid in waarmee vervormingen worden gemaakt wanneer u met een gereedschap in de voorvertoning sleept. Bij een lage penseeldruk gaan de veranderingen langzamer, zodat het makkelijker is om op het juiste moment te stoppen.

Penseelsnelheid Hiermee stelt u de snelheid in waarmee vervormingen worden toegepast wanneer u een gereedschap (zoals Kronkel) in de voorvertoning op dezelfde plaats houdt. Hoe hoger de instelling, hoe groter de snelheid waarmee de vervormingen worden toegepast.

(CS5) Turbulente jitter Hiermee stelt u in hoe sterk het gereedschap Turbulentie pixels door elkaar roert.

(CS5) Modus Reconstrueren Deze modus wordt gebruikt voor het gereedschap Reconstrueren. De door u gekozen modus is bepalend voor de wijze waarop het gereedschap een gebied van de voorvertoning reconstrueert.

Pendruk Hiermee gebruikt u de afgelezen drukwaarden van een tekentablet. (Deze optie is alleen beschikbaar als u met een tekentablet werkt.) Indien ingeschakeld, is de penseeldruk voor de gereedschappen de pendruk vermenigvuldigd met de waarde voor Penseeldruk.

Naar boven

Een afbeelding vervormen

Opmerking: *Als een tekstlaag of vormlaag is geselecteerd, moet deze eerst worden omgezet in pixels, waarna de tekst of vorm kan worden bewerkt met het filter Uitvloeien. Wilt u tekst vervormen zonder de tekstlaag om te zetten in pixels, gebruik dan de opties voor Verdraaien van het gereedschap Tekst.*

1. Selecteer de laag die u wilt vervormen. Als u de huidige laag gedeeltelijk wilt vervormen, selecteert u dat gebied.
2. Kies Filter > Uitvloeien.
3. Bevries de gebieden van de afbeelding die u niet wilt wijzigen.
4. Met de gereedschappen voor uitvloei-effecten kunt u de voorvertoning vervormen. Sleep in de voorvertoning om de afbeelding te vervormen.
5. Nadat u de voorvertoning hebt vervormd, kunt u:
   - Het gereedschap Reconstrueren  of de Reconstructie-opties gebruiken om de wijzigingen geheel of gedeeltelijk terug te draaien.
   - Andere gereedschappen gebruiken om de afbeelding op nieuwe manieren te wijzigen.
6. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op OK om het dialoogvenster Uitvloeien te sluiten en de wijzigingen op de actieve laag toe te passen.
   - Klik op Annuleren om het dialoogvenster Uitvloeien te sluiten zonder wijzigingen door te voeren in de laag.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op Herstellen om alle vervormingen in de voorvertoning terug te draaien en de standaardinstellingen van alle opties te herstellen.

Met de opdracht Bewerken > Vervagen kunt u nog meer effecten bereiken.

Naar boven

Gebieden bevriezen en ontdooien

Gebieden bevriezen die u niet wilt wijzigen of bevroren gebieden ontdooien om deze opnieuw bewerkbaar te maken. Bevroren en ontdooide gebieden omkeren.

Gebieden bevriezen

Door gebieden in de voorvertoning te bevriezen, voorkomt u dat die gebieden worden gewijzigd. Bevroren gebieden worden bedekt met een masker. U tekent dit masker met het gereedschap Masker bevriezen  . U kunt ook een bestaand masker of een bestaande selectie of transparantie gebruiken om gebieden te bevriezen. U kunt het masker bekijken in de voorvertoning om het aanbrengen van vervormingen te vergemakkelijken.

Werken met het gereedschap Masker bevriezen Selecteer het gereedschap Masker bevriezen  en sleep over het gebied dat u wilt beschermen. Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt, om een gebied te bevriezen dat een rechte lijn vormt tussen het huidige punt en het vorige punt waarop u hebt geklikt.

Een bestaande selectie of een bestaand masker of transparantiekanaal gebruiken Als u het filter Uitvloeien toepast op een laag met een selectie, laagmasker, transparantie of alfakanaal, kiest u Selectie, Laagmasker, Transparantie of Snelmasker in het pop-upmenu van een van de vijf pictogrammen in het gebied Maskeropties van het dialoogvenster. Hiermee bepaalt u hoe gebieden in de voorvertoning worden bevroren of gemaskeerd.

Alle ontdooide gebieden bevriezen Klik op Alles maskeren in het gedeelte Maskeropties van het dialoogvenster.

Gebieden bevriezen of ontdooien Klik op Alles omkeren in het gedeelte Maskeropties van het dialoogvenster.

Bevroren gebieden tonen of verbergen Schakel Masker tonen in of uit in het gedeelte Weergave-opties van het dialoogvenster.

De kleur van bevroren gebieden wijzigen Kies een kleur in het pop-upmenu Maskerkleur in het gedeelte Weergave-opties van het dialoogvenster.

Maskeropties voor het filter Uitvloeien

Wanneer u een bestaande selectie of transparantie of een bestaand masker hebt in een afbeelding, blijven die gegevens behouden wanneer het dialoogvenster Uitvloeien wordt geopend. U kunt een van de volgende maskeropties kiezen:

Selectie vervangen  Hiermee geeft u de selectie, het masker of de transparantie in de oorspronkelijke afbeelding weer.

Toevoegen aan selectie  Hiermee geeft u het masker in de oorspronkelijke afbeelding weer, zodat u de selectie vervolgens kunt uitbreiden met het gereedschap Masker bevriezen. Hiermee voegt u geselecteerde pixels in het kanaal toe aan de huidige bevroren selectie.

Verwijderen uit selectie  Hiermee verwijdert u pixels uit het kanaal van de huidige bevroren selectie.

Doorsnede met selectie  Hierbij worden alleen geselecteerde pixels gebruikt die op dat moment zijn bevroren.

Selectie omkeren  Hiermee gebruikt u geselecteerde pixels om de huidige bevroren selectie om te draaien.

Opmerking: *Als er een selectie is, beperkt het filter de voorvertoning en bewerkingen tot een rechthoekig gebied dat de desbetreffende selectie omvat. (In geval van rechthoekige selectiekaders komt het geselecteerde gebied overeen met de voorvertoning. Het kiezen van Selectie in de maskeroptiemenu's erboven heeft dan dus geen effect.)*

Gebieden ontdooien

❖ Als u bevroren gebieden wilt ontdooien zodat ze bewerkbaar worden, voert u een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het gereedschap Masker ontdooien  en sleep over het gebied. Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt, om een gebied te ontdooien dat een rechte lijn vormt tussen het huidige punt en het vorige punt waarop u hebt geklikt.
- Klik op de knop Geen in het gedeelte Maskeropties van het dialoogvenster om alle bevroren gebieden te ontdooien.
- Klik op de knop Alles omkeren in het gedeelte Maskeropties van het dialoogvenster om alle bevroren en ontdooide gebieden om te draaien.

Naar boven

Werken met netten

Als u de vervormingen wilt zien en volgen, voegt u een net toe. U kunt de afmetingen en de kleur van een net kiezen en het net uit de ene afbeelding opslaan en het in andere afbeeldingen toepassen.

- Als u een net wilt tonen, selecteert u Net tonen in het gedeelte Weergaveopties van het dialoogvenster en kiest u een netgrootte en een netkleur.
- Selecteer Net tonen en schakel vervolgens Afbeelding tonen uit om alleen een net te tonen.
- Als u een vervormingsnet wilt opslaan nadat u de voorvertoning hebt vervormd, klikt u op Net opslaan. Geef een naam en locatie op voor het netbestand en klik op Opslaan.
- Als u een opgeslagen vervormingsnet wilt toepassen, klikt u op Net laden, selecteert u het netbestand dat u wilt toepassen en klikt u op Openen. Als de afbeelding en het vervormingsnet niet even groot zijn, wordt het net geschaald op het formaat van de afbeelding.
- (CS6) Klik op Laatste net laden om het laatst opgeslagen vervormingsnet toe te passen.
- (Creative Cloud) Netten worden automatisch opgeslagen in uw document. Op slimme objecten toegepaste netten worden gecomprimeerd en kunnen opnieuw worden bewerkt.

Opmerking: *(Creative Cloud) Ingesloten netten, ook gecomprimeerde, doen de bestandsgrootte toenemen.*

Naar boven

Werken met achterschermen

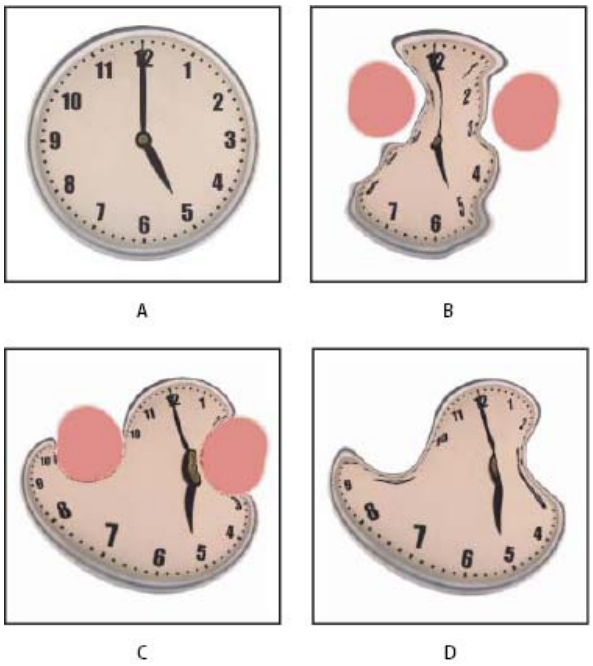
U kunt in de voorvertoning desgewenst alleen de actieve laag weergeven of u kunt in de voorvertoning extra lagen als achterscherm weergeven. Met de opties voor de modus kunt u het achterscherm voor of achter de actieve laag plaatsen, zodat u kunt bijhouden welke wijzigingen u hebt doorgevoerd of zodat u de vervorming kunt laten aansluiten op een vervorming in een andere laag.

Belangrijk: *Alleen de actieve laag wordt vervormd, zelfs wanneer andere lagen worden weergegeven.*
Het achterscherm weergeven Selecteren Achtergrond tonen en kies Achtergrond in het menu Gebruik plus een optie in het menu Modus.
Wijzigingen in de doellaag tonen zonder de achtergrond weer te geven Selecteer Alle lagen in het menu Gebruik. Bij een Dekking van 0 wordt alleen de doellaag weergegeven met de volledige effecten van het filter Uitvloeien. Wanneer de Dekking op een hogere waarde wordt ingesteld, is het effect van het filter Uitvloeien op de doellaag minder zichtbaar.
Het overvloeien tussen de doellaag en de achtergrond wijzigen Geef een waarde voor Dekking op.
Bepalen hoe de doellaag en de achtergrond worden gecombineerd in de voorvertoning Kies een optie in het menu Modus.
Het achterscherm verbergen Schakel Achterscherm tonen in of uit in het gedeelte Weergaveopties van het dialoogvenster.

Naar boven

Vervormingen reconstrueren

Wanneer u de afbeelding in de voorvertoning hebt vervormd, kunt de wijzigingen op verschillende manieren terugdraaien of nog eens op een andere manier toepassen. U kunt op twee manieren reconstrueren: U kunt de volledige afbeelding reconstrueren, waarbij alleen de vervormingen in niet-bevroren gebieden worden gecorrigeerd, of u kunt met het gereedschap Reconstrueren alleen bepaalde gebieden reconstrueren. U kunt het gereedschap Masker bevriezen gebruiken als u wilt voorkomen dat vervormde gebieden worden gereconstrueerd.



Reconstructie op basis van vervormingen in bevroren gebieden
***A.** Oorspronkelijke afbeelding **B.** Vervormd met bevroren gebieden **C.** Gereconstrueerd in de modus Onbuigzaam (met knop) **D.** Ontdooid, randen gereconstrueerd in modus Vloeiend (met gereedschap)*

Een volledige afbeelding reconstrueren

❖ Ga als volgt te werk:

- (CS6) Klik op Reconstrueren in het gedeelte Reconstructie-opties van het dialoogvenster. Geef vervolgens in het dialoogvenster Reconstructie Vorige versie een waarde op en klik op OK.
- (CS5) Selecteer een reconstructiemodus in het gedeelte Reconstructie-opties van het dialoogvenster. Klik vervolgens op Reconstrueren in het gedeelte Reconstructie-opties om het effect eenmaal toe te passen. U kunt de reconstructie meerdere keren toepassen om de afbeelding een minder vervormd uiterlijk te geven.

Alle vervormingen verwijderen

❖ Klik op Alles herstellen in het gedeelte Reconstructie-opties van het dialoogvenster. Hierdoor worden zelfs vervormingen in bevroren gebieden verwijderd.

Een deel van een vervormde afbeelding reconstrueren

1. Bevries de delen die u niet wilt reconstrueren.
2. Selecteer het gereedschap Reconstrueren en geef penseelopties op in het gedeelte met gereedschapsopties van het dialoogvenster.
3. (Alleen CS5) Kies een optie in het menu Modus Reconstrueren in het gedeelte met gereedschapsopties van het dialoogvenster.
4. Sleep over het gebied dat u wilt reconstrueren. In het midden van het penseel gaat de reconstructie sneller. Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt om een gebied te reconstrueren dat een rechte lijn vormt tussen het huidige punt en het vorige punt waarop u hebt geklikt.

(Alleen CS5) Vervormingen herhalen vanaf een beginpunt

1. Nadat de voorvertoning is vervormd, kiest u bij Modus Reconstrueren in het gedeelte Gereedschapsopties van het dialoogvenster een van de reconstructiemodi.
2. Selecteer het gereedschap Reconstrueren en sleep vanaf een beginpunt in de voorvertoning.

   Op deze manier maakt u een kopie van de vervorming vanaf een bepaald punt, net zoals u met het gereedschap Kloonstempel een kopie van een gebied kunt tekenen. Als er geen vervorming is, is het effect hetzelfde als bij het gebruik van de modus Vorige versie. U kunt nieuwe beginpunten instellen en het gereedschap Reconstrueren herhaaldelijk toepassen om diverse effecten te bereiken.

(Alleen CS5) Reconstructiemodi

U kunt een van de volgende modi voor reconstructie kiezen:

Vorige versie Vorige versie verkleint vervormingen gelijkmatig zonder deze vloeiender te maken.

Onbuigzaam Onbuigzaam handhaaft rechte hoeken in het pixelraster (zoals getoond door het net) op de grens tussen bevroren en niet-bevroren gebieden, waardoor er langs deze randen soms kleine oneffenheden ontstaan. Hiermee herstelt u de niet-bevroren gebieden zodat ze er nagenoeg hetzelfde uitzien als het origineel. (De oorspronkelijke staat bereikt u met de modus Vorige versie.)

Stijf Stijf werkt als een zwak magnetisch veld. Aan de grens tussen bevroren en niet-bevroren gebieden lopen de vervormingen van de bevroren gebieden door in de niet-bevroren gebieden. Hoe groter de afstand tot de bevroren gebieden, hoe kleiner de vervormingen.

Vloeiend Vloeiend zorgt ervoor dat vervormingen in bevroren gebieden vloeiend doorlopen tot diep in niet-bevroren gebieden.

Los Los heeft een effect dat lijkt op Vloeiend, maar dan met een nog grotere continuïteit tussen de vervorming in bevroren en niet-bevroren gebieden.

Als u de intensiteit van een reconstructiemodus wilt aanpassen, selecteert u deze in het pop-upmenu zonder naam boven het menu Modus. Uw aanpassingen van de intensiteit worden weerspiegeld in de voorvertoning.

(Alleen CS5) Aanvullende modi voor het gereedschap Reconstrueren

Voor het gereedschap Reconstrueren zijn drie aanvullende modi beschikbaar die de vervorming gebruiken op het punt waar u het eerst met het gereedschap hebt geklikt (beginpunt) om het gebied te reconstrueren waarop u het gereedschap toepast. Elke keer dat u klikt, wordt een nieuw beginpunt ingesteld. Wanneer u dus een effect wilt doorvoeren vanaf het beginpunt, laat u de muisknop pas los als u de reconstructie hebt voltooid.

Verplaatsen Met Verplaatsen reconstrueert u niet-bevroren gebieden met alle verplaatsingen vanaf het startpunt van de reconstructie. Met Verplaatsen kunt u de afbeelding in de voorvertoning geheel of gedeeltelijk naar een andere locatie verplaatsen. Als u klikt en in een geleidelijke spiraal vanaf het beginpunt vandaan beweegt, verplaatst u een gedeelte van de afbeelding naar het gebied waarover u het gereedschap beweegt.

Ampliverdraaien Met Ampliverdraaien reconstrueert u niet-bevroren gebieden met de verplaatsing, rotatie en algehele schaling die op het beginpunt bestaan.

Gelijkaardig Met Gelijkaardig reconstrueert u niet-bevroren gebieden met alle vervormingen van het beginpunt, zoals verplaatsing, rotatie, horizontale en verticale schaling en schuintrekken.

Meer Help-onderwerpen

Video over "Ondersteuning voor slimme objecten voor Galerie Vervagen en Uitvloeien"

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Vrije transformaties van afbeeldingen, vormen en paden

Vrije transformaties

Naar boven

Vrije transformaties

Met de opdracht Vrije transformatie kunt u verschillende transformatiemethoden (roteren, schalen, schuintrekken, vervormen en perspectief) toepassen in één doorgaande bewerking. U kunt ook een verdraaiingstransformatie toepassen. In plaats van verschillende opdrachten te kiezen houdt u een toets op het toetsenbord ingedrukt om af te wisselen tussen de transformatiemethoden.

Opmerking: *Als u een vorm of een geheel pad transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatie pad. Als u meerdere padsegmenten (maar niet het gehele pad) transformeert, verandert de opdracht Transformatie in de opdracht Transformatiepunten.*

1. Selecteer het beeldelement dat u wilt transformeren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Vrije transformatie.
   - Als u een selectie, een op pixels gebaseerde laag of een selectiekader transformeert, kiest u het gereedschap Verplaatsen. Selecteer vervolgens Besturingselementen voor transformatie tonen op de optiebalk.
   - Als u een vectorvorm of een pad transformeert, selecteert u het gereedschap Padselectie. Selecteer vervolgens Besturingselementen voor transformatie tonen op de optiebalk.
3. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Als u wilt schalen door te slepen, sleept u een greep. Houd tijdens het slepen van hoekgrepen Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke verhoudingen wilt behouden.
   - Als u numeriek wilt schalen, geeft u percentages op in de tekstvakken Breedte en Hoogte op de optiebalk. Klik op het koppelingspictogram om de hoogte/breedte-verhouding te behouden.
   - Als u wilt roteren door te slepen, plaatst u de cursor buiten het selectiekader (de cursor verandert in een kromme dubbele pijl) en sleept u. Druk op Shift om de rotatie te beperken tot stappen van 15°.
   - Als u een beeldelement numeriek wilt roteren, voert u de graden in in het tekstvak voor rotatie op de optiebalk.
   - Als u iets wilt vervormen ten opzichte van het middelpunt van het selectiekader, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u een greep.
   - Als u vrije vervorming wilt toepassen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u een greep.
   - Als u wilt schuintrekken, houdt u Ctrl+Shift (Windows) of Command+Shift (Mac OS) ingedrukt en sleept u een zijgreep. Zodra de cursor op een zijgreep staat, verandert deze in een witte pijlpunt met een kleine dubbele pijl.
   - Als u numeriek wilt schuintrekken, voert u de graden in in de tekstvakken H (horizontaal schuintrekken) en V (verticaal schuintrekken) op de optiebalk.
   - Als u perspectief wilt gebruiken, houdt u Ctrl+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) ingedrukt en sleept u een hoekgreep. Zodra de cursor op een hoekgreep staat, verandert deze in een grijze pijlpunt.
   - Klik op de knop Overschakelen tussen de modi voor vrije transformatie en verdraaien op de optiebalk om te verdraaien. Sleep controlepunten om de vorm van het beeldelement te bewerken of kies een verdraaiingsstijl in het pop-upmenu Verdraaien op de optiebalk. Nadat u een optie hebt gekozen in het pop-upmenu Verdraaien, is er een vierkante handgreep beschikbaar waarmee u de vorm van de verdraaiing kunt aanpassen.
   - Als u het referentiepunt wilt wijzigen, klikt u op een vierkantje bij Locatie referentiepunt op de optiebalk.
   - Als u een beeldelement wilt verplaatsen, voert u de waarden in voor de nieuwe locatie van het referentiepunt in de tekstvakken X (horizontale positie) en Y (verticale positie) op de optiebalk. Klik op de knop Relatieve positionering om de nieuwe positie ten opzichte van de huidige positie op te geven.

   Als u de laatste greepbewerking ongedaan wilt maken, kiest u Bewerken > Ongedaan maken.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS), klik op de knop Vastleggen op de optiebalk of dubbelklik in het transformatiekader.
   - Als u de transformatie wilt annuleren, drukt u op Esc of klikt u op de knop Annuleren op de optiebalk.

Belangrijk: *Wanneer u een bitmapafbeelding transformeert (in plaats van een vorm of een pad), wordt deze bij elke keer dat u een transformatie toepast minder scherp. Het verdient daarom aanbeveling meerdere opdrachten uit te voeren voordat u de verzamelde transformatie toepast in plaats van elke transformatie afzonderlijk toe te passen.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Panorama's maken met Photomerge

Informatie over Photomerge
Foto's maken voor Photomerge
Een compositie maken met Photomerge
Panorama's van 360 graden maken (Photoshop Extended)

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Boekfragment: eenvoudig panorama's maken
Scott Kelby
Krijg de functies van Photomerge snel onder de knie met dit fragment uit het Adobe Photoshop-boek voor digitale fotografen.

Naar boven

Informatie over Photomerge

Met de opdracht Photomerge™ kunt u verschillende foto's combineren tot één doorlopende afbeelding. U kunt bijvoorbeeld vijf overlappende foto's van de skyline van een stad samenvoegen tot één panorama. Met de opdracht Photomerge kunt u foto's zowel horizontaal als verticaal naast elkaar zetten.



Bronafbeeldingen (boven) en voltooide Photomerge-compositie (onder)

Als u Photomerge-composities wilt maken, kiest u Bestand > Automatisch > Photomerge en kiest u uw bronbestanden. Daarna geeft u opties voor de lay-out en voor samenvoegen op. De opties die u kiest, worden bepaald door de manier waarop u het panorama hebt gefotografeerd. Als u bijvoorbeeld foto's hebt genomen voor een panorama van 360 graden, kunt u het beste de lay-outoptie Bolvormig kiezen. De afbeeldingen worden dan aan elkaar gehecht en getransformeerd alsof ze aan de binnenzijde van een bol worden geplaatst. Zo wordt een panorama van 360 graden gesimuleerd.

Een video-overzicht van Photomerge vindt u op www.adobe.com/go/vid0013_nl.

Naar boven

Foto's maken voor Photomerge

De bronfoto's spelen een belangrijke rol bij panoramische composities. Volg de onderstaande richtlijnen bij het nemen van foto's om problemen met Photomerge te voorkomen:

Zorg dat de afbeeldingen elkaar voldoende overlappen. Afbeeldingen moeten elkaar ongeveer 40% overlappen. Als het overlappende gedeelte kleiner is, kan Photomerge het panorama misschien niet automatisch samenstellen. De foto's mogen echter ook weer niet te veel overlappen. Als de foto's elkaar met 70% of meer overlappen, kan Photomerge de foto's misschien niet samenvoegen. Probeer enig onderscheid aan te brengen in de verschillende foto's.

Gebruik één brandpuntsafstand. Wijzig de brandpuntsafstand niet (gebruik de zoomfunctie niet) wanneer u foto's maakt met een zoomlens.

Houd de camera recht. Hoewel kleine rotaties tussen de foto's acceptabel zijn, is een hoek van meer dan een paar graden voldoende om fouten te veroorzaken bij het automatisch samenstellen van het panorama. Een statief met een roterende kop helpt bij het vasthouden van de juiste camerapositie en het juiste gezichtspunt.

Verander niet van plaats. Blijf op dezelfde plaats staan als u een serie foto's voor een panorama maakt, zodat de foto's vanuit hetzelfde gezichtspunt worden genomen. U slaagt er het beste in om het gezichtspunt consistent te houden door de optische zoeker dicht bij het oog te

houden. U kunt ook een statief gebruiken om de camera op dezelfde plaats te houden.

Gebruik geen vervormende lenzen. Vervormingslenzen kunnen problemen opleveren met Photomerge. De optie Automatisch past afbeeldingen die met visooglenzen zijn genomen echter aan.

Handhaaf dezelfde belichting. Vermijd dat u de flitser gebruikt voor sommige foto's en niet voor andere. De functie voor overvloeien in Photomerge is handig om verschillende belichtingen in elkaar te laten overvloeien, maar bij extreme verschillen is dit moeilijk. Bij bepaalde digitale camera's wordt de belichting automatisch aangepast als u foto's maakt. Het is daarom mogelijk dat u de instelling van uw camera moet controleren om dezelfde belichting te handhaven.

Naar boven

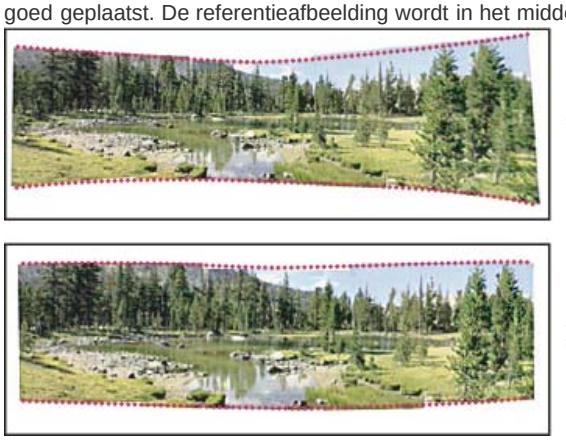
Een compositie maken met Photomerge

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bestand > Automatisch > Photomerge.
   - Kies in Adobe® Bridge de opdracht Extra > Photoshop > Photomerge in de menubalk van Bridge. Ga verder met stap 5.
     Opmerking: *Als u in Bridge de opdracht Photomerge kiest, worden alle afbeeldingen gebruikt die op dat moment in Bridge worden weergegeven. Als u alleen bepaalde afbeeldingen wilt gebruiken, selecteert u deze voordat u de opdracht Photomerge kiest.*
2. Kies een van de volgende opties in het menu Gebruiken in het gedeelte Bronbestanden in het dialoogvenster Photomerge:
   Bestanden Hiermee genereert u een Photomerge-compositie met afzonderlijke bestanden.

   Mappen Hiermee gebruikt u alle afbeeldingen die in een map zijn opgeslagen om de Photomerge-compositie te maken.
3. Bepaal als volgt welke afbeeldingen u wilt gebruiken:
   - Als u afbeeldingen of een map met afbeeldingen wilt selecteren, klikt u op Bladeren en navigeert u naar de bestanden of map.
   - Klik op Geopende bestanden toevoegen als u bestanden wilt gebruiken die momenteel zijn geopend in Photoshop.
   - Als u afbeeldingen uit de lijst Bronbestanden wilt verwijderen, selecteert u het bestand en klikt u op de knop Verwijderen.
4. Selecteer een lay-outoptie:
   Automatisch Photoshop analyseert de bronafbeeldingen en past de lay-out Perspectief, Cilindrisch of Bolvormig toe. Welke lay-out wordt toegepast, is afhankelijk van welke het beste Photomerge-resultaat oplevert.

   Perspectief Met deze optie wordt een consistente compositie bereikt doordat een van de bronafbeeldingen (standaard de middelste afbeelding) wordt toegewezen als de referentieafbeelding. De andere afbeeldingen worden vervolgens getransformeerd (indien nodig verplaatst, uitgerekt of schuingetrokken), om de overlappende inhoud in de lagen ook daadwerkelijk te laten overlappen.

   Cilindrisch Vermindert de vlinderdasvervorming die kan optreden als de optie Perspectief wordt toegepast door de afzonderlijke afbeeldingen als op een opengevouwen cilinder weer te geven. Overlappende inhoud in de verschillende bestanden wordt echter nog steeds goed geplaatst. De referentieafbeelding wordt in het middelpunt geplaatst. Gebruik deze lay-outoptie als u panorama's wilt maken.



Cilindrische toewijzing toepassen

A. *Origineel* ***B.*** *Optie Cilindrisch toewijzen toegepast*

   Bolvormig Hiermee worden de afbeeldingen uitgelijnd en getransformeerd alsof het om de binnenkant van een bol gaat. Als u een reeks foto's van 360 graden hebt genomen, gebruikt u dit voor panorama's van 360 graden. U kunt Bolvormig ook gebruiken om mooie panoramische resultaten te krijgen met andere bestandenreeksen.

   Collage Hiermee lijnt u de lagen uit, stemt u de overlappende inhoud af en transformeert u een van de bronlagen (roteren of schalen).

   Positie wijzigen Kies deze optie om de lagen uit te lijnen en de overlappende inhoud af te stemmen. De bronlagen worden hierbij niet getransformeerd (uitgerekt of schuingetrokken).
5. Selecteer een van de volgende opties:
   Afbeeldingen samenvoegen Kies deze optie om de beste randen tussen de afbeeldingen te zoeken en overgangen te maken op basis van deze randen en om de kleur van de afbeeldingen op elkaar af te stemmen. Als Afbeeldingen samenvoegen is uitgeschakeld, wordt een standaard, rechthoekige samenvoeging uitgevoerd. Dit is wellicht een betere optie als u de overvloeimaskers handmatig wilt retoucheren.

Vignet verwijderen Hiermee verwijdert u belichtingsproblemen en worden deze gecompenseerd in afbeeldingen met donkere randen die te wijten zijn aan lensfouten of onjuiste lensschaduwen.

Correctie geometrische vervorming Compenseert korrelvorming en speldenkussen- en visoogvervorming.

6. Klik op OK.

Er wordt één afbeelding met meerdere lagen van de bronafbeeldingen gemaakt en indien nodig worden laagmaskers toegevoegd om optimaal overvloeien te realiseren wanneer de afbeeldingen elkaar overlappen. U kunt de laagmaskers bewerken of aanpassingslagen toevoegen als u de verschillende gebieden van het panorama in meer detail wilt aanpassen.

Als u lege gebieden rond afbeeldingsranden wilt vervangen, gebruikt u een vulling met behoud van inhoud. (Zie Vullen met historie, inhoud behouden of patronen.)

Naar boven

Panorama's van 360 graden maken (Photoshop Extended)

Benut een combinatie van Photomerge en de 3D-functies om een panorama van 360 graden te maken. Eerst hecht u de afbeeldingen aan elkaar om een panorama te maken en vervolgens gebruikt u de opdracht Bolvormig panorama om het panorama te buigen zodat het blijft doorlopen.

Zorg ervoor dat u een volledige cirkel van afbeeldingen met voldoende overlap fotografeert. U krijgt betere resultaten wanneer u een panoramakop op een statief gebruikt.

1. Kies Bestand > Automatisch > Photomerge.
2. Voeg in het dialoogvenster Photomerge de afbeeldingen toe die u wilt gebruiken.

   Neem geen afbeeldingen op die de bovenkant (zenith) of onderkant (nadir) van de scène bedekken. Deze afbeelding voegt u naderhand toe.
3. Selecteer Bolvormig voor de lay-out.
   Als u foto's hebt genomen met een visooglens, schakelt u de lay-out Automatisch en de optie Correctie geometrische vervorming in. Als uw lens niet automatisch herkend wordt, downloadt u de gratis Adobe Lens Profile Creator van de Adobe-website.
4. Selecteer eventueel Vignet verwijderen of Geometrische vervorming voor de lensvervorming.
5. Klik op OK.

   Aan de randen van het panorama kunnen zich doorzichtige pixels bevinden. Deze pixels kunnen er de oorzaak van zijn dat het panorama van 360 graden niet goed rondloopt. U kunt de pixels uitsnijden of met het filter Verschuiven de pixels aangeven en verwijderen.
6. Kies 3D > Nieuwe vorm van laag > Bolvormig panorama.
7. Eventueel kunt u de bovenste en onderste afbeeldingen aan de bol toevoegen. Ook kunt u de resterende pixels op de 3D-laag van het bolvormige panorama wegpoetsen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Schalen en de inhoud behouden

Het formaat van afbeeldingen wijzigen en de inhoud beschermen
Visuele inhoud behouden tijdens schalen van afbeeldingen
Te beschermen inhoud opgeven tijdens schalen

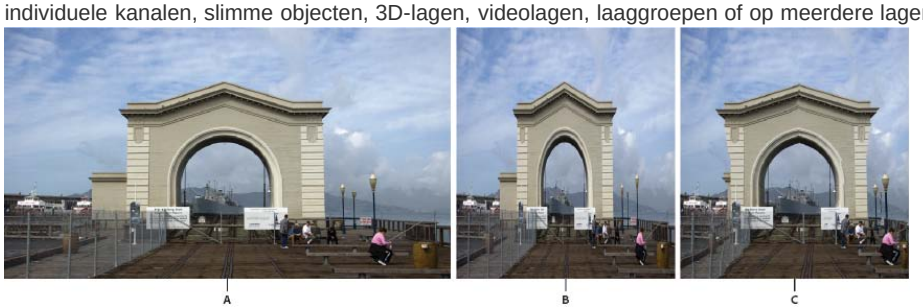
Naar boven

Het formaat van afbeeldingen wijzigen en de inhoud beschermen

Met Zo schalen dat inhoud behouden blijft wijzigt u het formaat van een afbeelding, waarbij belangrijke visuele inhoud ongewijzigd blijft, zoals personen, dieren, gebouwen, enz. Normaal gesproken beïnvloedt schalen alle pixels evenveel wanneer het formaat van een afbeelding wordt gewijzigd, maar schalen waarbij de inhoud behouden blijft, beïnvloedt vooral de pixels in gebieden zonder belangrijke visuele inhoud. Met Zo schalen dat inhoud behouden blijft kunt u de schaal van afbeeldingen vergroten of verkleinen om de compositie te verbeteren, om in een lay-out te passen of om de afdrukstand te wijzigen. Als u ook de gewone schaal wilt gebruiken tijdens het vergroten of verkleinen van de afbeelding, kunt u de optie gebruiken voor het opgeven van de verhouding tussen schalen waarbij de inhoud behouden blijft en gewoon schalen.

Als u tijdens het schalen van een afbeelding bepaalde gebieden wilt behouden, kunt u met Zo schalen dat inhoud behouden blijft een alfakanaal gebruiken om inhoud te beschermen tijdens het vergroten of verkleinen.

U kunt Zo schalen dat inhoud behouden blijft gebruiken in lagen en selecties. De optie kan worden gebruikt voor RGB-, CMYK-, Lab- en grijswaardenafbeeldingen en voor alle bitdiepten. U kunt Zo schalen dat inhoud behouden blijft niet gebruiken in aanpassingslagen, laagmaskers, individuele kanalen, slimme objecten, 3D-lagen, videolagen, laaggroepen of op meerdere lagen tegelijk.



***A.** Oorspronkelijke afbeelding **B.** Smaller geschaald **C.** Smaller geschaald:zo schalen dat inhoud behouden blijft gebruiken*

Op www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_nl vindt u een video over schalen met behoud van inhoud. (Na vier minuten wordt deze functie besproken.)

Naar boven

Visuele inhoud behouden tijdens schalen van afbeeldingen

1. (Optioneel) Kies Selecteren > Alles als u een achtergrondlaag schaalt.
2. Kies Bewerken > Zo schalen dat inhoud behouden blijft.
3. Geef op de optiebalk een van de volgende opties op:

   Locatie referentiepunt Klik op een blokje op de referentiepuntzoeker om het vaste punt te bepalen waarop de afbeelding wordt geschaald. Standaard is dit het middelpunt van de afbeelding.

   Relatieve positionering voor referentiepunt gebruiken Klik op de knop om de nieuwe positie van het referentiepunt te bepalen in verhouding tot de huidige positie.

   Positie referentiepunt Plaatst het referentiepunt op de opgegeven locatie. Typ de pixelwaarden voor de x- en y-as.

   Schalingspercentage Hiermee geeft u de afbeeldingsschaal op als een percentage van de oorspronkelijke grootte. Typ een percentage voor de breedte (B) en de hoogte (H). Klik desgewenst op Verhoudingen beperken.

   Hoeveelheid Geeft de verhouding op tussen normaal schalen en schalen waarbij de inhoud behouden blijft. Geef een percentage op voor schalen waarbij de inhoud behouden blijft door een waarde te typen in het tekstvak of door op de pijl te klikken en de schuifregelaar te verplaatsen.

   Beschermen Kies een alfakanaal dat het te beschermen gebied aangeeft.

   Huidstinten beschermen Kies deze optie om te proberen gebieden met huidstinten te behouden.
4. Sleep een greep op het selectiekader om de afbeelding te schalen. Houd tijdens het slepen van hoekgrepen Shift ingedrukt als u de oorspronkelijke verhoudingen wilt behouden. Zodra de cursor op een greep staat, verandert deze in een dubbele pijl.
5. Klik op Transformatie annuleren of op Transformatie vastleggen.

Naar boven

Te beschermen inhoud opgeven tijdens schalen

1. Maak een selectie rond de inhoud die u wilt beschermen, en klik in het deelvenster Kanalen op Selectie opslaan als kanaal  .
2. (Optioneel) Kies Selecteren > Alles als u een achtergrondlaag schaalt.
3. Kies Bewerken > Zo schalen dat inhoud behouden blijft.
4. Kies het alfakanaal dat u hebt gemaakt op de optiebalk.
5. Sleep een greep op het selectiekader om de afbeelding te schalen.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Tekenen en verven

Vectorvormen
Infinite Skills (7 oktober 2012)
videozelfstudie
Vormen tekenen in CS6

Nieuwe vorm-, tekst- en ontwerpgereedschappen
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
Echte vectorvormen, tekststijlen en meer.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Vormen wijzigen | CC, CS6

Rechthoeken en afgeronde rechthoeken wijzigen
Opties voor vormlijn instellen

Rechthoeken en afgeronde rechthoeken wijzigen

Naar boven

U kunt de afmetingen en positie van een rechthoek aanpassen. In Photoshop CC kunt u ook de hoekstralen van afgeronde rechthoekvormen wijzigen nadat deze zijn getekend. Elke hoek kan afzonderlijk worden aangepast en u kunt de rechthoeken op meerderen lagen gelijktijdig aanpassen.

Opmerking: *Als u meerdere rechthoeken selecteert, worden de waarden voor de bovenste rechthoek weergegeven in het deelvenster Eigenschappen. De waarden die u typt, worden toegepast op alle geselecteerde rechthoeken.*

1. Gebruik het gereedschap Padselectie om een of meer rechthoeken of afgeronde rechthoeken te selecteren.
2. Als u de afmetingen van de rechthoek wilt wijzigen, typt u waarden in de tekstvakken B of H van het deelvenster Eigenschappen of op de optiebalk.

   Als u de verhouding tussen de hoogte en breedte niet wilt behouden, klikt u op het koppelingspictogram in de optiebalk om de breedte en hoogte los te koppelen.
3. Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit om de plaatsing van de rechthoek te wijzigen:
   - Verplaats de inhoud van de laag met het gereedschap Verplaatsen.
   - Sleep de rechthoek met het gereedschap Padselectie.
   - Typ de pixelcoördinaten in de tekstvakken X en Y in het deelvenster Eigenschappen.
4. Voer een of meerdere van de volgende handelingen uit in het deelvenster Eigenschappen om de hoekstraal te wijzigen:
   - Typ waarden in de tekstvakken om de hoekstralen afzonderlijk aan te passen.
   - Typ een waarde in het tekstvak Straal om alle hoeken te wijzigen in dezelfde straal.

   U kunt de aanwijzer in het deelvenster Eigenschappen ook boven een hoekpictogram plaatsen en naar links of rechts scrubben om een straalwaarde in te voeren.

Opties voor vormlijn instellen

Naar boven

1. Gebruik het gereedschap Padselectie om de vorm te selecteren waarvan u het pad wilt wijzigen.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen of op de balk met gereedschapsopties op het menupictogram Type vormlijn instellen om het deelvenster Lijnopties te openen.
3. Voer in het deelvenster Lijnopties een of meerdere van de volgende handelingen uit:
   - Kies het gewenste type lijn.
   - Klik op het pictogram Uitlijnen en kies een optie om de positie van de lijn ten opzichte van het pad aan te geven.
   - Klik op het pictogram Uiteinden en kies een uiteindestijl om de weergave van beide uiteinden van een pad op te geven:

     Hoekig Hiermee maakt u vierkante uiteinden die bij de eindpunten stoppen.

     Rond Hiermee maakt u halfronde uiteinden die een halve lijndikte voorbij de eindpunten liggen.

     Projectie Hiermee maakt u vierkante uiteinden die een halve lijndikte voorbij de eindpunten liggen. Bij deze optie wordt de lijndikte gelijkmatig in alle richtingen rond het pad verdeeld.

     Opmerking: *houd er rekening mee dat de uiteinden niet zichtbaar zijn, tenzij het pad wordt geopend. Stijlen voor uiteinden zijn overigens duidelijker zichtbaar in combinatie met een wat dikkere lijn.*
   - Klik op het pictogram Hoek om de weergave van de lijn bij de hoekpunten in te stellen:

     Punt Hiermee maakt u puntige hoeken die voorbij het eindpunt liggen als de lengte van het verstek binnen de versteklimiet valt.

     Rond Hiermee maakt u afgeronde hoeken die een halve lijndikte voorbij de eindpunten liggen.

Afgekant Hiermee maakt u vierkante hoeken die stoppen bij de eindpunten.

Opmerking: *net als uiteinden zijn puntige hoeken gemakkelijker te zien bij een wat dikkere lijn.*

Lijninstellingen opslaan

Als u de opties voor de vormlijn hebt opgegeven in het deelvenster Lijnopties, kunt u het net gemaakte lijntype opslaan en opnieuw gebruiken.

- Klik op het tandwielpictogram rechtsboven in het deelvenster Lijnopties en kies Lijn opslaan.

Instellingen voor vormlijn kopiëren en plakken

Als u de opties voor de vormlijn hebt opgegeven, kunt u de instellingen op een andere vorm toepassen door te kopiëren en te plakken.

1. Klik op het tandwielpictogram rechtsboven in het deelvenster Lijnopties en kies vervolgens Lijndetails kopiëren.
2. Selecteer de vorm die u wilt wijzigen.
3. Klik in het deelvenster Eigenschappen of op de balk met gereedschapsopties op het menupictogram Type vormlijn instellen om het deelvenster Lijnopties te openen.
4. Klik op het tandwielpictogram rechtsboven in het deelvenster Lijnopties en kies Lijndetails plakken.

Meer informatie vindt u in

- Zelfstudie over vectorvormen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Informatie over tekenen

Inzicht in vormen en paden
Tekenmodi

Inzicht in vormen en paden

Naar boven

Wanneer u in Adobe Photoshop tekent, maakt u vectorvormen en -paden. U kunt met alle vormgereedschappen, de pen of met het gereedschap Pen voor vrije vorm tekenen. Op de optiebalk vindt u opties voor ieder gereedschap.

Voordat u begint te tekenen, moet u eerst een tekenmodus kiezen op de optiebalk. De tekenmodus die u kiest, bepaalt of u een vectorvorm op een eigen laag maakt, een tijdelijk pad op een bestaande laag of een in pixels omgezette vorm op een bestaande laag.

Vectorvormen zijn lijnen en curven die u met een vorm- of pengereedschap tekent. (Zie Vormen tekenen en Tekenen met de pengereedschappen.) Vectorvormen zijn niet afhankelijk van de resolutie. De randen blijven scherp bij vergroting en verkleining, als ze worden afgedrukt op een PostScript-printer, opgeslagen in een PDF-bestand of geïmporteerd in een grafische toepassing op vectorbasis. U kunt bibliotheken met aangepaste vormen maken en de omtrek van een vorm (ook wel een pad genoemd) en de kenmerken van een vorm (zoals een omlijning, vulkleur en stijl) bewerken.

Paden zijn omtrekken die u kunt selecteren of vullen en omlijnen met kleur. U kunt de vorm van een pad gemakkelijk wijzigen door de ankerpunten te bewerken.

Een *tijdelijk pad* is een pad dat tijdelijk wordt weergegeven in het deelvenster Paden en dat de omtrek van een vorm bepaalt.

U kunt paden op verschillende manieren gebruiken:

- U kunt een pad als vectormasker gebruiken om gebieden van een laag te verbergen. (Zie Informatie over laag- en vectormaskers.)
- U kunt een pad omzetten in een selectie. (Zie Paden omzetten in selectiekaders.)
- U kunt een pad vullen of omlijnen met een kleur. (Zie Paden vullen met kleur.)

  U kunt een opgeslagen pad aanduiden als een uitknippad om zo een gedeelte van een afbeelding transparant te maken bij het exporteren van de afbeelding naar een toepassing voor paginalay-out of vectorbewerking. (Zie Transparantie maken met gebruik van uitknippaden.)

Tekenmodi

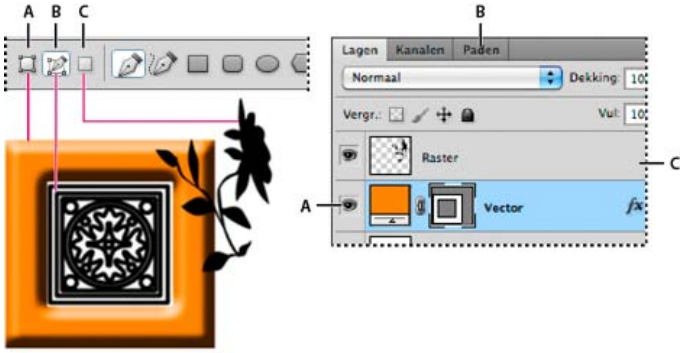
Naar boven

Als u met de vormgereedschappen of de pen werkt, kunt u in drie verschillende modi werken. U kunt een modus kiezen door een pictogram te selecteren in de optiebalk, terwijl u een vorm- of pengereedschap hebt geselecteerd.

Vormlagen Hiermee maakt u een vorm op een andere laag. Als u vormlagen wilt maken, kunt u zowel de vormgereedschappen als de pengereedschappen gebruiken. Vormlagen zijn uitermate geschikt voor het maken van afbeeldingen voor webpagina's, omdat ze gemakkelijk kunnen worden verplaatst, vergroot, verkleind, uitgelijnd en verdeeld. U kunt meerdere vormen op één laag tekenen. Een vormlaag bestaat uit een opvullaag waarmee de kleur van de vorm wordt gedefinieerd en een gekoppeld vectormasker waarmee de omtrek van de vorm wordt gedefinieerd. De omtrek van een vorm wordt een pad genoemd en wordt in het deelvenster Paden weergegeven.

Paden Hiermee tekent u een tijdelijk pad op de huidige laag. Dit pad kunt u vervolgens gebruiken om een selectie te maken, een vectormasker te maken of u kunt dit pad vullen en omlijnen met kleur om rasterafbeeldingen te maken (zoals met een tekengereedschap). Een tijdelijk pad gaat verloren, tenzij u het opslaat. Paden worden in het deelvenster Paden weergegeven.

Vullen met pixels Hiermee tekent u direct op een laag, net zoals met een tekengereedschap. Wanneer u in deze modus werkt, maakt u rasterafbeeldingen in plaats van vectorafbeeldingen. U werkt met vormen en tekent net zoals bij rasterafbeeldingen. Alleen de vormgereedschappen werken in deze modus.



Tekenopties
***A.** Vormlagen **B.** Paden **C.** Vullen met pixels*

Meer Help-onderwerpen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Vormen tekenen

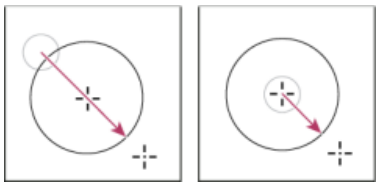
Een vorm maken op een vormlaag
Vormlagen maken, bewerken en ermee werken
Meerdere vormen op een laag tekenen
Een wielvorm tekenen
Een aangepaste vorm tekenen
Een vorm of pad opslaan als aangepaste vorm
Een in pixels omgezette vorm maken
Opties voor vormgereedschappen
Vormen bewerken

Met de vormgereedschappen kunt u snel knoppen, navigatiebalken en andere onderdelen van webpagina's maken. Zie Informatie over tekenen voor een overzicht van alle tekenfuncties in Photoshop.

Naar boven

Een vorm maken op een vormlaag

1. Selecteer een vorm- of een pengereedschap. Controleer in Photoshop CC of CS6 of Vorm is gekozen in het menu op de optiebalk. In CS5 controleert u of de knop Vormlagen is geselecteerd.
2. Klik op het kleurstaal in de optiebalk en kies een kleur in de Kleurkiezer als u de kleur van de vorm wilt kiezen.
3. In de optiebalk kunt u de gereedschapsopties instellen (optioneel). U kunt op het omgekeerde driehoekje naast de vormknoppen klikken, als u meer opties voor ieder gereedschap wilt zien. (Zie Opties voor vormgereedschappen.)
4. (Optioneel) Als u een stijl wilt toepassen op een vorm, selecteert u een vooraf gedefinieerde stijl in het pop-upmenu Stijl in de optiebalk. (Zie Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen.)
5. Sleep in de afbeelding om een vorm te tekenen:
   - Houd Shift ingedrukt om een rechthoek of afgeronde rechthoek te beperken tot een vierkant, om een ovaal te beperken tot een cirkel of om een lijnhoek te beperken tot een veelvoud van 45°.
   - Als u vanuit het middelpunt wilt tekenen, plaatst u de aanwijzer op het gewenste middelpunt van de vorm, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u diagonaal naar een willekeurige hoek of rand totdat de vorm het gewenste formaat heeft.



Tekenen vanuit een hoek (links) en tekenen vanuit het midden (rechts)

Opmerking: *Met het gereedschap Ster in Illustrator en het gereedschap Veelhoek in Illustrator en Photoshop tekent u standaard vanuit het midden.*

Naar boven

Vormlagen maken, bewerken en ermee werken

Photoshop-teamlid **Jeanne Rubbo** laat in een aantal informatieve video's zien hoe u vormlagen maakt, bewerkt en ermee kunt werken. Leer het volgende:

- Een vormlaag maken
- De omlijning en vulling van een vormlaag bewerken
- Meerdere vormlagen bewerken
- Vormpaden van de ene laag naar de andere slepen
- Vormen combineren
- Werken met subpaden
- De volgorde van subpaden bepalen

- Subpaden uitlijnen

Zie Teken- en tekstgereedschappengalerie voor meer informatie.

Naar boven

Meerdere vormen op een laag tekenen

U kunt verschillende vormen op een laag tekenen of de opties Toevoegen, Aftrekken, Doorsnede of Uitsluiten gebruiken om de huidige vorm in de laag te wijzigen.

1. Selecteer de laag waaraan u vormen wilt toevoegen.
2. Selecteer een tekengereedschap en stel gereedschapspecifieke opties in (zie Opties voor vormgereedschappen).
3. Kies op de optiebalk een van de volgende opties:

   Toevoegen aan vormgebied Hiermee voegt u het nieuwe gebied toe aan de bestaande vormen of het bestaande pad.

   Verwijderen uit vormgebied Hiermee verwijdert u het overlappende gebied uit de bestaande vormen of het bestaande pad.

   Doorsnede maken van vormgebieden Hiermee beperkt u het gebied tot de doorsnede van het nieuwe gebied en de bestaande vormen of het bestaande pad.

   Overlappende vormgebieden uitsluiten Hiermee zorgt u dat het overlappende gebied uitgesloten blijft van het nieuwe gebied en het bestaande gebied.
4. Begin met tekenen. U kunt gemakkelijk afwisselen tussen tekengereedschappen door in de optiebalk op een gereedschapknop te klikken.

Naar boven

Een wielvorm tekenen

U snijdt een vorm uit een bestaande vorm, zodat de lagen eronder zichtbaar worden. In deze procedure wordt beschreven hoe u een vorm van een donut maakt, maar u kunt deze techniek toepassen met elke combinatie van vormgereedschappen en aangepaste vormen.

1. Selecteer het gereedschap Ovaal in de gereedschapset. Het gereedschap is mogelijk verborgen achter een ander vormgereedschap of het gereedschap Lijn.
2. Selecteer in de optiebalk boven in het werkgebied de knop Vormlagen.
3. Sleep in het documentvenster om de vorm te tekenen. Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept om de vorm van de ovaal te beperken tot een cirkel.
4. Selecteer de knop Verwijderen uit vormgebied in de optiebalk.
5. Sleep in de nieuwe vorm om de uitsnede te maken. Nadat u de muisknop hebt losgelaten, wordt de afbeelding onder de nieuwe vorm zichtbaar.
6. Als u een van de vormen wilt verplaatsen, klikt u op het gereedschap Padselectie in de gereedschapset (het gereedschap is mogelijk verborgen achter het gereedschap Direct selecteren) en selecteert u het pad. Sleep de vorm naar de nieuwe plaats of gebruik de pijltoetsen op het toetsenbord om de vorm in stappen van één pixel te verschuiven.

   Houd terwijl u klikt de Shift-toets ingedrukt om meer dan één pad te selecteren.

Naar boven

Een aangepaste vorm tekenen

U kunt aangepaste vormen tekenen door de vormen in het pop-updeelvenster Aangepaste vorm te gebruiken. U kunt ook een vorm of een pad opslaan voor gebruik als een aangepaste vorm.

1. Selecteer het gereedschap Aangepaste vorm. (Als dit gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Rechthoek aan de onderkant van de gereedschapset ingedrukt.)
2. Kies een vorm in het pop-updeelvenster Aangepaste vorm in de optiebalk.

   Als u de gewenste vorm niet kunt vinden in het deelvenster, klikt u op de pijl in de rechterbovenhoek van het deelvenster en kiest u een andere categorie voor vormen. Wanneer wordt gevraagd of u de huidige vormen wilt vervangen, klikt u op Vervangen om alleen de vormen in de nieuwe categorie weer te geven of op Toevoegen om de vormen toe te voegen aan de vormen die al worden weergegeven.
3. Sleep in de afbeelding om een vorm te tekenen.

Naar boven

Een vorm of pad opslaan als aangepaste vorm

1. Selecteer in het deelvenster Paden een pad. Dit kan een vectormasker voor een vormlaag zijn, maar ook een tijdelijk pad of een eerder

opgeslagen pad.

2. Kies Bewerken > Aangepaste vorm definiëren en voer in het dialoogvenster Naam vorm een naam in voor de nieuwe aangepaste vorm. De nieuwe vorm wordt weergegeven in het pop-updeelvenster Vorm in de optiebalk.
3. Als u de nieuwe aangepaste vorm wilt opslaan in een nieuwe bibliotheek, selecteert u Vormen opslaan in het menu van het pop-updeelvenster.

Zie Werken met Beheer voorinstellingen voor meer informatie.

Naar boven

Een in pixels omgezette vorm maken

Wanneer u een in pixels omgezette vorm maakt, tekent u een vorm, zet u deze om pixels en vult u deze met de voorgrondkleur. In pixels omgezette vormen kunnen niet worden bewerkt als een vectorobject. In pixels omgezette vormen worden gemaakt met de huidige voorgrondkleur.

1. Selecteer een laag. In pixels omgezette vormen kunnen niet worden gemaakt in een vectorlaag (bijvoorbeeld een tekstlaag).
2. Selecteer een vormgereedschap en klik op de knop Vullen met pixels in de optiebalk.
3. Stel op de optiebalk de volgende opties in:

   Modus Hiermee bepaalt u welke invloed de vorm heeft op de bestaande pixels in de afbeelding. (Zie Overvloeimodi.)

   Dekking Hiermee kunt u bepalen in welke mate de pixels onder de vorm zichtbaar zijn of worden verborgen. Een vorm met een dekking van 1% is vrijwel transparant en een vorm met een dekking van 100% is volledig ondoorzichtig.

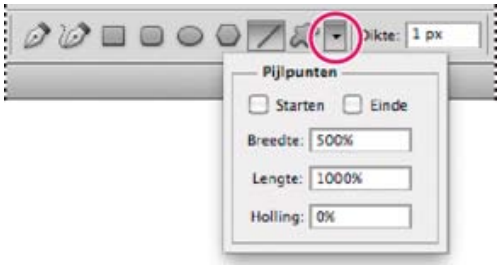
   Anti-alias Hiermee maakt u de pixels aan de rand vloeiender en laat u ze samenvloeien met de omringende pixels.

4. Stel aanvullende gereedschapspecifieke opties in. Zie Opties voor vormgereedschappen.
5. Teken de vorm.

Naar boven

Opties voor vormgereedschappen

Elk vormgereedschap beschikt over een unieke subset van de opties die nu worden besproken. Klik op de pijl rechts van de rij met vormknoppen op de optiebalk om de opties weer te geven.



Toegang tot de opties van het vormgereedschap in de optiebalk (opties voor gereedschap Lijn)

Pijlpunten Start en Einde Hiermee voegt u pijlpunten toe aan een lijn. Selecteer het gereedschap Lijn en selecteer vervolgens Start om een pijl toe te voegen aan het begin van de lijn. Selecteer Einde om een pijl toe te voegen aan het eind van de lijn. Selecteer beide opties om pijlen toe te voegen aan beide uiteinden. De vormopties worden weergegeven in het pop-updialoogvenster. Voer bij Breedte en Lengte waarden in voor de verhoudingen van de pijlpunt als percentage van de lijndikte (van 10 tot 1000% bij Breedte en van 10 tot 5000% bij Lengte). Voer een waarde in voor de holling van de pijlpunt (van -50 tot +50%). De waarde bij Holling bepaalt de hoeveelheid kromming op het breedste deel van de pijlpunt, waar deze de lijn raakt.

Opmerking: *U kunt pijlpunten ook direct bewerken met de gereedschappen voor vectorselectie en het tekenen van vormen.*

Cirkel Hiermee beperkt u een ovaal tot een cirkel.

Gedefinieerde verhoudingen Hiermee maakt u een aangepaste vorm gebaseerd op de oorspronkelijke verhoudingen.

Gedefinieerde grootte Hiermee maakt u een aangepaste vorm gebaseerd op de oorspronkelijke grootte.

Vaste grootte Hiermee maakt u een rechthoek, afgeronde rechthoek, ovaal of aangepaste vorm als een vaste vorm op basis van de waarden die u invoert bij Breedte en Hoogte.

Vanuit middelpunt Hiermee maakt u een rechthoek, afgeronde rechthoek, ovaal of aangepaste vorm vanuit het middelpunt.

Zijkanten inspringen met Hiermee maakt u een veelhoek in de vorm van een ster. Voer in het tekstvak een percentage in voor het deel van de straal dat door de punten van de ster in beslag wordt genomen. Een waarde van 50% levert punten op die half zo lang zijn als de straal van de

ster; een hogere waarde geeft scherpere, smallere punten; een lagere waarde geeft dikkere punten.

Proportioneel Hiermee maakt u een rechthoek, afgeronde rechthoek of ovaal in de verhoudingen van de waarden die u invoert bij Breedte en Hoogte.

Straal Hiermee bepaalt u bij afgeronde rechthoeken de straal van de hoeken. Bij veelhoeken bepaalt dit de afstand van het midden van de veelhoek tot de buitenste punten.

Zijden Hiermee bepaalt u het aantal zijden van een veelhoek.

Vloeiende hoeken of Vloeiende inspringingen Hiermee maakt u een veelhoek met vloeiende hoeken of inspringingen.

Magnetische pixels Hiermee zorgt u ervoor dat randen van een rechthoek of afgeronde rechthoek zich aan de pixelgrenzen hechten.

Vierkant Hiermee beperkt u een rechthoek of afgeronde rechthoek tot een vierkant.

Onbeperkt Hiermee kunt u de breedte en hoogte van een rechthoek, afgeronde rechthoek, ovaal of aangepaste vorm bepalen door te slepen.

Dikte Hiermee bepaalt u de breedte, in pixels, voor het gereedschap Lijn.

Als u de lijnbreedte voor andere vormgereedschappen wilt wijzigen, kiest u Laag > Laagstijl > Lijn. (Zie Een aangepaste laagstijl toepassen of bewerken.)

Naar boven

Vormen bewerken

Een vorm is een opvullaag die is gekoppeld aan een vectormasker. U kunt de opvulling gemakkelijk wijzigen in een andere kleur, een verloop of een patroon door de opvullaag van de vorm te bewerken. U kunt ook het vectormasker van de vorm bewerken en zo de vormomtrek wijzigen en een stijl op de laag toepassen.

- Als u de kleur van een vorm wilt wijzigen, dubbelklikt u op de miniatuur van de vormlaag in het deelvenster Lagen en kiest u een andere kleur via de kleurkiezer.
- Als u een vorm wilt opvullen met een patroon of verloop, selecteert u de vormlaag in het deelvenster Lagen en kiest u Laag > Laagstijl > Verloopbedekking.
- Als u de lijnbreedte wilt wijzigen, selecteert u de vormlaag in het deelvenster Lagen en kiest u Laag > Laagstijl > Lijn.
- Als u de omtrek van een vorm wilt wijzigen, klikt u op de miniatuur van het vectormasker van de vormlaag in het deelvenster Lagen of het deelvenster Paden. Wijzig vervolgens de vorm met de gereedschappen Direct selecteren en Pen.
- Gebruik het gereedschap Verplaatsen als u een vorm wilt verplaatsen zonder het formaat of de verhoudingen te wijzigen.

Zie Padcomponenten aanpassen en Vrije transformaties voor meer informatie.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Tekengereedschappen

Informatie over tekengereedschappen, voorinstellingen en opties
Tekenen met het gereedschap Penseel of Potlood
Opties voor de tekengereedschappen
Cursorvoorkeur selecteren

Informatie over tekengereedschappen, voorinstellingen en opties

Naar boven

Adobe Photoshop biedt verschillende gereedschappen voor het tekenen en bewerken van afbeeldingskleuren. Het penseel en het potlood werken als de traditionele tekengereedschappen door kleur aan te brengen door middel van penseelstreken. Met gereedschappen als Gummetje, Vervagen en Natte vinger kunt u de bestaande kleuren in een afbeelding wijzigen. In de optiebalk voor elk tekengereedschap kunt u bepalen hoe kleur wordt toegepast op een afbeelding en kunt u vooraf gedefinieerde penseeluiteinden kiezen. Zie Galerie met tekengereedschappen.

Voorinstellingen voor penselen en gereedschappen

U kunt een aantal penseelopties opslaan als een voorinstelling zodat u snel toegang kunt krijgen tot penseelkenmerken waarmee u veel werkt. Photoshop bevat meerdere voorbeelden van penseelvoorinstellingen. U kunt deze voorinstellingen als uw uitgangspunt gebruiken en deze aanpassen om nieuwe effecten te produceren. U kunt vele originele voorinstellingen voor penselen downloaden van internet.

U kunt snel voorinstellingen kiezen vanuit de voorinstellingenkiezer voor het penseel in de optiebalk, waarin u de grootte en hardheid van een penseelvoorinstelling tijdelijk kunt aanpassen.

Sla voorinstellingen voor gereedschappen op als u kenmerken van penseeluiteinden in combinatie met instellingen op de optiebalk, zoals dekking, stroom en kleur, wilt bewaren. Zie Voorinstellingen voor gereedschappen maken en gebruiken voor meer informatie over voorinstellingen voor gereedschappen.

Opties voor penseeluiteinden

De opties voor het penseeluiteinde bepalen samen met de instellingen op de optiebalk hoe kleur wordt toegepast. U kunt kleuren geleidelijk aanbrengen, met zachte randen, met grote penseelstreken, met verschillende soorten penseeldynamiek, met verschillende overvloei-eigenschappen en met penseelsoorten. U kunt een structuur toepassen met uw penseelstreken om het verven op canvas of kunstpapier te simuleren. U kunt ook kleur 'spuiten' met een airbrush. U stelt de opties voor het penseeluiteinde in het deelvenster Penseel in. Zie Overzicht van het deelvenster Penseel.

Als u met een tekentablet werkt, kunt u aan de hand van de pendruk, hoek, rotatie of een pendrukschijf bepalen hoe kleur wordt toegepast. U kunt opties voor tekentabletten instellen in het deelvenster Penseel en op de optiebalk.

Tekenen met het gereedschap Penseel of Potlood

Naar boven

Met het penseel en het potlood kunt u in de huidige voorgrondkleur op een afbeelding tekenen. Met het penseel brengt u zachte kleurstreken aan. Met het potlood tekent lijnen met harde randen.

Opmerking: *Met het gereedschap Rotatie draait u het canvas, zodat u eenvoudiger kunt tekenen. Zie Het gereedschap Weergave roteren gebruiken.*

1. Kies een voorgrondkleur. (Zie Een kleur kiezen in de gereedschapset.)
2. Selecteer het penseel of het potlood .
3. Kies een penseel in het deelvenster Voorinstellingen penseel. Zie Een vooraf ingesteld penseel selecteren.
4. Stel op de optiebalk gereedschapsopties in voor modus, dekking, enzovoort.
5. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Klik en sleep in de afbeelding om te tekenen.
   - Als u een rechte lijn wilt tekenen, klikt u in de afbeelding om het beginpunt in te stellen. Vervolgens houdt u Shift ingedrukt en klikt u op de gewenste plaats voor het eindpunt.
   - Wanneer u het penseel als airbrush gebruikt, houdt u de muisknop ingedrukt zonder de muis te slepen om de kleur intensiever te maken.

Opties voor de tekengereedschappen

Naar boven

Stel op de optiebalk de volgende opties in. De beschikbare opties variëren per gereedschap.

Modus Hiermee stelt u de methode in voor het overvloeien van de kleur die u met de onderliggende bestaande pixels tekent. De beschikbare modi variëren al naar gelang het gereedschap dat u selecteert. Tekenmodi lijken sterk op de overvloeimodi voor lagen. Zie Overvloeimodi.

Dekking Hiermee stelt u de transparantie in van de kleur die u toepast. Als u in een gebied tekent, overschrijdt de dekking het ingestelde niveau niet voordat u de muisknop loslaat, ongeacht hoe vaak u de aanwijzer over het gebied verplaatst. Wanneer u nogmaals in het gebied tekent, past u aanvullende kleur toe, overeenkomstig de dekking die u hebt ingesteld. Een dekking van 100 procent betekent dat de kleur volledig ondoorzichtig is.

Stroom Hiermee stelt u de snelheid in waarmee de kleur wordt toegepast wanneer u de aanwijzer over een gebied verplaatst. Terwijl u in een gebied tekent en de muisknop ingedrukt houdt, neemt de hoeveelheid kleur toe op basis van de ingestelde stroom, tot de ingestelde dekking is bereikt. Als u bijvoorbeeld zowel de dekking als de stroom instelt op 33%, verplaatst de kleur van een gebied zich elke keer wanneer u over een gebied beweegt 33% in de richting van de penseelkleur. Het totaal zal de dekking van 33% niet overschrijden, tenzij u de muisknop loslaat en nogmaals over het gebied tekent.

Druk op één cijfertoets om de dekking van een gereedschap in te stellen in meervouden van 10% (druk op 1 om de dekking in te stellen op 10% en druk op 0 om de dekking in te stellen op 100%). Druk op twee cijfertoetsen om een specifieke dekking in te stellen. Houd Shift ingedrukt en druk op cijfertoetsen om de stroom in te stellen.

Airbrush
Hiermee simuleert u het verven met een airbrush. Wanneer u de muisaanwijzer over een gebied verplaatst, neemt de hoeveelheid verf toe als u de muisknop ingedrukt houdt. De opties voor de hardheid, dekking en stroom van het penseel bepalen hoe snel en hoeveel verf wordt toegepast. Klik op de knop om deze optie in of uit te schakelen.

Wissen (Alleen voor het gereedschap Potlood) Tekent met de achtergrondkleur over gebieden met de voorgrondkleur. Selecteer de voorgrondkleur die u wilt wissen en de achtergrondkleur die u wilt activeren. (Zie Automatisch wissen met het potlood.)

Knoppen voor tabletdruk
Gebruik de pendruk om de instellingen voor dekking en formaat in het deelvenster Penseel te overschrijven.

Naar boven

Cursorvoorkeur selecteren

De tekengereedschappen kunnen drie cursors hebben: de standaardcursor (het pictogram in de gereedschapset), een dradenkruis + en een cursor die qua grootte en vorm overeenkomt met het momenteel geselecteerde penseeluiteinde.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Cursors (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Cursors (Mac OS).
2. Selecteer de gewenste cursors in het gebied Tekencursors en het gebied Andere cursors. De monstercursors veranderen van vorm in overeenstemming met uw keuze. Voor een penseeluiteindecursor kiest u een formaat en of u al dan geen dradenkruis wilt opnemen in de cursor.
   - Met een standaardpenseeluiteinde beperkt u de grootte van de cursor tot gebieden van de penseelstreek met een dekking van 50% of hoger.
   - Een penseeluiteinde van volledige grootte stemt de grootte van de cursor af op het volledige gebied dat door de penseelstreek wordt bedekt. In het geval van zachte penselen leidt dit tot een grotere cursor dan de standaardinstelling, aangezien de gebieden van de penseelstreek met een lichtere dekking ook worden opgenomen.

Selecteer Dradenkruis tonen in penseeluiteinde of Alleen dradenkruis tonen tijdens tekenen om verschillende typen cursors te combineren. Als u met de gereedschappen Pen en Penseel werkt, drukt u op Caps Lock om te schakelen tussen de standaardcursor en het dradenkruis.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Penselen maken en wijzigen

Overzicht van het deelvenster Penseel
Een penseeluiteinde maken op basis van een afbeelding
Penseel maken en tekenopties instellen
Opties voor de vorm van standaardpenseeluiteinden
Opties voor de vorm van het kwastuiteinde
Opties voor erosief uiteinde | CC, CS6
Opties voor uiteinde van airbrush | CC, CS6
Opties voor penseelpositie | CC, CS6
Andere penseelopties
Penseelspreiding
Penseelopties wissen

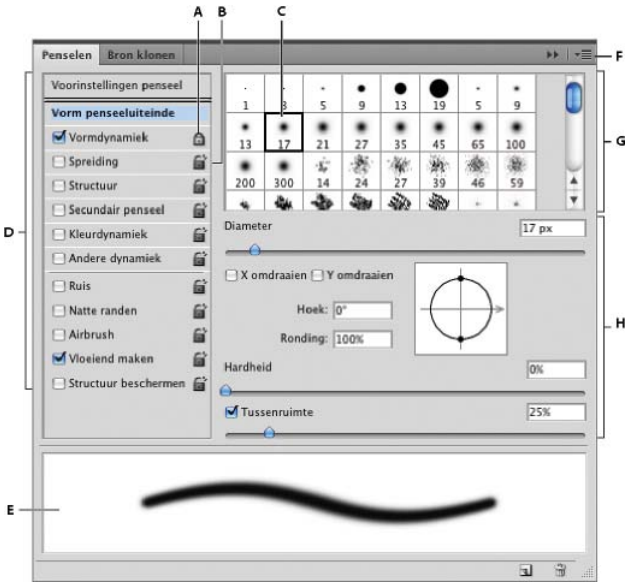
U kunt op verschillende manieren penselen maken die verf toepassen op afbeeldingen. U selecteert een bestaand, vooraf ingesteld penseeluiteinde, een vorm voor een penseeluiteinde of u maakt een uniek penseeluiteinde op basis van een gedeelte van een afbeelding. U kiest opties in het deelvenster Penseel om te bepalen hoe de verf wordt toegepast.

Naar boven

Overzicht van het deelvenster Penseel

In het deelvenster Penseel kunt u vooraf ingestelde penselen uit het deelvenster Voorinstellingen penseel selecteren, maar u kunt ook bestaande penselen wijzigen en nieuwe aangepaste penselen ontwerpen. Het deelvenster Penseel bevat de opties voor het penseeluiteinde die bepalen hoe verf wordt toegepast op een afbeelding.

De voorvertoning van de penseelstreek onder aan het deelvenster geeft aan hoe de verfstreken er met de huidige penseelopties uitzien.



Deelvenster Penseel met opties voor de vorm van het penseeluiteinde
***A.** Vergrendeld **B.** Niet vergrendeld **C.** Geselecteerd penseeluiteinde **D.** Penseelinstellingen **E.** Voorvertoning van penseelstreek **F.** Pop-upmenu **G.** Vormen van penseeluiteinden (beschikbaar wanneer de optie Vorm penseeluiteinde is geselecteerd) **H.** Penseelopties*

Deelvenster Penseel en penseelopties weergeven

1. Kies Venster > Penseel. U kunt ook een teken-, gum-, kleur- of focusgereedschap selecteren en op de deelvensterknop links op de optiebalk klikken.
2. Selecteer een set opties in het linkergedeelte van het deelvenster. De beschikbare opties voor de set verschijnen in het rechtergedeelte van het deelvenster.

   Klik op het selectievakje links van de optieset om de opties in of uit te schakelen zonder deze weer te geven.

Naar boven

Een penseeluiteinde maken op basis van een afbeelding

1. Selecteer met een willekeurig selectiegereedschap het afbeeldingsgebied dat u wilt gebruiken als een aangepast penseel. U kunt een gebied selecteren van maximaal 2500x2500 pixels.

   U kunt tijdens het tekenen de hardheid van gemonsterde penselen niet aanpassen. Stel Doezelaar in op nul pixels om een penseel met scherpe randen te maken. Kies een hogere waarde voor Doezelaar om een penseel met zachtere randen te maken.

   Opmerking: *Als u een kleurenafbeelding selecteert, wordt de penseeluiteindeafbeelding omgezet in grijswaarden. Een laagmasker dat op de afbeelding wordt toegepast, heeft geen effect op de definitie van het penseeluiteinde.*

2. Selecteer Bewerken > Voorinstelling penseel definiëren.
3. Typ een naam voor het penseel en klik op OK.

Naar boven

Penseel maken en tekenopties instellen

1. Selecteer een teken-, gum-, kleur- of focusgereedschap. Kies vervolgens Venster > Penseel.
2. Selecteer een vorm voor het penseeluiteinde in het deelvenster Penseel of klik op Voorinstellingen penseel om een bestaande voorinstelling te kiezen.
3. Selecteer Vorm penseeluiteinde links in het deelvenster Penseel en stel de opties in.
4. Raadpleeg de volgende onderwerpen over het instellen van de andere opties voor het penseel:
   - Dynamische elementen toevoegen aan penselen
   - De spreiding in een penseelstreek bepalen
   - Geweven penselen maken
   - Bepalen hoe een penseel dynamisch verandert
   - Tekenen of verven met een grafisch tablet
5. Klik op het ontgrendelingspictogram als u de vormkenmerken van het penseeluiteinde wilt vergrendelen (zodat ze bewaard blijven wanneer u een andere penseelvoorinstelling selecteert). Als u het uiteinde wilt ontgrendelen, klikt u op het vergrendelingspictogram.
6. Als u het penseel voor later gebruik wilt bewaren, kiest u Nieuwe voorinstelling voor penseel in het menu van het deelvenster Penseel.

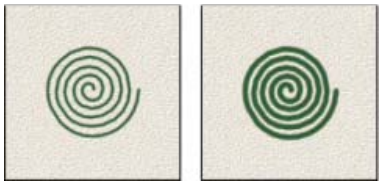
   Opmerking: *Als u uw nieuwe penseel definitief wilt opslaan of wilt delen met andere gebruikers, dient u het penseel op te slaan als onderdeel van een set penselen. Kies Penselen opslaan in het menu van het deelvenster Voorinstellingen penseel en sla het penseel op in een nieuwe set of overschrijf een bestaande set. Als u de penselen in het deelvenster Voorinstellingen penseel opnieuw instelt of vervangt zonder deze op te slaan in een set, gaat het nieuwe penseel wellicht verloren.*

Naar boven

Opties voor de vorm van standaardpenseeluiteinden

Voor standaardpenseeluiteinden kunt u de volgende opties instellen in het deelvenster Penseel:

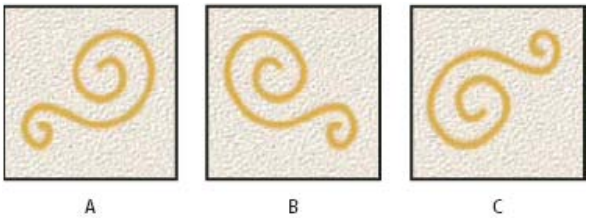
Grootte Met deze optie bepaalt u de grootte van het penseel. Geef een waarde op in pixels of sleep de schuifregelaar.



Penseelstreken met verschillende grootten

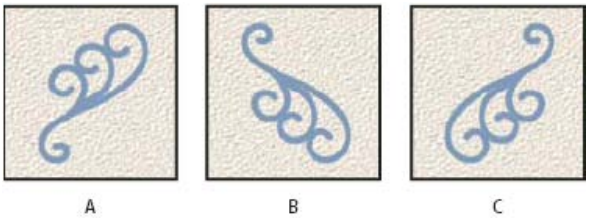
Monstergrootte gebruiken Met deze optie herstelt u de oorspronkelijke diameter van het penseel. Deze optie is alleen beschikbaar als de vorm van het penseeluiteinde is samengesteld op basis van pixelmonsters in een afbeelding.

X omdraaien Hiermee wijzigt u de richting van een penseeluiteinde op de *X*-as.



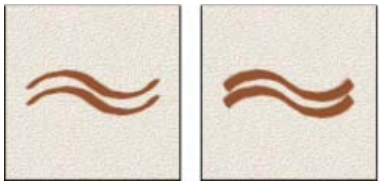
Penseeluiteinde omdraaien op de X-as
***A.** Penseeluiteinde in de standaardpositie **B.** X omdraaien geselecteerd **C.** X omdraaien en Y omdraaien geselecteerd*

Y omdraaien Hiermee wijzigt u de richting van een penseeluiteinde op de *Y*-as.



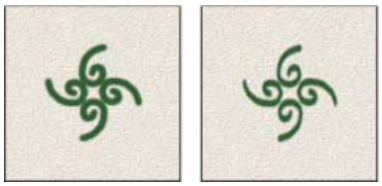
Penseeluiteinde omdraaien op de Y-as
***A.** Penseeluiteinde in de standaardpositie **B.** Y omdraaien geselecteerd **C.** Y omdraaien en X omdraaien geselecteerd*

Hoek Met deze optie geeft u de hoek op waaronder de lange zijde van een ellipsvormig penseel of een op een monster gebaseerd penseel wordt geroteerd ten opzichte van de horizontale as. Typ een waarde in graden of sleep de horizontale as in het voorvertoningsvak.



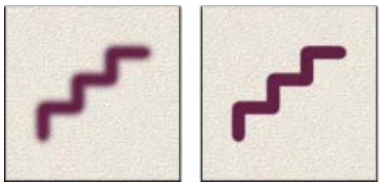
Een hoge hoekwaarde geeft de penseelstreek een 'gebeiteld' effect

Ronding Met deze optie stelt u de verhouding in tussen de lange en de korte zijde van het penseel. Geef een percentage op of versleep de punten in het voorvertoningsvak. Een waarde van 100% resulteert in een rond penseel en een waarde van 0% in een lijnvormig penseel. Tussenliggende waarden verwijzen naar ellipsvormige penselen.



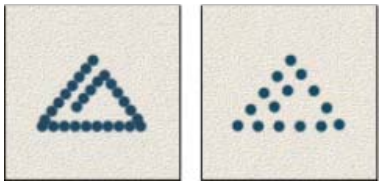
De ronding aanpassen om de vorm van het penseeluiteinde te comprimeren

Hardheid Met deze optie bepaalt u de hardheid van het penseel, oftewel de grootte van het harde centrum. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een waarde in te stellen in de vorm van een percentage van de diameter van het penseel. Voor penselen op basis van monsters kunt u de hardheid niet wijzigen.



Penseelstreken met verschillende waarden voor hardheid

Tussenruimte Met deze optie bepaalt u de afstand tussen de afzonderlijke streeksporen in een penseelstreek. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een waarde voor afstand in te stellen in de vorm van een percentage van de diameter van het penseel. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, wordt de tussenruimte bepaald door de snelheid van de cursor.



Een hoge waarde voor de tussenruimte zorgt ervoor dat het penseel 'overslaat'

Als u een vooraf ingesteld penseel gebruikt, kunt u op de toets , (een komma) drukken om de breedte van het penseel te verkleinen en op de toets . (een punt) om de breedte van het penseel te vergroten. Bij harde ronde, zachte ronde en kalligrafische penselen kunt u op Shift+, drukken om het penseel zachter te maken en op Shift+. om het penseel harder te maken.

Naar boven

Opties voor de vorm van het kwastuiteinde

Op www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_nl vindt u een video over kwastuiteinden.

Met kwastuiteinden kunt u kwastkenmerken precies bepalen en bijzonder realistische, natuurlijk ogende streken creëren. U kunt de volgende opties voor de vorm van het penseeluiteinde instellen in het deelvenster Penseel:

Vorm Hiermee bepaalt u de algemene rangschikking van de kwasten.

Kwasten Hiermee bepaalt u de algemene dichtheid van de kwasten.

Lengte Hiermee wijzigt u de lengte van de kwast.

Dikte Hiermee bepaalt u de breedte van afzonderlijke kwasten.

Stijfheid Hiermee bepaalt u de flexibiliteit van de kwast. Bij een lage instelling vervormt het penseel vrij snel.

Pas de stijfheid aan als u een muis gebruikt en de streek wilt variëren.

Tussenruimte Met deze optie bepaalt u de afstand tussen de afzonderlijke streeksporen in een penseelstreek. Als u de tussenruimte wilt wijzigen, voert u een getal in of gebruikt u de schuifregelaar om een percentage van de diameter van het penseel op te geven. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, wordt de tussenruimte bepaald door de snelheid van de cursor.

Hoek Als u met een muis tekent, bepaalt u zo de hoek van het penseeluiteinde.

Voorvertoning penseel Hiermee toont u een penseeluiteinde waarin wijzigingen in de zojuist vermelde instellingen zijn doorgevoerd, plus de huidige druk en hoek van de streek. Klik in het voorvertoningsvenster om het penseel van verschillende kanten te bekijken.

Opmerking: *Voor voorvertoningen van kwastpenselen is OpenGL vereist. (Zie OpenGL inschakelen en GPU-instellingen optimaliseren.)*

Naar boven

Opties voor erosief uiteinde | CC, CS6

Penselen met erosieve uiteinden functioneren net als potloden en kleurpotloden en vertonen tijdens het tekenen natuurlijke slijtage. U kunt de hoeveelheid slijtage zien in de live voorvertoning van het penseeluiteinde linksboven in de afbeelding.

Grootte Met deze optie bepaalt u de grootte van het penseel. Geef een waarde op in pixels of sleep de schuifregelaar.

Zachtheid Met deze optie bepaalt u de snelheid van de slijtage. Geef een waarde op in de vorm van een percentage of sleep de schuifregelaar.

Vorm Met deze optie bepaalt u de vorm van het uiteinde. U kunt kiezen uit verschillende opties voor het uiteinde.

Uiteinde verscherpen Met deze optie wordt de oorspronkelijke scherpte van het uiteinde hersteld.

Tussenruimte Met deze optie bepaalt u de afstand tussen de afzonderlijke streeksporen in een penseelstreek. Als u de tussenruimte wilt wijzigen, voert u een getal in of gebruikt u de schuifregelaar om een percentage van de diameter van het penseel op te geven. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, wordt de tussenruimte bepaald door de snelheid van de cursor.

Voorvertoning penseel Hiermee toont u een penseeluiteinde waarin wijzigingen in de zojuist vermelde instellingen zijn doorgevoerd, plus de huidige druk en hoek van de streek. Klik in het voorvertoningsvenster om het penseel van verschillende kanten te bekijken.

Naar boven

Opties voor uiteinde van airbrush | CC, CS6

Airbrush-uiteinden geven het effect van een spuitbus met een kegelvormige 3D-straal.Met een digitale pen kunt u de spreiding van sproeilijnen aanpassen door de pendruk te wijzigen.

Grootte Met deze optie bepaalt u de grootte van het penseel. Geef een waarde op in pixels of sleep de schuifregelaar.

Hardheid Met deze optie bepaalt u de hardheid van het penseel, oftewel de grootte van het harde centrum.

Vervorming Hiermee bepaalt u de vervorming die op de verfspray wordt toegepast.

Korreligheid Hiermee bepaalt u hoe korrelig de verfdruppels eruitzien.

Spettergrootte Hiermee bepaalt u de grootte van de verfdruppeltjes.

Aantal spetters Hiermee bepaalt u het aantal verfdruppeltjes.

Tussenruimte Met deze optie bepaalt u de afstand tussen de druppeltjes. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, wordt de tussenruimte bepaald door de snelheid van de cursor.

Voorvertoning penseel Hiermee toont u een penseeluiteinde waarin wijzigingen in de zojuist vermelde instellingen zijn doorgevoerd, plus de huidige druk en hoek van de streek. Klik in het voorvertoningsvenster om het penseel van verschillende kanten te bekijken.

Naar boven

Opties voor penseelpositie | CC, CS6

Met de opties voor penseelpositie kunt u met een digitale pen vergelijkbare effecten bereiken. Bovendien kunt u de hoek en de positie van het penseel bepalen.

Kantelen X Hiermee bepaalt u de schuine hoek van het penseel van links naar rechts.

Kantelen Y Hiermee bepaalt u de schuine hoek van het penseel van voor naar achter.

Rotatie Hiermee bepaalt u de rotatiehoek van de penseelharen.

Druk Hiermee bepaalt u de druk die het penseel uitoefent op het canvas.

Schakel de opties bij Overschrijven in om een statische penseelpositie te behouden.

Naar boven

Andere penseelopties

Ruis Hiermee geeft u extra onzekerheid op voor de afzonderlijke penseeluiteinden. Deze optie heeft het meeste effect bij zachte penseeluiteinden (penseeluiteinden die grijswaarden bevatten).

Natte randen Met de optie Natte randen wordt de verf aan de randen van de penseelstreek geïntensiveerd, zodat er een waterverfeffect ontstaat.

Airbrush/Opbouwen Hiermee brengt u kleuren geleidelijk aan, waarbij de traditionele airbrushtechnieken worden nagebootst. De optie Airbrush in het deelvenster Penseel komt overeen met de optie Airbrush in de optiebalk.

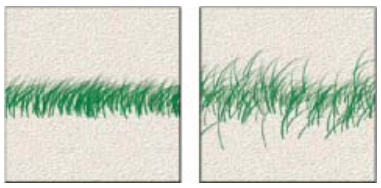
Vloeiend maken Hiermee maakt u zachtere curven in penseelstreken. Deze optie sorteert het meeste effect als u snel tekent met een digitale pen. Er kan echter een kleine vertraging optreden bij het genereren van de penseelstreken.

Structuur beschermen Hiermee past u hetzelfde patroon en dezelfde schaal toe voor alle penseelvoorinstellingen die structuur bevatten. Selecteer deze optie om een consistente canvasstructuur te simuleren wanneer u met meerdere structuurpenseeluiteinden tekent.

Naar boven

Penseelspreiding

De spreiding bepaalt het aantal sporen in een penseelstreek en de positie van deze sporen.



Penseelstreken zonder spreiding (links) en met spreiding (rechts)

Spreiding en Besturingselement Hiermee geeft u op hoe de streeksporen in een penseelstreek worden verdeeld. Als Beide assen is ingeschakeld, worden de streeksporen straalsgewijs verdeeld. Als Beide assen is uitgeschakeld, worden de streeksporen haaks op het pad van de penseelstreek verdeeld.

Voer een percentage in om de maximumspreiding aan te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de spreiding van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de spreiding van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de spreiding van de streeksporen in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van de maximumspreiding tot geen spreiding.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie Hiermee kunt de spreiding van de streeksporen aangeven, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Aantal Hiermee geeft u het aantal streeksporen op dat bij elk interval wordt aangebracht.

Opmerking: *Als u het aantal verhoogt zonder de waarden voor tussenruimte of spreiding te verhogen, kunnen de prestaties bij het tekenen verminderen.*

Telling - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u de variatie van het aantal streeksporen voor elk interval op. Voer een waarde in om het maximumpercentage aan streeksporen per interval aan te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van het aantal streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van het aantal streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u het aantal streeksporen in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van de waarde bij Aantal tot 1.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie Hiermee kunt u de variatie van het aantal streeksporen aangeven, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Naar boven

Penseelopties wissen

U kunt alle gewijzigde opties voor een vooraf ingesteld penseel tegelijk wissen (met uitzondering van de instellingen voor de penseelvorm).

- Kies Besturingselementen penseel wissen in het menu van het deelvenster Penseel.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

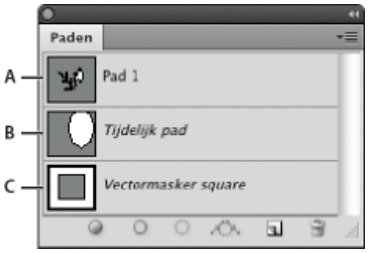
Werken met paden

Overzicht van het deelvenster Paden
Een nieuw pad maken in het deelvenster Paden
Een nieuw tijdelijk pad maken
Paden beheren

Overzicht van het deelvenster Paden

Naar boven

Het deelvenster Paden (Venster > Paden) bevat de naam en een miniatuurafbeelding van elk opgeslagen pad, het huidige tijdelijke pad en het huidige vectormasker. Het uitschakelen van miniaturen kan de prestaties verbeteren. Als u een pad wilt bekijken, moet u het eerst selecteren in het deelvenster Paden.



Deelvenster Paden

***A.** Opgeslagen pad **B.** Tijdelijk pad **C.** Vectormaskerpad (wordt alleen weergegeven als de vormlaag is geselecteerd)*

Een pad selecteren

❖ Klik op de naam van het pad in het deelvenster Paden. Er kan maar één pad tegelijk geselecteerd zijn.

De selectie van een pad opheffen

❖ Klik op een leeg gebied in het deelvenster Paden of druk op Esc.

De grootte van padminiaturen wijzigen

Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Paden en selecteer een formaat. Selecteer Geen om de weergave van miniaturen uit te schakelen.

De stapelvolgorde van een pad wijzigen

❖ Selecteer het pad in het deelvenster Paden en sleep het pad omhoog of omlaag. Laat de muisknop los zodra de dikke zwarte lijn op de gewenste plaats staat.

***Opmerking:** De volgorde van vectormaskers of tijdelijke paden kan niet worden gewijzigd in het deelvenster Paden.*

Een nieuw pad maken in het deelvenster Paden

Naar boven

- Als u een naamloos pad wilt maken, klikt u op de knop Nieuw pad maken onder in het deelvenster Paden.
- Zorg dat er geen tijdelijk pad is geselecteerd wanneer u een pad maakt en het een naam geeft. Kies Nieuw pad in het menu van het deelvenster Paden of houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Nieuw pad maken onder in het deelvenster. Voer in het dialoogvenster Nieuw pad een nieuwe naam in voor het pad en klik op OK.

Een nieuw tijdelijk pad maken

Naar boven

1. Selecteer een vorm- of pengereedschap en klik op de knop Paden in de optiebalk.
2. Stel gereedschapspecifieke opties in en teken het pad. Raadpleeg Opties voor vormgereedschappen en Informatie over de pengereedschappen voor nadere informatie.
3. Teken indien gewenst nog meer padcomponenten. U kunt gemakkelijk afwisselen tussen tekengereedschappen door in de optiebalk op een gereedschapknop te klikken. Kies een optie voor padgebieden om te bepalen wat er gebeurt op het punt waar padsegmenten elkaar snijden.
   Toevoegen aan padgebied Hiermee voegt u het nieuwe gebied toe aan overlappende padgebieden.

   Verwijderen uit padgebied Hiermee verwijdert u het nieuwe gebied uit het overlappende padgebied.

Doorsnede maken van padgebieden Hiermee beperkt u het pad tot de doorsnede van het nieuwe gebied en het bestaande gebied.

Overlappende padgebieden uitsluiten Hiermee zorgt u ervoor dat het overlappende gebied uitgesloten blijft van het samengevoegde pad.

Wanneer u tekent met een vormgereedschap, houdt u Shift ingedrukt om de optie Toevoegen aan padgebied tijdelijk te selecteren en houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt om de optie Verwijderen uit padgebied tijdelijk te selecteren.

Naar boven

Paden beheren

Wanneer u met een pen- of vormgereedschap een tijdelijk pad maakt, wordt het nieuwe pad als tijdelijk pad weergegeven in het deelvenster Paden. Dit tijdelijke pad gaat verloren als u het niet opslaat. Als u de selectie van het tijdelijke pad ongedaan maakt zonder het op te slaan en opnieuw begint te tekenen, wordt het tijdelijke pad vervangen door een nieuw pad.

Wanneer u met een pen- of vormgereedschap een nieuwe vormlaag maakt, wordt het nieuwe pad als een vectormasker weergegeven in het deelvenster Paden. Vectormaskers zijn gekoppeld aan hun bovenliggende laag; een vectormasker wordt pas in het deelvenster Paden weergegeven wanneer u de bovenliggende laag selecteert in het deelvenster Lagen. U kunt een vectormasker uit een laag verwijderen en een vectormasker omzetten in een in pixels omgezet masker. Zie Vectormaskers toevoegen en bewerken voor nadere informatie.

Paden die met een afbeelding worden opgeslagen, worden weergegeven wanneer u deze weer opent. In Windows worden paden ondersteund in de volgende bestandsindelingen: .JPEG, .JPEG2000, .DCS, .EPS, .PDF en .TIFF. In Mac OS worden paden ondersteund door alle bestandsindelingen.

Opmerking: *Paden in indelingen die hier niet staan vermeld, gaan meestal verloren bij de overgang van Mac OS naar Windows en weer terug naar Mac OS.*

Een tijdelijk pad opslaan

- Als u het pad wilt opslaan zonder een nieuwe naam op te geven, sleept u de naam van het tijdelijke pad naar de knop Nieuw pad maken onder in het deelvenster Paden.
- Als u het pad wilt opslaan onder een andere naam, kiest u Pad opslaan in het menu van het deelvenster Paden, voert u in het dialoogvenster Pad opslaan een nieuwe naam in voor het pad en klikt u op OK.

De naam van een opgeslagen pad wijzigen

✤ Dubbelklik op de naam van het pad in het deelvenster Paden, typ een nieuwe naam en druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS).

Een pad verwijderen

1. Klik op de naam van het pad in het deelvenster Paden.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep het pad naar het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster Paden.
   - Kies Pad verwijderen in het menu van het deelvenster Paden.
   - Klik op het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster Paden en klik op Ja.

Als u een pad wilt verwijderen zonder dit te bevestigen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster Paden.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Verlopen

Een verloopvulling aanbrengen
Voorinstellingen voor verlopen beheren
Overzicht van de Verloopbewerker
Een vloeiend verloop maken
De transparantie instellen voor een verloop
Een verloop met ruis maken

Naar boven

Een verloopvulling aanbrengen

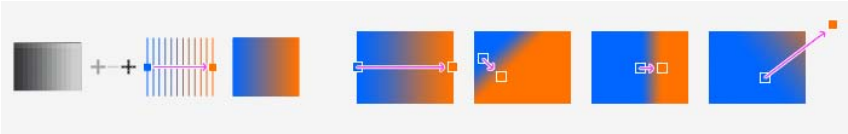
Met het gereedschap Verloop kunt u verschillende kleuren geleidelijk in elkaar laten overgaan. U kunt kiezen uit een aantal vooraf ingestelde verloopvullingen, maar u kunt ook zelf een vulling maken.

Opmerking: *U kunt het gereedschap Verloop niet gebruiken met geïndexeerde-kleur- of bitmapafbeeldingen.*

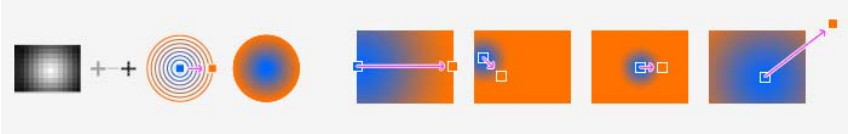
1. Als u maar een gedeelte van de afbeelding wilt vullen, selecteert u eerst het gewenste gebied. Als u dit niet doet, wordt de verloopvulling toegepast op de gehele actieve laag.
2. Selecteer het gereedschap Verloop . (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Emmertje ingedrukt.)
3. Kies in de optiebalk een vulling uit het brede verloopvoorbeeld:
   - Klik op het driehoekje naast het voorbeeld om een vooraf ingestelde verloopvulling te kiezen.
   - Klik in het voorbeeld om het dialoogvenster Verloopbewerker weer te geven. Selecteer een vooraf ingestelde verloopvulling of maak een nieuwe verloopvulling. (Zie Een vloeiend verloop maken.)

     De voorinstelling Neutrale dichtheid is een handig fotografisch filter voor zonsondergangen en andere scènes met veel contrast.
4. Selecteer een optie om te bepalen hoe het startpunt (waar de muisknop wordt ingedrukt) en het eindpunt (waar de muisknop wordt losgelaten) de vormgeving van het verloop beïnvloeden.

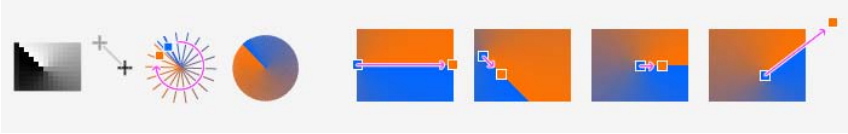
Lineair verloop Hiermee wordt het verloop van het startpunt naar het eindpunt in een rechte lijn toegepast.



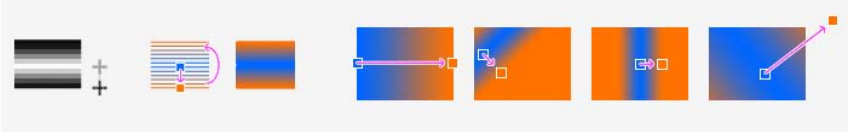
Radiaal verloop Hiermee wordt het verloop van het startpunt naar het eindpunt in een cirkelpatroon toegepast.



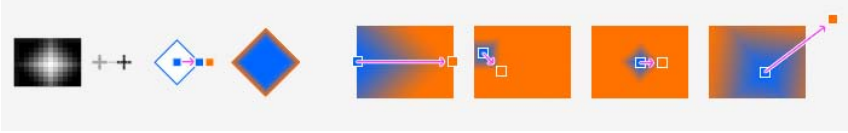
Hoekverloop Hiermee wordt het verloop met een zwaai naar links vanaf het startpunt toegepast.



Gespiegeld verloop Hiermee wordt hetzelfde lineaire verloop aan beide kanten van het startpunt toegepast.



Ruitverloop Hiermee wordt het verloop vanaf het midden naar de buitenste hoeken van een ruitpatroon toegepast.



5. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
    - Stel de gewenste overvloeimodus en dekking in voor de verf. (Zie Overvloeimodi.)
    - Selecteer Omkeren als u de volgorde van kleuren in de verloopvulling wilt omkeren.
    - Selecteer Dithering als u een vloeiender verloop met minder zichtbare overgangen wilt maken.
    - Selecteer Transparantie als u een transparantiemasker voor de verloopvulling wilt gebruiken. (Zie De transparantie instellen voor een verloop.)
6. Plaats de cursor op de gewenste positie voor het beginpunt van het verloop en sleep totdat de cursor op het gewenste eindpunt staat. Als u de hoek van de te volgen lijn wilt beperken tot veelvouden van een hoek van 45°, houdt u Shift ingedrukt tijdens het slepen.

Naar boven

Voorinstellingen voor verlopen beheren

Met voorinstellingen voor verlopen kunt u snel verlopen toepassen die u vaak gebruikt. U kunt uw voorinstellingen beheren in de Verloopkiezer, in Beheer voorinstellingen of in de Verloopbewerker.

Een set vooraf ingestelde verlopen opslaan als bibliotheek

1. Klik op Opslaan in het dialoogvenster Verloopbewerker of kies Verlopen opslaan in het menu Verloopkiezer in de optiebalk.
2. Kies een locatie voor de bibliotheek met verlopen, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

    U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Gradients in de standaardmap met voorinstellingen, verschijnt de naam van de bibliotheek onder aan het deelvenstermenu nadat u Photoshop opnieuw hebt gestart.

Een bibliotheek met vooraf ingestelde verlopen laden

❖ Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Verloopbewerker:

- Klik op Laden om een bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
- Kies Verlopen vervangen in het deelvenstermenu om de huidige lijst te vervangen door een andere bibliotheek. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
- Kies een bibliotheekbestand onder aan het deelvenstermenu. Klik op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.

Opmerking: *U kunt ook Verlopen laden of Verlopen vervangen selecteren of een bibliotheek met verlopen kiezen in het menu Verloopkiezer op de optiebalk.*

De standaardbibliotheek met vooraf ingestelde verlopen herstellen

❖ Kies Verlopen herstellen in het deelvenstermenu. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.

De weergave van vooraf ingestelde verlopen wijzigen

❖ Kies een weergaveoptie in het deelvenstermenu:

Alleen tekst Hiermee worden verlopen in een lijst weergegeven.

Kleine miniaturen of Grote miniaturen Hiermee worden de verlopen als miniaturen weergegeven.

Kleine lijst of Grote lijst Hiermee worden de verlopen als een lijst met miniaturen weergegeven.

De naam van een vooraf ingesteld verloop wijzigen

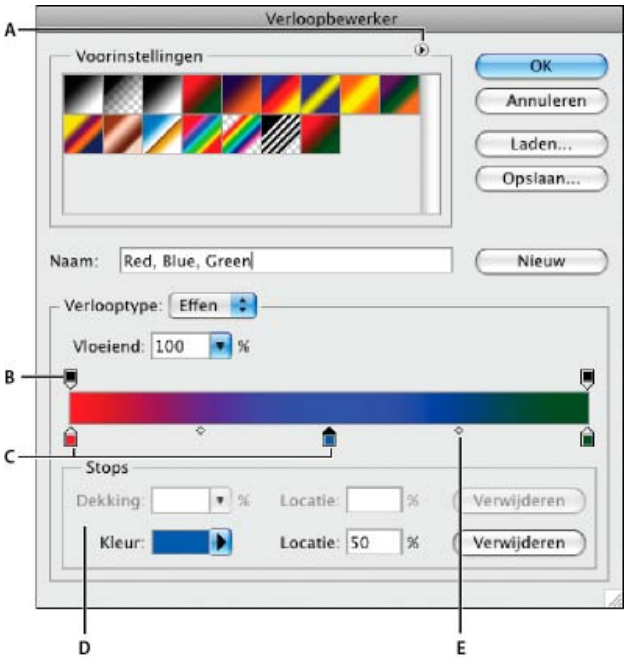
- Wanneer de verlopen als miniaturen worden weergegeven in het deelvenster, dubbelklikt u op een verloop, typt u een nieuwe naam en klikt u op OK.
- Wanneer de verlopen als lijst of alleen als tekst worden weergegeven in het deelvenster, dubbelklikt u op een verloop, typt u een nieuwe naam en drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).

Naar boven

Overzicht van de Verloopbewerker

Klik op het actieve verloopvoorbeeld in de optiebalk om het dialoogvenster Verloopbewerker weer te geven. (Als u de aanwijzer boven het verloopvoorbeeld plaatst, verschijnt de knopinfo "Klik om het verloop te bewerken".)

Met het dialoogvenster Verloopbewerker kunt u zelf nieuwe verlopen maken door een kopie van een bestaand verloop te bewerken. U kunt ook extra kleuren in het verloop opnemen en op die manier overgangen maken die uit meer dan twee kleuren bestaan.

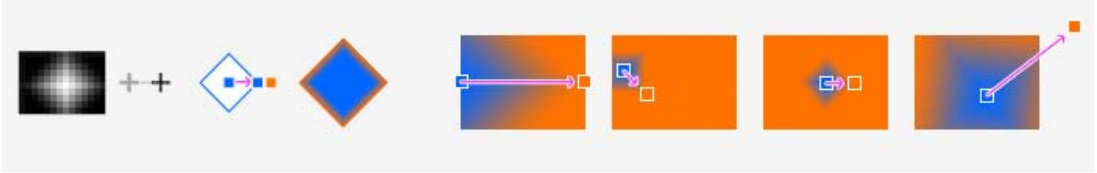


Dialoogvenster Verloopbewerker

***A.** Deelvenstermenu **B.** Dekkingstop **C.** Kleurstops **D.** Waarden aanpassen of de geselecteerde dekking- of kleurstop verwijderen **E.** Middelpunt*

Naar boven

Een vloeiend verloop maken

1. Selecteer het gereedschap Verloop .
2. Klik in het verloopvoorbeeld in de optiebalk om het dialoogvenster Verloopbewerker te openen.
3. Als u het nieuwe verloop op basis van een bestaand verloop wilt maken, selecteert u een verloop in het gedeelte Voorinstellingen van het dialoogvenster.
4. Kies Effen in het pop-upmenu Verlooptype.
5. Klik op de linkerkleurstop onder de verloopbalk om de uitgangskleur van het verloop vast te leggen. Het driehoekje boven de kleurstop wordt zwart om aan te geven dat u de uitgangskleur bewerkt.
6. Voer een van de volgende handelingen uit om een kleur te kiezen:
   - Dubbelklik op de kleurstop of klik op het kleurstaal in het gedeelte Stops van het dialoogvenster. Kies een kleur en klik op OK.
   - Kies een optie in het pop-upmenu Kleur in het gedeelte Stops van het dialoogvenster.
   - Plaats de cursor op de verloopbalk. De cursor verandert nu in een pipet. Klik in de verloopbalk als u een van de daar aanwezige kleuren wilt gebruiken of klik in de afbeelding als u een kleur uit de afbeelding wilt gebruiken.
7. Klik op de rechterkleurstop onder de verloopbalk om de resultaatkleur te bepalen. Kies vervolgens een kleur.
8. Voer een van de volgende handelingen uit als u de positie van het begin- of eindpunt wilt wijzigen.
   - Sleep de betreffende kleurstop naar de gewenste locatie.
   - Klik op de desbetreffende kleurstop en geef een waarde op voor Locatie in het gedeelte Stops van het dialoogvenster. Een waarde van 0% betekent het linkeruiteinde van de verloopbalk, een waarde van 100% betekent het rechteruiteinde.
9. Als u de locatie van het middenpunt wilt wijzigen (het punt in het verloop waar uitgangskleur en resultaatkleur in evenwicht zijn), sleept u het ruitje  onder de verloopbalk naar links of naar rechts. U kunt ook op het ruitje klikken en vervolgens een nieuwe waarde voor Locatie opgeven.
10. Als u extra tussenliggende kleuren wilt toevoegen aan een verloop, klikt u onder de verloopbalk om nog een kleurstop te definiëren. Volg dezelfde procedure als bij begin- en eindpunt om de kleur, de locatie en het middenpunt voor de tussenkleur vast te leggen.
11. Als u de kleurstop die u bewerkt, wilt verwijderen, klikt u op Verwijderen of sleept u de stop net zover naar beneden tot deze verdwijnt.
12. U kunt de overgang tussen de kleuren in het verloop vloeiender laten verlopen door een waarde op te geven in het tekstvak Vloeiend of door de pop-upschuifregelaar Vloeiend te slepen.

13. Indien gewenst kunt u ook transparantiewaarden voor het verloop opgeven.
14. Voer een naam in voor het nieuwe verloop.
15. Als u het verloop wilt opslaan als voorinstelling, klikt u op Nieuw als u klaar bent.
    Opmerking: *Nieuwe voorinstellingen worden opgeslagen in een voorkeurenbestand. Als dit bestand wordt verwijderd of beschadigd of als u voorinstellingen uit de standaardbibliotheek herstelt, gaan de nieuwe voorinstellingen verloren. Als u nieuwe voorinstellingen permanent wilt opslaan, slaat u ze op in een bibliotheek.*

Naar boven

De transparantie instellen voor een verloop

Voor elke verloopvulling zijn er opties die de dekking bepalen op verschillende plaatsen in het verloop. U kunt bijvoorbeeld een uitgangskleur gebruiken met een dekking van 100% en deze geleidelijk laten overgaan in een resultaatkleur die maar een dekking van 50% heeft. In de voorvertoning van het verloop wordt de mate van transparantie weergegeven in de vorm van een schaakbordpatroon.

1. Maak een verloop.
2. Klik op de linkerdekkingstop boven de verloopbalk om de uitgangsdekking aan te passen. Het driehoekje onder de stop wordt zwart om aan te geven dat u de uitgangstransparantie bewerkt.
3. Geef een waarde op in het tekstvak Dekking of sleep de pop-upschuifregelaar Dekking in het gedeelte Stops van het dialoogvenster.
4. Klik op de rechtertransparantiestop boven de verloopbalk om de dekking van het eindpunt aan te passen. Stel vervolgens de dekking in in het gedeelte Stops.
5. Voer een van de volgende handelingen uit als u de positie van begin- of einddekking wilt wijzigen.
   - Sleep de desbetreffende dekkingstop naar links of naar rechts.
   - Selecteer de desbetreffende dekkingstop en geef een nieuwe waarde op voor Locatie.
6. Voer een van de volgende handelingen uit om de positie van het middenpunt voor dekking te wijzigen (het punt waar begin- en einddekking in evenwicht zijn):
   - Sleep het ruitje boven de verloopbalk naar links of naar rechts.
   - Selecteer het ruitje en geef een nieuwe waarde op voor Locatie.
7. Als u de dekkingstop die u aan het bewerken bent, wilt verwijderen, klikt u op Verwijderen.
8. Als u een tussendekking in het masker wilt opnemen, klikt u boven de verloopbalk om een nieuwe dekkingstop te definiëren. U kunt de instellingen en locatie van de toegevoegde dekking op dezelfde manier bewerken en verplaatsen als die van de begindekking en de einddekking. U kunt een tussendekking verwijderen door de desbetreffende transparantiestop via de bovenkant van de verloopbalk weg te slepen.
9. Als u het verloop wilt opslaan als voorinstelling, typt u een naam in het tekstvak Naam en klikt u op Nieuw. Het verloop wordt dan met de door u vastgelegde transparantie-instellingen opgenomen in de lijst voorinstellingen.

Naar boven

Een verloop met ruis maken

In een verloop met ruis wordt een willekeurige verdeling gebruikt van de kleuren binnen een door u op te geven bereik.



Ruisverloop met verschillende waarden voor ruwheid.
A. *10% ruwheid* ***B.*** *50% ruwheid* ***C.*** *90% ruwheid*

1. Selecteer het gereedschap Verloop .
2. Klik in het verloopvoorbeeld in de optiebalk om het dialoogvenster Verloopbewerker te openen.
3. Als u het nieuwe verloop op basis van een bestaand verloop wilt maken, selecteert u een verloop in het gedeelte Voorinstellingen van het dialoogvenster.
4. Kies Ruis in het pop-upmenu Verlooptype en stel de volgende opties in:
   Ruwheid Hiermee bepaalt u hoe geleidelijk de overgang tussen de kleurgebieden in het verloop is.

   Kleurmodel Hiermee wijzigt u de kleurcomponenten die u kunt aanpassen. Sleep de schuifregelaars voor elke component om het bereik met acceptabele waarden te definiëren. Als u bijvoorbeeld HSB hebt gekozen als model, kunt u instellen dat in het verloop alleen tinten blauw-groen worden gebruikt met een hoge verzadiging en een gemiddelde helderheid.

   Kleuren beperken Zo voorkomt u oververzadigde kleuren.

   Transparantie toevoegen Hiermee voegt u transparantie toe aan willekeurige kleuren.

Willekeurig Zo ontstaat een willekeurig verloop op basis van de zojuist vermelde instellingen. Klik op de knop totdat u een gepaste instelling vindt.

5. Als u het verloop met de opgegeven instellingen wilt opslaan als voorinstelling, typt u een naam in het tekstvak Naam en klikt u op Nieuw.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Een patroon maken met de Patroonmaker

Patroonmaker is een optionele plug-in die u kunt downloaden voor Windows of Mac OS.

Het filter Patroonmaker verdeelt een afbeelding in segmenten en brengt deze weer samen om een patroon te genereren. De Patroonmaker werkt op twee manieren:

- Vult een laag of selectie met een patroon. Het patroon kan ontstaan uit een grote tegel of meerdere herhaalde tegels.
- Hiermee maakt u tegels die u kunt opslaan als vooraf ingesteld patroon. Deze kunt u vervolgens met andere afbeeldingen gebruiken.

  U kunt meerdere patronen genereren uit hetzelfde voorbeeld tot u het gewenste patroon hebt gevonden.

1. Patroonmaker is een optionele plug-in. Download en installeer de plug-in voor Windows of Mac OS.
2. Photoshop uitvoeren in de 32-bits modus (alleen voor 64-bits Mac OS).
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de laag die het gebied bevat waarop u het patroon wilt baseren. Aangezien de laag die u selecteert, wordt vervangen door het gegenereerde patroon, is het aan te raden eerst een kopie van de laag te maken.
   - Als u een patroon wilt genereren in een nieuwe laag of in een nieuw bestand, maakt u een rechthoekige selectie van de afbeelding die u gebruikt om het patroon te maken. Vervolgens kiest u Bewerken > Kopiëren. Vervolgens voegt u een laag aan de afbeelding toe of maakt u een nieuw bestand met de gewenste afmetingen voor de uiteindelijke afbeelding.
4. Kies Filter > Patroonmaker.
5. Geef de bron van het patroon op.
   - Selecteer Klembord als voorbeeld, als u de inhoud wilt gebruiken die u naar het klembord hebt gekopieerd voordat u de Patroonmaker opende.
   - Maak een selectie in het voorvertoningsgebied met het selectiekader van de patroonmaker . U verplaatst het selectiekader door het naar een andere locatie te slepen.

   Opmerking: *U kunt ook de gereedschappen Zoomen en Handje gebruiken om door het voorvertoningsgebied te navigeren. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt in combinatie met het gereedschap Zoomen om de afbeelding uit te zoomen. Het vergrotingspercentage wordt onder aan het dialoogvenster weergegeven.*
6. Geef de grootte van de tegel op.
   - Geef de afmetingen in pixels op in de vakken Breedte en Hoogte.
   - Klik op Afbeeldingsgrootte gebruiken om een patroon te maken met een tegel die de laag helemaal vult.
7. Klik op Genereren. Klik op Esc om te annuleren.

   Het gegenereerde patroon wordt in tegels weergegeven in het voorvertoningsgebied.
   - Als u wilt schakelen tussen de gegenereerde voorvertoning en de bronafbeelding, kiest u een optie in het menu Tonen.
   - Als u de randen wilt zien van de afzonderlijke tegels, klikt u op Tegelgrenzen.
   - Als u de tegels in het gegenereerde patroon wilt verschuiven, kiest u een richting in het pop-upmenu Verschuiving. Vervolgens geeft u een afstand voor de verschuiving op in het tekstvak Hoeveelheid. De verschuiving is een percentage van de tegelafmeting waarmee de tegels in de opgegeven richting worden verschoven. De verschuiving is niet van invloed op opgeslagen vooraf ingestelde tegelpatronen.
8. Klik op Opnieuw genereren om meer patronen te genereren met dezelfde opties of wijzig de opties en klik vervolgens op Opnieuw genereren.
   Vloeiendheid Hiermee kunt u de scherpe randen in het patroon aanpassen. Als u de vloeiendheid verhoogt, worden de randen minder scherp.

   Details voorbeeld Hiermee kunt u de grootte van de segmenten van het patroon in de tegel opgeven. Door een hoge waarde in te voeren behoudt u meer van de oorspronkelijke details in het patroon. Een lagere waarde maakt gebruik van kleinere segmenten in de tegel. Het genereren van een tegel duurt langer naarmate u een hogere waarde invoert.
9. Navigeer door de gegenereerde tegels in het deelvenster Tegelhistorie en selecteer de tegel die u wilt gebruiken om de laag te vullen of om op te slaan als voorinstelling voor een patroon.
   - Gebruik de knoppen Eerste tegel, Vorige tegel, Volgende tegel en Laatste tegel om de gegenereerde tegels te doorlopen. Typ het nummer van de patroonvoorvertoning die u wilt bekijken en druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS).
   - Als u in het voorvertoningsgebied wilt zien hoe de tegel eruitziet als deze in een patroon wordt herhaald, moet Patroonvoorbeeld bijwerken ingeschakeld zijn. Als de voorvertoning van de tegel traag verloopt, kunt u deze optie uitschakelen, de gewenste tegel zoeken en de optie selecteren.

- Als u de voorvertoning van een tegel en een patroon wilt verwijderen, gaat u naar de tegel die u wilt verwijderen en klikt u op de knop met de prullenbak.
- Als u de tegel als vooraf ingesteld patroon wilt opslaan, gaat u naar de tegel die u wilt opslaan en klikt u op de knop Voorinstellingen patroon opslaan. Typ een naam voor de voorinstelling en klik op OK. Wanneer u een tegel opslaat als vooraf ingesteld patroon, wordt slechts één tegel opgeslagen en niet het volledige gegenereerde patroon.



Tegelhistorie-knoppen
***A.** Voorinstellingen patroon opslaan **B.** Eerste tegel **C.** Vorige tegel **D.** Volgende tegel **E.** Laatste tegel **F.** Pictogram Verwijderen*

10. Als de patroonvoorvertoning naar wens is en u de tegels hebt opgeslagen die u in de toekomst wellicht weer wilt gebruiken, klikt u op OK om de laag of selectie te vullen.

    Als u de vooraf ingestelde patronen alleen aan het genereren bent, klikt u Annuleren om het dialoogvenster te sluiten zonder de laag te vullen.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Selecties, lagen en paden vullen en omlijnen

Vullen met het emmertje
Een selectie of laag vullen met een kleur
Vullen met historie, inhoud behouden of patronen
Het canvas vullen
Selecties of lagen omlijnen met een kleur
Een cirkel of vierkant tekenen

U kunt de inhoud van een selectie, pad of laag vullen met een kleur of een patroon. U kunt ook kleur toevoegen aan de omtrek van een selectie of pad; dit wordt omlijnen genoemd.

Naar boven

Vullen met het emmertje

Met het emmertje vult u alle nabijgelegen pixels met vergelijkbare kleurwaarden met de kleurwaarde van de pixels waarop u klikt.

Opmerking: *Het emmertje kan niet worden gebruikt bij afbeeldingen in bitmapmodus.*

1. Kies een voorgrondkleur. (Zie Een kleur kiezen in de gereedschapset.)
2. Selecteer het gereedschap Emmertje  .
   Opmerking: *Het emmertje bevindt zich in dezelfde groep als het gereedschap Verloop op de gereedschapsbalk. Als u het emmertje niet kunt vinden, klikt u op het gereedschap Verloop en houdt u de muisknop ingedrukt om het emmertje te openen.*
3. Geef op of u de selectie wilt vullen met de voorgrondkleur of met een patroon.
4. Stel de gewenste overvloeimodus en dekking in voor de verf. (Zie Overvloeimodi.)
5. Geef de gewenste tolerantie op voor het vullen.

   De tolerantie bepaalt hoe vergelijkbaar een pixel qua kleur moet zijn (met de pixel waarop u klikt) om te worden gevuld. U kunt een waarde opgeven van 0 tot 255 pixels. Bij een lagere tolerantie heeft het emmertje alleen effect op kleuren die zeer sterk overeenkomen met de kleur waarop u klikt. Bij een hogere tolerantie is het kleurbereik waarbinnen de pixels worden gevuld groter.
6. Selecteer Anti-alias als u wilt dat de randen vloeiend worden gemaakt als de selectie eenmaal is gevuld.
7. Selecteer Aangrenzend als u alleen de pixels wilt vullen die direct grenzen aan de pixel waarop u klikt. Selecteer deze optie niet als u alle overeenkomende pixels in de afbeelding wilt vullen.
8. Selecteer Alle lagen als u wilt dat pixels worden gevuld op basis van de verzamelde kleurinformatie uit alle zichtbare lagen.
9. Selecteer het deel van de afbeelding dat u wilt vullen. Alle opgegeven pixels binnen de opgegeven tolerantie worden gevuld met de voorgrondkleur of met het patroon.

   Als u in een laag de transparante gebieden niet wilt vullen, zorgt u ervoor dat de transparantie van de laag is vergrendeld in het deelvenster Lagen. (Zie Lagen vergrendelen.)

Naar boven

Een selectie of laag vullen met een kleur

1. Kies een voor- of achtergrondkleur. (Zie Een kleur kiezen in de gereedschapset.)
2. Selecteer het gebied dat u wilt vullen. Als u een complete laag wilt vullen, selecteert u de laag in het deelvenster Lagen.
3. Selecteer Bewerken > Vullen om de selectie of laag te vullen. Als u een pad wilt vullen, selecteert u het en kiest u vervolgens Pad vullen in het menu van het deelvenster Paden.
4. Kies bij Gebruik in het dialoogvenster Vullen een van de volgende opties of selecteer een aangepast patroon:
   Voorgrondkleur, Achtergrondkleur, Zwart, 50% grijs of Wit Hiermee vult u de selectie met de opgegeven kleur.
   Opmerking: *Als u een CMYK-afbeelding vult met de optie Zwart, vult Photoshop alle kanalen met 100% zwart. Het is mogelijk dat daarbij de maximumhoeveelheid inkt van de printer wordt overschreden. Bij het vullen van een CMYK-afbeelding kunt u het beste de optie Voorgrond gebruiken en als voorgrondkleur een geschikte tint zwart kiezen.*

   Kleur Hiermee vult u de selectie met de kleur die u in de Kleurkiezer hebt geselecteerd.
5. Stel de gewenste overvloeimodus en dekking in voor de verf. (Zie Overvloeimodi.)
6. Als u in een laag werkt en alleen de gebieden met pixels wilt laten vullen, kiest u Transparantie behouden.
7. Klik op OK om de vulling toe te passen.

   Als u de voorgrondkleur gebruikt en alleen gebieden met pixels wilt laten vullen, drukt u op Alt+Shift+Backspace (Windows) of Option+Shift+Delete (Mac OS). Hierdoor blijft de transparantie van de laag behouden. Als u de achtergrondkleur gebruikt en alleen gebieden met pixels wilt laten vullen, drukt u op Ctrl+Shift+Backspace (Windows) of Command+Shift+Delete (Mac OS).

Vullen met historie, inhoud behouden of patronen

Naar boven

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: vullen met behoud van inhoud
Chris Orwig
Vervang naadloos afbeeldingselementen.



Scriptpatronen in CS6
Dave Cross
Maak gemakkelijk geometrische patroonvullingen.

1. Selecteer het deel van de afbeelding dat u wilt vullen.
2. Kies Bewerken > Vullen.
   Druk op de achtergrondlaag op Delete of Backspace om het dialoogvenster Vullen snel te openen.
3. Selecteer een van de volgende opties in het menu Gebruik:
   Inhoud behouden De selectie wordt naadloos gevuld met vergelijkbare afbeeldingsinhoud uit de nabije omgeving. U bereikt het beste resultaat wanneer u een selectie maakt die iets doorloopt in het gebied dat u wilt repliceren. (Meestal is een snelle selectie met de lasso of het selectiekader voldoende.)
   Bij vullen met behoud van inhoud wordt op elkaar lijkende inhoud willekeurig samengesteld. Als u niet tevreden bent met het resultaat, kiest u Bewerken > Ongedaan maken en past u een andere vulling met behoud van inhoud toe.

   Patroon Klik op het omgekeerde driehoekje naast het voorbeeldpatroon en selecteer een patroon in het pop-updeelvenster. via het menu in het pop-updeelvenster kunt u extra patronen laden. Selecteer de naam van een patroonbibliotheek of kies Patronen laden en ga vervolgens naar de map die de gewenste patronen bevat.

   (CS6) U kunt ook een van de vijf meegeleverde scriptpatronen toepassen om gemakkelijk verschillende geometrische vulpatronen te maken. Selecteer Scriptpatronen onder aan het dialoogvenster Opvullen en kies vervolgens een vulpatroon in het pop-upmenu Script.

   Opmerking: *Als Patroon grijs is, dient u een patroonbibliotheek te laden. Daarna kunt u een selectie maken. (Zie Bibliotheken en voorinstellingen van patronen beheren.)*

   Historie Het geselecteerde gebied wordt hersteld naar de bronstaat of naar de opname die is ingesteld in het deelvenster Historie.



Vullen met behoud van inhoud
A. *Maak een selectie die iets overloopt in het gebied dat u wilt repliceren* ***B.*** *Vervang de selectie naadloos door een vulling met behoud van inhoud*

Het canvas vullen

Naar boven

Het afbeeldingsgebied wordt omringd door het canvas. U kunt het canvas vullen met een andere kleur die duidelijker contrasteert met een bepaalde afbeelding.

❖ Klik met de rechtermuisknop op het canvas en kies Grijs, Zwart of Aangepast. (Kies Aangepaste kleur selecteren om de aangepaste kleur op te geven.)

Selecties of lagen omlijnen met een kleur

Naar boven

Met behulp van de opdracht Omlijnen kunt u een gekleurd kader aanbrengen rond een selectie, laag of pad. Als u op deze manier een kader maakt, wordt het kader een in pixels omgezet gedeelte van de huidige laag.

Gebruik het laageffect Omlijnen in plaats van de opdracht Omlijnen als u een vorm- of laagkader wilt maken dat u net als bedekkingen kunt in- of uitschakelen en waarop anti-aliasing is toegepast, zodat u hoeken en randen met zachtere randen kunt maken. Zie Laageffecten en laagstijlen.

1. Kies een voorgrondkleur.
2. Selecteer de laag die of het gebied dat u wilt omlijnen.
3. Kies Bewerken > Omlijnen.
4. Geef in het dialoogvenster Omlijnen de gewenste breedte op voor het kader met een harde rand.
5. Geef bij Locatie op of het kader binnen, buiten of gecentreerd over de selectie of laaggrenzen moet worden aangebracht.
   Opmerking: *Als de laaginhoud de volledige afbeelding vult, is een omlijning die u buiten de laag toepast wellicht niet zichtbaar.*
6. Stel de overvloeimodus en de dekking in. (Zie Overvloeimodi.)
7. Als u in een laag werkt en alleen de gebieden met pixels wilt laten omlijnen, kiest u Transparantie behouden. (Zie Lagen vergrendelen.)

Naar boven

Een cirkel of vierkant tekenen

U kunt een cirkel of vierkant tekenen met de gereedschappen Ovaal of Rechthoekig selectiekader. Vervolgens voegt u een lijn (deze wordt een omlijning genoemd) toe aan het selectiekader. Een selectie omlijnen is een snelle methode om een rand of kader toe te voegen rond een object. U kunt alle selecties die u met de selectiegereedschappen maakt omlijnen.

1. Klik in het deelvenster Lagen op de knop Nieuwe laag om een nieuwe laag voor de cirkel of het vierkant te maken. Als u de cirkel of het vierkant op een eigen laag plaatst, kunt u deze eenvoudiger bewerken.
2. Selecteer het gereedschap Ovaal selectiekader of Rechthoekig selectiekader in de gereedschapset.
3. Sleep in het documentvenster om de vorm te maken. Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept om een cirkel of vierkant te maken.
4. Kies Bewerken > Omlijnen.
5. Typ een waarde voor Breedte in het dialoogvenster Omlijnen en klik vervolgens op het kleurstaal om het dialoogvenster Adobe Kleurkiezer te openen.
6. Zoek in het dialoogvenster Adobe Kleurkiezer het gewenste kleurbereik met behulp van de driehoekige schuifregelaars op de kleurenspectrumbalk en klik vervolgens op de gewenste kleur in het kleurveld. De kleur die u selecteert, verschijnt in de bovenste helft van het kleurstaal. De oorspronkelijke kleur blijft staan in de onderste helft. Klik op OK.
7. Stel de plaats voor de lijn ten opzichte van het kader in door Binnen, Midden of Buiten te kiezen. Pas de andere instellingen naar wens aan en klik op OK. Photoshop maakt de omlijning met de kleur- en lijninstellingen die u hebt opgegeven.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Tekenen met de pengereedschappen

Informatie over de pengereedschappen
Rechte segmenten tekenen met het gereedschap Pen
Curven tekenen met het gereedschap Pen
Het tekenen van een pad voltooien
Met de pen voor vrije vorm tekenen
Rechte lijnen tekenen, gevolgd door curven
Curven tekenen, gevolgd door rechte lijnen
Twee gebogen segmenten tekenen die via een hoek met elkaar zijn verbonden
Tekenen met de opties voor de magnetische pen

Informatie over de pengereedschappen

Naar boven

Photoshop biedt meerdere pengereedschappen. Het standaardgereedschap Pen biedt de grootste precisie, met het gereedschap Pen voor vrije vorm tekent u paden alsof u met een potlood op papier tekent en met de magnetische pen kunt u een pad tekenen dat wordt uitgelijnd op de randen van in uw afbeelding gedefinieerde gebieden. U kunt de pengereedschappen in combinatie met de vormgereedschappen gebruiken om ingewikkelde vormen te maken. Wanneer u het standaardpengereedschap gebruikt, zijn de volgende opties beschikbaar op de optiebalk:

- Automatisch +/–, hiermee kunt u een ankerpunt toevoegen wanneer u op een lijnsegment klikt of een ankerpunt verwijderen wanneer u op het ankerpunt klikt.
- Elastisch. Hiermee geeft u een voorvertoning weer van de padsegmenten als u de muisaanwijzer tussen het klikken door verplaatst. (Klik op het pop-upmenu rechts van het pictogram Aangepaste vorm voor toegang tot deze optie.)

Voordat u met het pengereedschap tekent, kunt u een nieuw pad maken in het deelvenster Paden, zodat het tijdelijke pad automatisch wordt opgeslagen als een pad met een naam.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



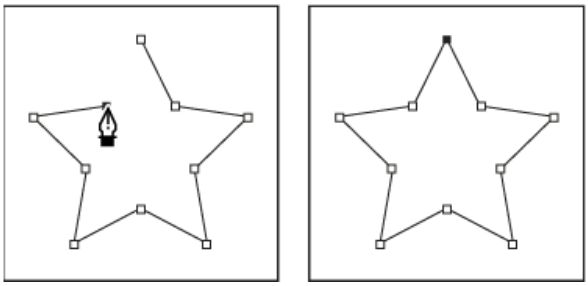
Het gereedschap Pen 101
Andy Anderson
Een uitgebreid video-overzicht van het gebruik van het gereedschap Pen in Photoshop CS6.

Zie Tekenmodi voor meer informatie over de modi waarin u met de pengereedschappen.

Rechte segmenten tekenen met het gereedschap Pen

Naar boven

Het eenvoudigste pad dat u met het gereedschap Pen kunt tekenen, is een rechte lijn. Dit doet u door met het gereedschap Pen te klikken om twee ankerpunten te plaatsen. Als u nog een aantal keren klikt, maakt u een pad dat bestaat uit rechte-lijnsegmenten die via hoekpunten zijn verbonden.



Als u op het gereedschap Pen klikt, worden er rechte segmenten getekend.

1. Selecteer het gereedschap Pen.
2. Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar het rechte segment moet beginnen en klik om het eerste ankerpunt te bepalen (sleep niet).
   Opmerking: *Het eerste segment dat u tekent, wordt pas zichtbaar wanneer u het tweede ankerpunt hebt geplaatst. (Selecteer de optie*

Elastisch in Photoshop om padsegmenten te bekijken.) Als er richtingslijnen verschijnen, hebt u per ongeluk met het gereedschap Pen gesleept. Kies Bewerken > Ongedaan maken en klik nogmaals.

3. Klik nogmaals op de plaats waar het segment moet eindigen of houd Shift ingedrukt en klik om de hoek van het segment te beperken tot een veelvoud van 45°.
4. Klik nogmaals om ankerpunten voor aanvullende rechte segmenten in te stellen.

   Het laatste ankerpunt dat u toevoegt, wordt altijd als een effen vierkantje weergegeven, waarmee wordt aangegeven dat het ankerpunt is geselecteerd. Zodra u het volgende ankerpunt toevoegt, wordt de selectie van het vorige ankerpunt opgeheven en wordt een leeg vierkantje weergegeven.
5. Voltooi het pad op een van de volgende manieren:
   - Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om het pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

     Opmerking: *Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*
   - Als u het pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

     Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alle selecties opheffen kiezen in InDesign.

Naar boven

Curven tekenen met het gereedschap Pen

U maakt curven door ankerpunten toe te voegen op plaatsen waar een curve van richting verandert en de richtingslijnen te slepen die de curven hun vorm geven. De lengte en hellingshoek van de richtingslijnen bepalen de vorm van de curve.

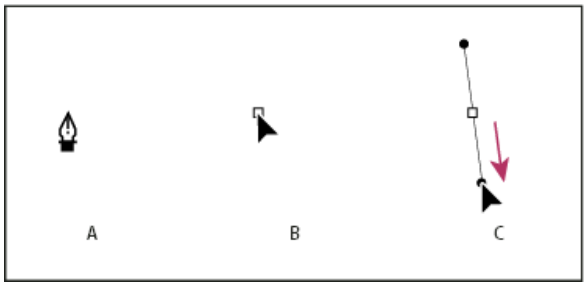
Curven zijn eenvoudiger te bewerken en het systeem kan ze sneller weergeven en afdrukken als u ze met zo weinig mogelijk ankerpunten tekent. Wanneer u te veel punten gebruikt, kunnen er ongewenste oneffenheden in een curve ontstaan. Teken de ankerpunten daarom ver uit elkaar en oefen in het maken van curven door de lengten en de hoeken van de richtingslijnen aan te passen.

1. Selecteer het gereedschap Pen.
2. Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar de curve moet beginnen en houd de muisknop ingedrukt.

   Het eerste ankerpunt wordt weergegeven en de aanwijzer van het gereedschap Pen verandert in een pijlpunt. (In Photoshop verandert de aanwijzer pas nadat u met slepen bent begonnen.)
3. Sleep met de pijlpunt om de helling in te stellen van het gebogen segment dat u maakt en laat de muisknop los.

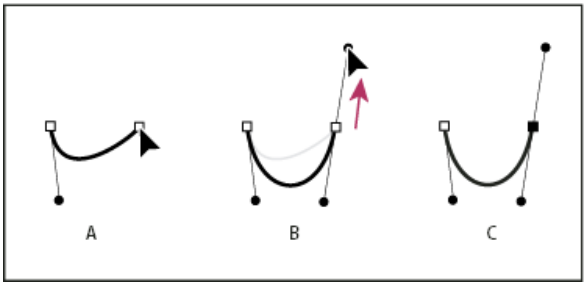
   Over het algemeen verlengt u de richtingslijn met ongeveer een derde van de afstand tot het volgende ankerpunt dat u wilt tekenen. (U kunt een of beide kanten van de richtingslijn later aanpassen.)

   Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om het gereedschap te beperken tot veelvouden van 45°.



Het eerste punt in een curve tekenen
A. *Het gereedschap Pen plaatsen* ***B.*** *Beginnen met slepen (muisknop ingedrukt)* ***C.*** *Slepen om richtingslijnen te verlengen*

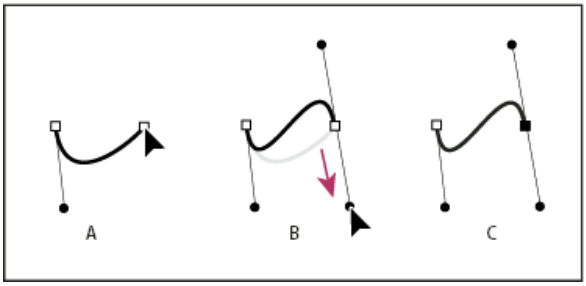
4. Plaats het gereedschap Pen op de plaats waar het gebogen segment moet eindigen en voer vervolgens een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een curve wilt maken in de vorm van een C, sleept u in de tegengestelde richting van de vorige richtingslijn. Laat vervolgens de muisknop los.



Het tweede punt in een curve tekenen

***A.** Beginnen met het slepen van het tweede boogpunt **B.** Bij de vorige richtingslijn vandaan slepen, waardoor een curve in de vorm van een C ontstaat **C.** Resultaat nadat u de muisknop loslaat*

- Als u een curve in de vorm van een S wilt maken, sleept u in dezelfde richting als de vorige richtingslijn. Laat vervolgens de muisknop los.



Een S-curve tekenen

***A.** Beginnen met het slepen van een nieuw boogpunt **B.** Slepen in dezelfde richting als de vorige richtingslijn waardoor er een curve in de vorm van een S ontstaat **C.** Resultaat nadat u de muisknop loslaat*

- *(Alleen in Photoshop) Als de curve een scherpe hoek moet maken, laat u de muisknop los. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het richtingspunt in de richting van de curve. Laat Alt (Windows) of Option (Mac OS) en de muisknop los, verplaats de aanwijzer naar de plaats waar het segment moet eindigen en sleep in tegengestelde richting om het curvesegment te voltooien.*

5. Ga door met slepen met het gereedschap Pen vanaf verschillende locaties om een reeks vloeiende curven te maken. U plaatst ankerpunten aan het begin en het einde van elke curve en niet bij de punt van de curve.
   Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep richtingslijnen om de richtingslijnen van een ankerpunt te doorbreken.
6. Voltooi het pad op een van de volgende manieren:
   - Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om het pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

     ***Opmerking:** Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*
   - Als u het pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

     Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alle selecties opheffen kiezen in InDesign.

Als u een video wilt bekijken over het gereedschap Pen in Illustrator, gaat u naar www.adobe.com/go/vid0037_nl.

Naar boven

Het tekenen van een pad voltooien

❖ Voltooi een pad op een van de volgende manieren:

- Plaats het gereedschap Pen op het eerste (lege) ankerpunt om een pad te sluiten. Er wordt een kleine cirkel weergegeven naast de aanwijzer van het gereedschap Pen wanneer deze op de juiste plaats staat. Klik of sleep om het pad te sluiten.

  ***Opmerking:** Als u een pad wilt sluiten in InDesign, kunt u het object ook selecteren en Object > Paden > Pad sluiten kiezen.*
- Als u een pad geopend wilt houden, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op een willekeurige plaats uit de buurt van de objecten.

Als u het pad geopend wilt houden, kunt u ook een ander gereedschap selecteren of Selecteren > Selectie opheffen in Illustrator of Bewerken > Alle selecties opheffen kiezen in InDesign.

Naar boven

Met de pen voor vrije vorm tekenen

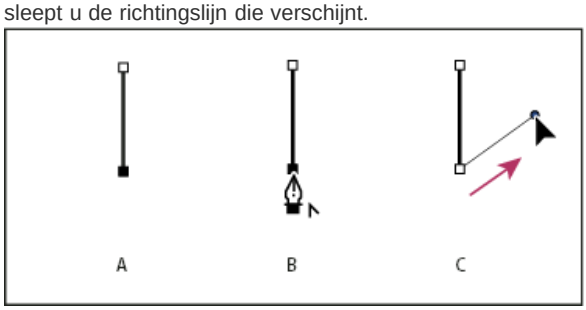
Met de pen voor vrije vorm kunt u tekenen alsof u met potlood op papier werkt. Ankerpunten worden automatisch toegevoegd terwijl u tekent. U bepaalt niet zelf waar de punten komen, maar u kunt ze wel verplaatsen zodra het pad is voltooid. Gebruik de pen als u de lijnen nauwkeuriger wilt bepalen.

1. Selecteer de pen voor vrije vorm .
2. Als u de gevoeligheid van het uiteindelijke pad wilt instellen voor bewegingen van de muis of de pen, klikt u op de pijl-omlaag naast de vormknoppen in de optiebalk en voert u een waarde in tussen 0,5 en 10,0 pixels voor Curve passend. Hogere waarden leveren een eenvoudiger pad met minder ankerpunten op.
3. Sleep de aanwijzer in de afbeelding. Tijdens het slepen ontstaat in het spoor van de aanwijzer een pad. Wanneer u de muisknop loslaat, wordt er een tijdelijk pad gemaakt.
4. Plaats de aanwijzer van de pen op een eindpunt van het pad en sleep om verder te gaan met een bestaand pad met vrije vorm.
5. Laat de muisknop los om het pad te voltooien. Als u een gesloten pad wilt maken, sleept u de lijn naar het beginpunt van het pad (er wordt een cirkeltje weergegeven naast de aanwijzer wanneer de aanwijzer op het beginpunt komt).

Naar boven

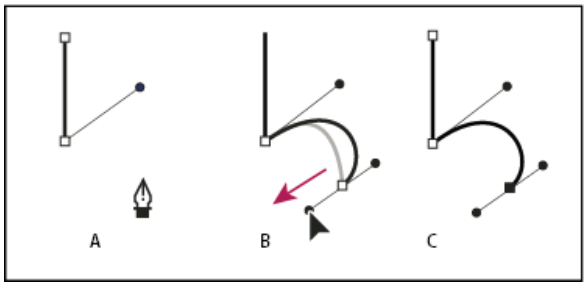
Rechte lijnen tekenen, gevolgd door curven

1. Klik met het gereedschap Pen hoekpunten op twee plaatsen om een recht segment te maken.
2. Plaats het gereedschap Pen op het geselecteerde eindpunt. In Illustrator en InDesign staat naast het gereedschap Pen een pictogram voor het omzetten van punten wanneer u het gereedschap op de juiste manier hebt geplaatst. (In Photoshop verschijnt een kleine diagonale lijn, of schuine lijn, naast het gereedschap Pen.) Als u de helling van het volgende gebogen segment wilt instellen, klikt u op het ankerpunt en sleept u de richtingslijn die verschijnt.



Een recht segment tekenen, gevolgd door een gebogen segment (deel 1)
***A.** Voltooid recht segment **B.** Plaatsen van het gereedschap Pen op het eindpunt (het pictogram voor het omzetten van punten verschijnt alleen in Illustrator en InDesign) **C.** Het richtingspunt slepen*

3. Plaats de pen op de plaats waar het volgende ankerpunt moet komen en klik (en sleep desgewenst) het nieuwe ankerpunt om de curve te voltooien.



Een recht segment tekenen, gevolgd door een gebogen segment (deel 2)
***A.** Het gereedschap Pen plaatsen **B.** De richtingslijn slepen **C.** Het nieuwe gebogen segment is voltooid*

Naar boven

Curven tekenen, gevolgd door rechte lijnen

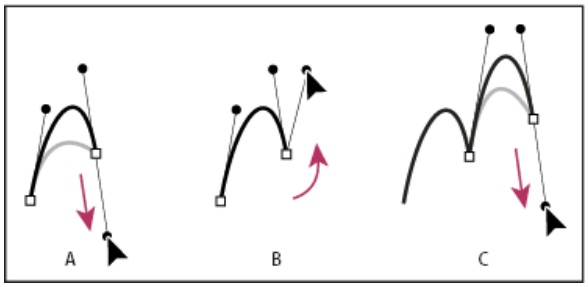
1. Sleep met het gereedschap Pen om het eerste boogpunt van het gebogen segment te maken en laat de muisknop los.
2. Zet het gereedschap Pen op de plaats waar het gebogen segment moet eindigen, sleep om de curve te voltooien en laat de muisknop los.
3. Selecteer het gereedschap Ankerpunt omzetten in de gereedschapset en klik op het geselecteerde eindpunt om het van een vloeiend punt om te zetten in een hoekpunt.
   Druk op Alt (Windows) of Option (Mac OS) om het pengereedschap tijdelijk om te zetten in het gereedschap Ankerpunt omzetten.
4. Selecteer het pengereedschap in de gereedschapset, plaats het pengereedschap op de positie waar u het rechte segment wilt laten eindigen en klik om het rechte segment te voltooien.

Naar boven

Twee gebogen segmenten tekenen die via een hoek met elkaar zijn verbonden

1. Sleep met het gereedschap Pen om het eerste boogpunt van een gebogen segment te maken.
2. Plaats het gereedschap Pen opnieuw en sleep om een curve met een tweede boogpunt te maken. Houd vervolgens Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de richtingslijn naar het andere uiteinde om de helling van de volgende curve in te stellen. Laat de toets en de muisknop los.

   Het boogpunt wordt nu omgezet in een hoekpunt door de richtingslijnen te splitsen.
3. Plaats het gereedschap Pen op de positie waar u het tweede gebogen segment wilt beëindigen en sleep een nieuw boogpunt om het tweede gebogen segment te maken.



Twee curven tekenen
***A.** Een nieuw boogpunt slepen **B.** Op Alt/Option drukken om richtingslijnen te splitsen tijdens het slepen en het richtingspunt omhoog te buigen **C.** Resultaat na opnieuw plaatsen en een derde keer slepen*

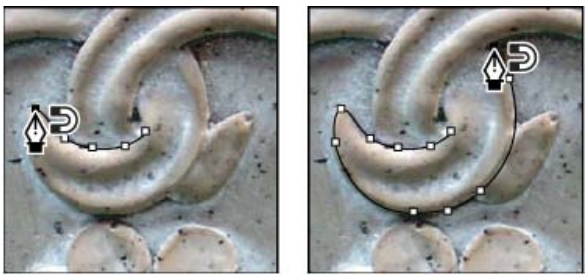
Naar boven

Tekenen met de opties voor de magnetische pen

De magnetische pen is een optie van de pen voor vrije vorm waarmee u een pad kunt tekenen dat zich aan de randen van bepaalde gebieden in de afbeelding hecht. U kunt het bereik en de gevoeligheid van het magnetisme, en ook de complexiteit van het resulterende pad instellen. De gereedschappen Magnetische pen en Magnetische lasso hebben veel gemeenschappelijke opties.

1. Als u het gereedschap Pen voor vrije vorm wilt omzetten in een Magnetische pen, selecteert u Magnetisch in de optiebalk. U kunt ook op de pijl-omlaag naast de vormknoppen in de optiebalk klikken, Magnetisch selecteren en de volgende waarden instellen:
   - Voor Breedte voert u een pixelwaarde in tussen 1 en 256. Met de magnetische pen worden alleen randen binnen de opgegeven afstand van de aanwijzer geregistreerd.
   - Voer bij Contrast een percentage in tussen 1 en 100 om in te stellen hoeveel contrast tussen pixels nodig is om een rand te onderscheiden. Gebruik een hogere waarde bij afbeeldingen met weinig contrast.
   - Voer bij Frequentie een waarde in tussen 0 en 100 om aan te geven hoe snel ankerpunten worden geplaatst door de pen. Bij een hogere waarde wordt het pad sneller van ankers voorzien.
   - Als u met een drukgevoelig tekentablet werkt, kunt u Pendruk in- of uitschakelen. Wanneer deze optie is ingeschakeld, neemt de breedte af bij een hogere pendruk.
2. Klik in de afbeelding om het eerste fixeerpunt te plaatsen.
3. Als u een segment uit de vrije hand wilt tekenen, verplaatst u de aanwijzer of sleept u langs de rand die u wilt volgen.

   Het laatst gemaakte segment van de rand blijft actief. Wanneer u de aanwijzer verplaatst, hecht het actieve segment zich aan de duidelijkste rand in de afbeelding en verbindt de aanwijzer zich met het laatste fixeerpunt. Af en toe voegt de magnetische pen fixeerpunten toe aan de rand om eerdere secties te verankeren.



Klik om fixeerpunten toe te voegen en door te gaan met tekenen.

4. Als de lijn die u trekt zich niet aan de gewenste rand hecht, klikt u eenmaal om handmatig een fixeerpunt toe te voegen, zodat de lijn niet verschuift. Blijf de rand volgen en voeg fixeerpunten toe waar dat nodig is. Als er iets misgaat, kunt u op Delete drukken om het laatste fixeerpunt te verwijderen.
5. Voer een van de volgende handelingen uit als u de eigenschappen van de magnetische pen dynamisch wilt veranderen:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om een pad uit de vrije hand te tekenen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik om rechte segmenten te tekenen.
- Druk op het rechte openingshaakje ([) om de breedte van de magnetische pen met 1 pixel te verminderen; druk op het rechte sluitingshaakje (]) om de penbreedte met 1 pixel te verhogen.

6. Voltooi het pad:
   - Druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) als u een open pad wilt beëindigen.
   - Dubbelklik om het pad met een magnetisch segment te sluiten.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en dubbelklik om een pad met een recht segment te sluiten.

Meer Help-onderwerpen

Padsegmenten, componenten en punten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Paden omzetten in selectiekaders en omgekeerd

Paden omzetten in selectiekaders
Een selectie omzetten in een pad

Naar boven

Paden omzetten in selectiekaders

Met paden krijgt u vloeiende omtrekken die u kunt omzetten in nauwkeurige selectiekaders. U kunt ook selectiekaders omzetten in paden en deze met Direct selecteren nauwkeuriger instellen.

U kunt elk gesloten pad definiëren als een selectierand. Een gesloten pad kan worden toegevoegd aan, verwijderd uit of gecombineerd met de huidige selectie.

Een pad omzetten in een selectiekader met gebruik van de huidige instellingen

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Voer een van de volgende handelingen uit om het pad om te zetten:
   - Klik op de knop Pad laden als selectie onder in het deelvenster Paden.
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik op de padminiatuur in het deelvenster Paden.

Een pad omzetten in een selectiekader en instellingen opgeven

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Pad laden als selectie onder in het deelvenster Paden.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het pad naar de knop Pad laden als selectie.
   - Kies Selectie maken in het menu van het deelvenster Paden.
3. Selecteer in het dialoogvenster Selectie maken een optie bij Rendering:
   Doezelstraal Hiermee kunt u bepalen tot hoe ver binnen of buiten het selectiekader de doezelstraal moet komen. Voer een pixelwaarde in.

   Anti-aliased Hiermee kunt u een fijnere overgang maken tussen de pixels in de selectie en die daarbuiten. De doezelstraal moet zijn ingesteld op 0.

   Zie De randen van selecties vloeiend maken voor meer informatie over deze opties.
4. Selecteer een optie bij Bewerking:
   Nieuwe selectie Hiermee selecteert u alleen het door het pad gedefinieerde gebied.

   Toevoegen aan selectie Hiermee voegt u het door het pad gedefinieerde gebied toe aan de oorspronkelijke selectie

   Verwijderen uit selectie Hiermee verwijdert u het door het pad gedefinieerde gebied uit de huidige selectie.

   Doorsnede met selectie Hiermee selecteert u het gemeenschappelijke gebied van het pad en de oorspronkelijke selectie. Als het pad en de selectie elkaar niet overlappen, wordt er niets geselecteerd.
5. Klik op OK.

Naar boven

Een selectie omzetten in een pad

Elke selectie die met een selectiegereedschap is aangebracht, kan worden omgezet in een pad. De opdracht Tijdelijk pad maken verwijdert alle doezelaareffecten uit de selectie. Ook de vorm van de selectie kan veranderen. Dit is afhankelijk van de complexiteit van het pad en de tolerantiewaarde die u kiest in het dialoogvenster Tijdelijk pad maken.

1. Maak de selectie en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Tijdelijk pad maken onder in het deelvenster Paden, als u de huidige tolerantiewaarde wilt gebruiken zonder het dialoogvenster Tijdelijk pad maken te openen.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Tijdelijk pad maken onder in het deelvenster Paden.
   - Kies Tijdelijk pad maken in het menu van het deelvenster Paden.
2. Voer bij Tolerantie een waarde in of gebruik de standaardwaarde in het dialoogvenster Tijdelijk pad maken.

De waarde voor de tolerantie kan uiteenlopen van 0,5 tot 10 pixels en bepaalt de gevoeligheid van de opdracht Tijdelijk pad maken ten opzichte van kleine wijzigingen in de vorm van de selectie. Bij een hogere tolerantie worden er minder ankerpunten gebruikt om het pad te tekenen en is het pad vloeiender. Als het pad wordt gebruikt als uitknippad en u afdrukproblemen ondervindt, dient u een hogere tolerantie in te stellen. (Zie Uitknippaden afdrukken.)

3. Klik op OK. Het pad wordt onder in het deelvenster Paden weergegeven.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Voorinstellingen voor penselen

Een vooraf ingesteld penseel selecteren
De weergave van vooraf ingestelde penselen wijzigen
Voorinstellingen voor penselen laden, opslaan en beheren
Een nieuw vooraf ingesteld penseel maken

Een vooraf ingesteld penseel is een opgeslagen penseeluiteinde met gedefinieerde eigenschappen, zoals formaat, vorm en hardheid. U kunt vooraf ingestelde penselen opslaan met eigenschappen die u vaak gebruikt. U kunt ook voorinstellingen opslaan voor het gereedschap Penseel. Deze kunt u selecteren vanuit het menu Voorinstelling voor gereedschap in de optiebalk.

Als u het formaat, de vorm of de hardheid van een vooraf ingesteld penseel wijzigt, is de wijziging van tijdelijke aard. De volgende keer dat u dezelfde voorinstelling kiest, gebruikt het penseel de oorspronkelijke instellingen. Als u uw wijzigingen permanent wilt doorvoeren, moet u een nieuwe voorinstelling maken. Zie Een nieuw vooraf ingesteld penseel maken.

Naar boven

Een vooraf ingesteld penseel selecteren

1. Selecteer een tekengereedschap of een bewerkgereedschap en klik op het pop-upmenu Penseel in de optiebalk.
2. Selecteer een penseel.
   Opmerking: *U kunt ook een penseel selecteren in het deelvenster Penseel. Selecteer Voorinstellingen penseel linksboven in het deelvenster om de geladen voorinstellingen weer te geven.*
3. Wijzig de opties voor het vooraf ingestelde penseel.
   Grootte Hiermee wijzigt u tijdelijk het formaat van het penseel. Sleep de schuifregelaar naar de gewenste positie of voer een waarde in. Als het penseel een secundair uiteinde heeft, wordt zowel het primaire als het secundaire penseeluiteinde geschaald.

   Monstergrootte gebruiken Hiermee gebruikt u de oorspronkelijke diameter van het penseeluiteinde als de vorm van het penseeluiteinde gebaseerd is op een monster. (Niet beschikbaar voor ronde penselen.)

   Hardheid (Alleen beschikbaar voor ronde en vierkante penselen.) Hiermee wijzigt u tijdelijk de waarde van anti-aliasing voor het penseel. Bij 100% wordt het hardste penseeluiteinde gebruikt voor het aanbrengen van penseelstreken, maar er wordt nog steeds anti-aliasing toegepast. Met het potlood tekent u altijd harde randen zonder dat er anti-aliasing wordt toegepast.

Naar boven

De weergave van vooraf ingestelde penselen wijzigen

Kies een weergaveoptie in het menu van het deelvenster Voorinstellingen penseel:

- Kies Alleen tekst om de penselen als lijst weer te geven.
- Kies Kleine miniaturen of Grote miniaturen om de penselen als miniaturen weer te geven.
- Kies Kleine lijst of Grote lijst om de penselen als lijst met miniaturen weer te geven.
- Kies Miniatuur streek om voor elke penseelminiatuur een voorbeeld van een penseelstreek weer te geven.

  Als u penseelstreken op dynamische wijze wilt voorvertonen in het deelvenster Penseel, plaatst u de muisaanwijzer boven een penseel in het deelvenster Voorinstellingen penseel totdat de knopinfo wordt weergegeven. Als u de muisaanwijzer over verschillende penselen plaatst, worden onder aan het deelvenster Penseel voorbeelden van penseelstreken weergegeven.

Naar boven

Voorinstellingen voor penselen laden, opslaan en beheren

U kunt bibliotheken met vooraf ingestelde penselen beheren om uw penselen op de gewenste wijze in te delen.

De weergegeven bibliotheek met vooraf ingestelde penselen wijzigen

1. Als u een bibliotheek met vooraf ingestelde penselen wilt laden, kiest u een van de volgende opties in het menu van het deelvenster Voorinstellingen penseel.
   - Kies Penselen laden om een bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
   - Kies Penselen vervangen om de huidige lijst te vervangen door een andere bibliotheek.
   - Een bibliotheekbestand (onder aan het deelvenstermenu). Klik op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
2. Als u wilt teruggaan naar de standaardbibliotheek met vooraf ingestelde penselen, kiest u Penselen herstellen in het menu van het deelvenster Voorinstellingen penseel. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.

U kunt penseelbibliotheken ook laden en herstellen met de functie Beheer voorinstellingen. Zie Werken met Beheer voorinstellingen voor meer informatie.

Een set vooraf ingestelde penselen opslaan als bibliotheek

1. Kies Penselen opslaan in het menu van het deelvenster Voorinstellingen Penseel.
2. Kies een locatie voor de bibliotheek met penselen, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Brushes op de standaardlocatie met voorinstellingen, verschijnt de naam van de bibliotheek onder aan het menu van het deelvenster Voorinstellingen penseel nadat u Photoshop opnieuw hebt gestart.

De naam van een vooraf ingesteld penseel wijzigen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer een penseel in het deelvenster Voorinstellingen penseel en kies Naam van penseel wijzigen in het deelvenstermenu. Voer een nieuwe naam in en klik op OK.
- Dubbelklik in het deelvenster Penseel op een penseeluiteinde, typ een nieuwe naam en klik op OK.

Een vooraf ingesteld penseel verwijderen

Voer in het deelvenster Voorinstellingen penseel een van de volgende handelingen uit:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op het penseel dat u wilt verwijderen.
- Selecteer een penseel en kies Penseel verwijderen in het menu van het deelvenster of klik op het pictogram Verwijderen .

Naar boven

Een nieuw vooraf ingesteld penseel maken

U kunt een aangepast penseel opslaan als een vooraf ingesteld penseel dat wordt weergegeven in het deelvenster Voorinstellingen penseel en in Beheer voorinstellingen.

Opmerking: *Nieuwe vooraf ingestelde penselen worden opgeslagen in een voorkeurenbestand. Als dit bestand wordt verwijderd of beschadigd, of als u de vooraf ingestelde penselen uit de standaardbibliotheek herstelt, gaan de nieuwe vooraf ingestelde penselen verloren. Als u nieuwe vooraf ingestelde penselen permanent wilt opslaan, slaat u ze op in een bibliotheek.*

1. Pas een penseel aan.
2. Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Voorinstellingen penseel:
   - Kies Nieuwe voorinstelling voor penseel in het deelvenstermenu, typ een naam voor het vooraf ingestelde penseel en klik op OK.
   - Klik op de knop Nieuw penseel maken .

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Overvloeimodi

Beschrijvingen van de overvloeimodi
Voorbeelden van overvloeimodi

De overvloeimodus die u in de optiebalk instelt, bepaalt hoe de pixels in een afbeelding reageren op een teken- of bewerkgereedschap. U kunt zich het effect van een overvloeimodus het beste voorstellen aan de hand van een aantal kleuren:

- De basiskleur is de originele kleur in de afbeelding.
- De werkkleur is de kleur die met het teken- of bewerkgereedschap wordt aangebracht.
- De resultaatkleur is de kleur die het resultaat is van de bewerking.

Beschrijvingen van de overvloeimodi

Naar boven

Kies een van de opties in het pop-upmenu Modus in de optiebalk.

Opmerking: *Alleen de overvloeimodi Normaal, Verspreiden, Donkerder, Vermenigvuldigen, Lichter, Lineair tegenhouden (toevoegen), Verschil, Kleurtoon, Verzadiging, Kleur, Lichtsterkte, Lichtere kleur en Donkerdere kleur zijn beschikbaar voor 32-bits afbeeldingen.*

Normaal Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Dit is de standaardmodus. (Bij bitmapafbeeldingen en afbeeldingen in geïndexeerde kleuren wordt deze modus Drempel genoemd.)

Verspreiden Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de resultaatkleur. Maar in deze modus bestaat de resultaatkleur uit een willekeurige pixelvervanging in de basiskleur of in de werkkleur, afhankelijk van de dekking op een bepaalde pixellocatie.

Achter In deze modus heeft het teken- of bewerkgereedschap alleen effect op het transparante gedeelte van een laag. Deze modus kan alleen worden gebruikt in lagen waarvan de transparantie niet is vergrendeld. Het effect is te vergelijken met het aan de achterkant beschilderen van een doorzichtig vel papier.

Wissen Tekent of bewerkt iedere pixel en maakt deze transparant. Deze modus is beschikbaar voor de vormgereedschappen (als de optie Vullen met pixels ☐ is ingeschakeld), het emmertje, het penseel, het potlood, de opdracht Vullen en de opdracht Omlijnen. U kunt deze modus alleen gebruiken in een laag waarvan de transparantie niet is vergrendeld.

Donkerder In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De donkerste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die lichter zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die donkerder zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Vermenigvuldigen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een donkerder kleur. Vermenigvuldigen met zwart geeft altijd zwart als resultaat. Elke willekeurige kleur die met wit wordt vermenigvuldigd, blijft ongewijzigd. Met elke andere kleur is het resultaat dat de basiskleur bij elke opeenvolgende penseelstreek donkerder wordt. Het resultaat is ongeveer wat er zou gebeuren als u met een aantal verschillende viltstiften over een afbeelding heen zou tekenen.

Kleur doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verhogen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lineair doordrukken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verlagen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

Lichter In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als resultaatkleur. De lichtste van de twee kleuren wordt gebruikt. Pixels die donkerder zijn dan de werkkleur worden vervangen en pixels die lichter zijn dan de werkkleur blijven ongewijzigd.

Raster In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de omgekeerde waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de omgekeerde waarde van de werkkleur. De resultaatkleur is altijd een lichtere kleur. Bleken met zwart heeft geen effect: de originele kleur blijft ongewijzigd. Bleken met wit geeft altijd wit. Het effect is te vergelijken met het over elkaar heen projecteren van een aantal dia's.

Kleur tegenhouden In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur lichter gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast tussen deze kleuren te verlagen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Lineair tegenhouden (toevoegen) In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de basiskleur helder gemaakt aan de hand van de werkkleur door de helderheid te verhogen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Bedekken In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de basiskleur. De bestaande pixels worden bedekt met patronen of kleuren, waarbij de hooglichten en de schaduwen van de basiskleur worden behouden. De basiskleur wordt niet vervangen door, maar gemengd met de werkkleur, om de lichtheid of donkerheid van de originele kleur te weerspiegelen.

Zwak licht In deze modus worden de kleuren donkerder of lichter gemaakt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een zwak licht dat over de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het licht wordt als het ware tegengehouden. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Doordrukken. Wanneer u met zuiver zwart of wit kleurt, wordt het gebied donkerder of lichter, maar niet echt zuiver zwart of wit.

Fel licht In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de werkkleur. Het effect is dat van een fel licht dat over

de afbeelding strijkt. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de afbeelding lichter gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Bleken. U kunt op deze manier hooglichten aan de afbeelding toevoegen. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de afbeelding donkerder gemaakt. Het effect is te vergelijken met dat van de modus Vermenigvuldigen. U kunt op deze manier bepaalde gedeelten van de afbeelding extra schaduw geven. Als u in deze modus puur zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, is het resultaat ook puur zwart of puur wit.

Levendig licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door het contrast te verhogen of te verlagen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt het contrast verlaagd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt het contrast verhoogd om de afbeelding donkerder te maken.

Lineair licht In deze modus worden de kleuren doorgedrukt of tegengehouden door de helderheid te verlagen of te verhogen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, wordt de helderheid verhoogd om de afbeelding lichter te maken. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, wordt de helderheid verlaagd om de afbeelding donkerder te maken.

Puntlicht In deze modus worden de kleuren vervangen, afhankelijk van de werkkleur. Als de werkkleur (de lichtbron) lichter is dan 50% grijs, worden pixels die donkerder zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die lichter zijn dan de werkkleur ongewijzigd. Als de werkkleur donkerder is dan 50% grijs, worden pixels die lichter zijn dan de werkkleur vervangen en blijven pixels die donkerder zijn dan de werkkleur ongewijzigd. U kunt op deze manier speciale effecten aan de afbeelding toevoegen.

Harde mix Voegt de waarden voor het rode, groene en blauwe kanaal van de werkkleur toe aan de RGB-waarden van de basiskleur. Als de resultaatwaarde voor een kanaal 255 of hoger is, krijgt het kanaal de waarde 255. Als het resultaat lager is dan 255, krijgt het kanaal de waarde 0. Alle overvloeiende pixels krijgen dan dus de waarde 0 of 255 voor de rode, groene en blauwe kanalen. Alle pixels worden zo gewijzigd in de primaire additieve kleuren (rood, groen of blauw), wit of zwart.

Opmerking: *in geval van CMYK-afbeeldingen wijzigt u met Harde mix alle pixels in de primaire subtractieve kleuren (cyaan, geel of magenta), wit of zwart. De maximale kleurwaarde is 100.*

Verschil In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur of omgekeerd, afhankelijk van de vraag welke van de twee kleuren de hoogste helderheidswaarde heeft. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Uitsluiting In deze modus wordt een effect gecreëerd dat vergelijkbaar is met dan van de modus Verschil; het contrast is alleen minder. Als u in deze modus wit gebruikt als werkkleur, worden de kleurwaarden van de basiskleur omgekeerd. Zwart heeft in deze modus geen effect.

Aftrekken In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de werkkleur afgetrokken van de waarde van de basiskleur. In 8- en 16-bits afbeeldingen worden eventuele negatieve eindwaarden uitgeknipt naar nul.

Verdelen In deze modus wordt op basis van de kleurinformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur verdeeld over de waarde van de werkkleur.

Kleurtoon In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en verzadiging van de basiskleur en de kleurtoon van de werkkleur.

Verzadiging In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie en kleurtoon van de basiskleur en de verzadiging van de werkkleur. Als u in deze modus een gebied bewerkt met een verzadigingswaarde van 0 (grijs), blijven de pixels ongewijzigd.

Kleur In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de luminantie van de basiskleur en de kleurtoon en verzadiging van de werkkleur. Daarbij blijven de grijswaarden in de afbeelding behouden. Deze modus is tevens handig om monochrome afbeeldingen in te kleuren en tinten toe te voegen aan kleurenafbeeldingen.

Lichtsterkte In deze modus ontstaat een resultaatkleur met de kleurtoon en verzadiging van de basiskleur en de luminantie van de werkkleur. Het effect van deze modus is het tegenovergestelde van het effect van de modus Kleur.

Lichtere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de hoogste waarde weergegeven. De kleurmodus Lichtere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is voor de overvloeimodus Lichter, omdat de hoogste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Donkerdere kleur In deze modus wordt het totaal van alle kanaalwaarden voor de basiskleur en de werkkleur vergeleken en wordt de kleur met de laagste waarde weergegeven. De kleurmodus Donkerdere kleur produceert geen derde kleur, hetgeen soms wel het geval is in de overvloeimodus Donkerder, omdat de laagste kleurkanaalwaarden worden gekozen van zowel de basis- als de werkkleur om de resultaatkleur te maken.

Naar boven

Voorbeelden van overvloeimodi

In deze voorbeelden kunt u het resultaat zien van het tekenen van een gedeelte van de afbeelding met iedere overvloeimodus.

Op www.adobe.com/go/vid0012_nl vindt u een video over de overvloeimodi.

 *Originele afbeelding*	 *Normaal, dekking 100%*	 *Normaal, dekking 50%*	 *Verspreiden, dekking 50%*

 *Achter*	 *Wissen*	 *Donkerder*	 *Vermenigvuldigen*
 *Kleur doordrukken*	 *Lineair doordrukken*	 *Lichter*	 *Raster*
 *Kleur tegenhouden*	 *Lineair tegenhouden (toevoegen)*	 *Bedekken*	 *Zwak licht*
 *Fel licht*	 *Levendig licht*	 *Lineair licht*	 *Puntlicht*
 *Harde mix*	 *Verschil*	 *Uitsluiting*	 *Aftrekken*
 *Verdelen*	 *Kleurtoon*	 *Verzadiging*	 *Kleur*
 *Lichtsterkte, 80% dekking*	 *Lichtere kleur*	 *Donkerdere kleur*	

(cc) BY-NC-SA

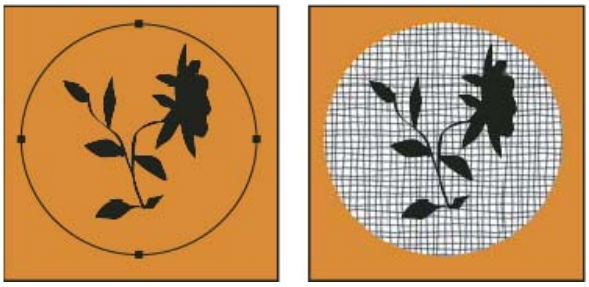
Kleur toevoegen aan paden

Paden vullen met kleur
Paden omlijnen met kleur

Paden vullen met kleur

Naar boven

Een pad dat u met de pen maakt, wordt pas een afbeeldingselement nadat u het hebt omlijnd of gevuld. Met de opdracht Pad vullen kunt u een pad vullen met pixels, met een bepaalde kleur, een staat van de afbeelding, een patroon of een opvullaag.



Geselecteerd pad (links) en opgevuld pad (rechts)

Belangrijk: *Als u een pad vult, worden de kleurwaarden op de actieve laag weergegeven. Controleer of een standaard- of achtergrondlaag actief is voordat u de onderstaande stappen uitvoert. (U kunt een pad niet vullen wanneer een masker-, tekst-, opvullings- of aanpassingslaag of een laag met een slim object actief is.)*

Een pad vullen met de huidige instellingen voor Pad vullen

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Klik op de knop Pad vullen onder in het deelvenster Paden.

Een pad vullen en er opties voor opgeven

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Zo vult u het pad:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op Pad vullen onder in het deelvenster Paden.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het pad naar de knop Pad vullen.
   - Kies Pad vullen in het menu van het deelvenster Paden. Als het geselecteerde pad een padcomponent is, verandert deze opdracht in Subpad vullen.
3. Kies de inhoud van de opvulling bij Gebruik. (Zie Een selectie of laag vullen met een kleur.)
4. Geef een dekking op voor de vulling. Gebruik een laag percentage als u een transparante vulling wenst. Bij een instelling van 100% is de vulling dekkend.
5. Kies een overvloeimodus voor de vulling. (Zie Beschrijvingen van de overvloeimodi.)

   De lijst Modus bevat een modus Wissen waarmee u alles kunt wissen en een transparante laag verkrijgt. U moet in een andere laag werken dan de achtergrondlaag als u deze optie wilt gebruiken.
6. Kies Transparantie behouden om de vulling te beperken tot laaggebieden die pixels bevatten. (Zie Lagen vergrendelen.)
7. Selecteer een optie voor Rendering:
   Doezelstraal Hiermee kunt u bepalen tot hoe ver binnen of buiten het selectiekader de doezelstraal moet komen. Voer een pixelwaarde in.

   Anti-aliased Hiermee kunt u een vloeiendere overgang maken tussen de pixels in de selectie en die daarbuiten door de randpixels gedeeltelijk met de selectie te vullen.

   Zie De randen van selecties vloeiend maken voor meer informatie over deze opties.
8. Klik op OK.

Paden omlijnen met kleur

Naar boven

Met de opdracht Pad omlijnen wordt er een rand om een pad heen getekend. Met de opdracht Pad omlijnen kunt u een getekende lijn maken

(met de huidige instellingen van de tekengereedschappen) die elk willekeurig pad volgt. Deze opdracht werkt heel anders dan het effect Laag omlijnen, waarbij het effect van de tekengereedschappen niet wordt nagebootst.

Belangrijk: *Als u een pad omlijnt, worden de kleurwaarden op de actieve laag weergegeven. Controleer of een standaard- of achtergrondlaag actief is voordat u de onderstaande stappen uitvoert. (U kunt een pad niet omlijnen wanneer een masker-, tekst-, opvullings- of aanpassingslaag of een laag met een slim object actief is.)*



Geselecteerd pad (links) en omlijnd pad (rechts)

Een pad omlijnen met de huidige opties voor Pad omlijnen

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Klik op de knop Pad omlijnen onder in het deelvenster Paden. Bij elke klik op de knop Pad omlijnen wordt de dekking van de omlijning verhoogd en, afhankelijk van de actuele penseelopties, kan de omlijning dikker lijken.

Een pad omlijnen en er opties voor opgeven

1. Selecteer het pad in het deelvenster Paden.
2. Selecteer het teken- of bewerkgereedschap waarmee u het pad wilt omlijnen. Stel de gereedschapopties in op de optiebalk en kies een penseel.

   Zie Afbeeldingsgebieden uitsmeren en Informatie over tekengereedschappen, opties en deelvensters voor meer informatie over de instellingen van specifieke gereedschappen.
3. Voer een van de volgende handelingen uit om het pad te omlijnen:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de knop Pad omlijnen onder in het deelvenster Paden.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep het pad naar de knop Pad omlijnen.
   - Kies Pad omlijnen in het menu van het deelvenster Paden. Als het geselecteerde pad een padcomponent is, verandert deze opdracht in Subpad omlijnen.
4. Kies in het dialoogvenster Pad omlijnen een gereedschap als u dat nog niet hebt gedaan in stap 2. Selecteer Druk simuleren om met de hand getekende streken te simuleren. U kunt de selectie van deze optie opheffen om lineaire, gelijkmatige streken te maken.
5. Klik op OK.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Delen van een afbeelding wissen

Wissen met het gummetje
Vergelijkbare pixels wijzigen met het tovergummetje
Pixels transparant maken met het achtergrondgummetje
Wissen gebruiken in combinatie met het potlood

Wissen met het gummetje

Naar boven

Met het gummetje geeft u de pixels de achtergrondkleur of maakt u ze transparant. Op een achtergrond en in een laag met vergrendelde transparantie worden de pixels gewijzigd in de achtergrondkleur. In alle andere gevallen worden de pixels omgezet in transparantie.

Met het gummetje kunt u ook een bepaald gebied zo bewerken dat het wordt hersteld tot een staat die in het deelvenster Historie is geselecteerd.

1. Selecteer het gereedschap Gummetje .
2. Stel de achtergrondkleur in die u wilt toepassen als u wist in de achtergrondlaag of in een laag met vergrendelde transparantie.
3. Kies een modusinstelling op de optiebalk. Als u Penseel en Potlood kiest, functioneert het gummetje als deze gereedschappen. Blok is een vierkant van vaste grootte en met harde randen zonder opties voor het wijzigen van de dekking of de stroom.
4. Voor de modi Penseel en Potlood dient u een vooraf ingesteld penseel te selecteren en de dekking en stroom in te stellen op de optiebalk.

   Bij een dekking van 100% worden de pixels volledig uitgegumd. Bij een lagere dekking worden de pixels gedeeltelijk uitgegumd. Zie Opties voor de tekengereedschappen.
5. Als u tijdens het gummen een opgeslagen staat of opname van de afbeelding wilt herstellen, klikt u op de linkerkolom van de staat of opname in het deelvenster Historie en selecteert u vervolgens Wissen en in historie opnemen in de optiebalk.

   (Photoshop) U kunt ook tijdelijk het gummetje gebruiken in de modus Wissen en in historie opnemen door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en in de afbeelding te slepen.
6. Sleep in het gebied dat u wilt uitgummen.

Vergelijkbare pixels wijzigen met het tovergummetje

Naar boven

Als u met het tovergummetje in een laag klikt, worden alle overeenkomende pixels in een laag transparant gemaakt. Als u in een laag met vergrendelde transparantie werkt, nemen de pixels de achtergrondkleur aan. Als u in de achtergrond klikt, wordt deze omgezet in een laag en worden alle vergelijkbare pixels transparant.

U kunt het effect van het tovergummetje beperken tot uitsluitend aangrenzende pixels of u kunt het effect op alle overeenkomende pixels in de huidige laag laten toepassen.



Voorbeeld van het uitgummen van vergelijkbare pixels

1. Selecteer het gereedschap Tovergummetje .
2. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
   - Voer een tolerantiewaarde in om het bereik te bepalen van de kleuren die worden uitgegumd. Bij een lage tolerantie heeft het tovergummetje alleen effect op kleuren die zeer sterk overeenkomen met de kleur waarop u klikt. Met een hoge tolerantie breidt u het bereik uit van de kleuren die worden uitgegumd.
   - Selecteer Anti-aliased als u de randen van het uitgegumde gebied vloeiend wilt maken.
   - Schakel Aangrenzend in als u alleen de pixels wilt uitgummen die direct grenzen aan de pixel waarop u klikt of schakel deze optie uit als u het effect wilt laten toepassen op alle overeenkomende pixels in de afbeelding.
   - Schakel Monster nemen van alle lagen in als u de uit te gummen kleur wilt laten bepalen op basis van gegevens uit alle zichtbare lagen.

- Geef een dekking op om te bepalen hoe sterk het effect van het gummetje moet zijn. Bij een dekking van 100% worden de pixels volledig uitgegumd. Bij een lagere dekking worden de pixels gedeeltelijk uitgegumd.

3. Klik in het gedeelte van de laag dat u wilt uitgummen.

Naar boven

Pixels transparant maken met het achtergrondgummetje

U kunt het gereedschap Achtergrondgummetje slepen om pixels op een laag te wissen, zodat de laag transparant wordt. U kunt de achtergrond wissen, terwijl de randen van een object op de voorgrond blijven staan. Met behulp van de verschillende opties voor het nemen van monsters en tolerantie bepaalt u het bereik van de transparantie en de scherpte van de randen.

Als u de achtergrond van een object met complexe of onregelmatige randen wilt verwijderen, gebruikt u Snelle selectie.

Als u het achtergrondgummetje gebruikt, wordt er een monster genomen van de kleur in het middelpunt van het penseel, de zogenaamde hotspot. Dat is de kleur die vervolgens wordt uitgegumd. Verder worden aan de randen van het voorgrondobject alle restkleuren verwijderd, zodat er geen krans rond het object ontstaat als het later in een andere afbeelding wordt geplakt.

Opmerking: *Bij het gebruik van het achtergrondgummetje wordt geen rekening gehouden met eventuele vergrendeling van de transparantie in een laag.*

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de gebieden die u wilt uitgummen.
2. Selecteer het gereedschap Achtergrondgummetje . (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Gummetje ingedrukt en kiest u Achtergrondgummetje in het pop-upmenu.)
3. Klik op het penseelvoorbeeld in de optiebalk en stel de penseelopties in het pop-updeelvenster in:
   - Kies instellingen voor de opties Diameter, Hardheid, Tussenruimte, Hoek en Ronding (zie Opties voor de vorm van standaardpenseeluiteinden).
   - Als u met een drukgevoelig digitaal tekentablet werkt, kiest u opties in de menu's Grootte en Tolerantie om de grootte en tolerantie van het achtergrondgummetje gaandeweg de penseelstreek te variëren. Kies Pendruk om de variatie op de pendruk te baseren. Kies Pendrukschijf om de variatie te baseren op de positie van de draaischijf van de pen. Selecteer Uit, als u geen variatie wilt aanbrengen in de grootte of de tolerantie.
4. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
   - Kies een van de mogelijke instellingen om het effect te beperken: Niet aangrenzend als u de monsterkleur wilt uitgummen op elke plaats die door het gummetje wordt geraakt; Aangrenzend als u de monsterkleur alleen wilt uitgummen in aangrenzende gebieden; Randen zoeken als u aangrenzende gebieden met de monsterkleur wilt uitgummen, waarbij de scherpte van de randen van het object beter behouden blijft.
   - Geef bij Tolerantie een waarde op of gebruik de schuifregelaar. Bij een lage tolerantie werkt het gummetje alleen op kleuren die heel erg lijken op de monsterkleur. Bij een hogere tolerantie worden ook minder nauwkeurig overeenkomende kleuren uitgegumd.
   - Selecteer Voorgrondkleur beschermen om te voorkomen dat gebieden met de in de gereedschapset gekozen voorgrondkleur worden uitgegumd.
   - Kies een optie voor het nemen van monsters: Doorlopend om tijdens het slepen steeds monsters van de kleuren te nemen; Eenmaal om alleen gebieden uit te gummen die de kleur bevatten waarvan u bij de eerste muisklik een monster hebt genomen; en Achtergrondstaal om alleen gebieden met de huidige achtergrondkleur uit te gummen.
5. Sleep in het gebied dat u wilt uitgummen. Het achtergrondgummetje heeft de vorm van een penseel, waarbij een dradenkruis de hotspot ⊕ aangeeft.

Naar boven

Wissen gebruiken in combinatie met het potlood

Als u de optie Wissen kiest bij gebruik van het potlood, tekent u met de achtergrondkleur in gebieden met de voorgrondkleur.

1. Stel de voor- en achtergrondkleur in.
2. Selecteer het gereedschap Potlood .
3. Selecteer de optie Wissen in de optiebalk.
4. Sleep in de afbeelding.

   Als het midden van de cursor zich op de voorgrondkleur bevindt wanneer u begint te slepen, krijgt het gebied de achtergrondkleur. Als het midden van de cursor zich op een gebied bevindt dat niet de voorgrondkleur bevat wanneer u begint te slepen, krijgt het gebied de voorgrondkleur.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Patronen maken

Een patroon is een afbeelding die wordt herhaald of in *tegelpatroon* wordt weergegeven, wanneer u deze gebruikt om een laag of een selectie te vullen. Photoshop wordt geleverd met een aantal vooraf ingestelde patronen.

U kunt nieuwe patronen maken en deze opslaan in bibliotheken, zodat u ze met andere gereedschappen en opdrachten kunt gebruiken. Vooraf ingestelde patronen worden weergegeven in pop-updeelvensters in de optiebalk voor de gereedschappen Emmertje, Patroonstempel, Retoucheerpenseel en Reparatie, en in het dialoogvenster Laagstijl. U kunt de weergave van de patronen in de pop-updeelvensters wijzigen door een weergaveoptie te kiezen in het menu van het pop-updeelvenster. U kunt de voorinstellingen van de patronen ook beheren via Beheer voorinstellingen.

Naar boven

Een afbeelding definiëren als vooraf ingesteld patroon

1. Selecteer met het gereedschap Rechthoekig selectiekader het gedeelte van een geopende afbeelding dat u als patroon wilt gebruiken. De doezelaar moet zijn ingesteld op 0 pixels. Grote afbeeldingen zijn vaak lastig om mee te werken.
2. Selecteer Bewerken > Patroon definiëren.
3. Geef een naam op voor het patroon in het dialoogvenster Patroonnaam.

Opmerking: *Als u een patroon uit een afbeelding gebruikt en toepast in een andere afbeelding, wordt de kleurmodus automatisch door Photoshop omgezet.*

Photoshop wordt met een set Illustrator-bestanden geleverd die u kunt gebruiken om een vooraf ingesteld patroon te definiëren. Open het bestand, selecteer een renderingoptie en definieer vervolgens het patroon.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Bibliotheken en voorinstellingen van patronen beheren

U kunt uw patronen indelen in bibliotheken die u kunt laden in of verwijderen uit de pop-updeelvensters voor patronen.

Een bibliotheek met patronen laden

Kies een van de volgende opties in het menu van het pop-updeelvenster Patroon:

- Kies Patronen laden om een bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
- Kies Patronen vervangen om de huidige lijst te vervangen door een andere bibliotheek. Selecteer het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
- Een bibliotheekbestand (onder aan het deelvenstermenu). Klik op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.

Een set vooraf ingestelde patronen opslaan als bibliotheek

1. Kies Patronen opslaan in het menu van het pop-updeelvenster Patroon.
2. Kies een locatie voor de bibliotheek met patronen, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Patterns op de standaardlocatie, verschijnt de naam van de bibliotheek onder in het menu van het pop-updeelvenster Patroon nadat u Photoshop opnieuw hebt gestart.

De standaardbibliotheek met patronen herstellen

- Kies Patronen herstellen in het menu van het pop-updeelvenster Patroon. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.

  Als u een voorinstelling met een niet-gedefinieerd patroon van het gereedschap Patroonstempel hebt ontvangen of als u de voorinstelling waarmee u werkt hebt gewist door de bibliotheek met patronen te herstellen of te vervangen, kiest u Nieuw patroon in het menu van het pop-updeelvenster Patroon om het patroon opnieuw te definiëren.

De naam van een vooraf ingesteld patroon wijzigen

1. Selecteer het patroon waarvan u de naam wilt wijzigen en kies Naam van patroon wijzigen in het deelvenstermenu.
2. Typ een nieuwe naam voor het patroon en klik op OK.

Een vooraf ingesteld patroon verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer het patroon dat u wilt verwijderen en kies Patroon verwijderen in het deelvenstermenu.
  - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt, plaats de cursor op een patroon (de cursor verandert in een schaar) en klik.

Het patroon wordt alleen uit de weergegeven groep verwijderd. Zie Een bibliotheek met patronen laden om de volledige bibliotheek opnieuw weer te geven.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Gestileerde streken tekenen met het penseel Kunsthistorie

Met het penseel Tekeninghistorie kunt u gestileerde streken aanbrengen, waarbij gebruik wordt gemaakt van de brongegevens van een opgegeven historiestaat of opname. Door te experimenteren met verschillende opties voor stijl, grootte en tolerantie, kunt u de structuur van de verf met verschillende kleuren en artistieke stijlen nabootsen.

Net als het historiepenseel gebruikt het penseel Tekeninghistorie de opgegeven historiestaat of opname als gegevensbron. Als u echter met het historiepenseel tekent, gebruikt u de opgegeven brongegevens opnieuw. Het penseel Kunsthistorie gebruikt deze gegevens in combinatie met de opties die u hebt ingesteld om verschillende kleureffecten te bereiken en een bepaalde schilderstijl te simuleren.

De mogelijke effecten zijn nagenoeg onbeperkt; u kunt daarom het beste eerst experimenteren met filters en opvulling in effen kleuren, voordat u het penseel Kunsthistorie gebruikt. U kunt ook de afbeelding met een factor vier vergroten om de details zachter te maken.



Voorbeeld van het gebruik van het penseel Tekeninghistorie
***A.** Origineel **B.** Met een klein penseel **C.** Met een groot penseel*

1. Klik in het deelvenster Historie in de linkerkolom van de staat of opname die u wilt gebruiken als bron voor het penseel Tekeninghistorie. Naast de als bron gekozen historiestaat wordt een pictogram in de vorm van een penseel weergegeven.
2. Selecteer het penseel Tekeninghistorie .
3. Voer de volgende handelingen uit op de optiebalk:
   - Kies een penseel in de voorinstellingenkiezer voor penselen en stel de penseelopties in. (Zie Een vooraf ingesteld penseel selecteren.)
   - Kies een overvloeimodus in het menu Modus. (Zie Overvloeimodi.)
   - Kies een optie in het menu Stijl om de vorm van de penseelstreek te bepalen.
   - Geef een waarde op voor Gebied om de grootte te bepalen van het gebied dat door de penseelstreek wordt gedekt. Een grote waarde voor Gebied betekent dat de penseelstreek een groot gebied dekt en dat er ook meer streken worden gebruikt.
   - Geef een waarde op voor Tolerantie om aan te geven in welke gebieden de penseelstreken mogen worden aangebracht. Bij een lage waarde voor Tolerantie kunt u zonder beperkingen overal in de afbeelding werken. Bij een hoge waarde kunnen de penseelstreken alleen worden geplaatst in gebieden waarvan de kleur aanzienlijk afwijkt van de kleur in de bronstaat of -opname.
4. Klik en sleep in de afbeelding om te tekenen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Tekenen met het mixerpenseel

Tekenen met het mixerpenseel

Het mixerpenseel simuleert realistische schildertechnieken, zoals het mengen van kleuren op het canvas, het combineren van kleuren in een penseel en het variëren van de natheid van de verf tijdens een streek.

Het mixerpenseel heeft twee verfbronnen: een reservoir en een oppikpunt. In het reservoir wordt de definitieve kleur bewaard die op het canvas is geschilderd. Het reservoir beschikt over meer capaciteit voor verf. Het oppikpunt ontvangt alleen verf van het canvas en de inhoud van dit punt wordt voortdurend gemengd met de canvaskleuren.

Op www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_nl vindt u een video over het mixerpenseel.

1. Selecteer het gereedschap Mixerpenseel . (Klik, indien nodig, op het standaardgereedschap Penseel en houd de muisknop ingedrukt om het mixerpenseel weer te geven.)

2. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op het canvas om verf in het reservoir te laden. Of kies een voorgrondkleur.

   Wanneer u verf laadt van het canvas, bevat het penseeluiteinde alle kleurvariatie in het monstergebied. Als u liever penseeluiteinden met een uniforme kleur wilt, selecteert u Alleen effen kleuren laden in het pop-menu Huidige penseellading op de optiebalk.

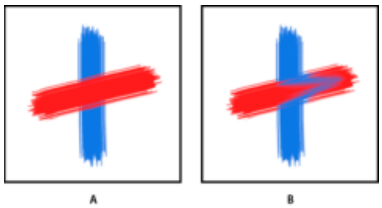
3. Kies een penseel in het deelvenster Voorinstellingen penseel. Zie Een vooraf ingesteld penseel selecteren.

4. Stel gereedschapopties in op de optiebalk. Zie Opties voor de tekengereedschappen voor algemene opties. Zie het volgende voor opties die uniek zijn voor het mixerpenseel:

   Staal Huidige penseellading Klik in het pop-upvenster op Penseel laden om het penseel te vullen met de reservoirkleur of op Penseel reinigen om verf van het penseel te verwijderen. Selecteer de opties voor automatisch laden of reinigen om deze taken na elke streek uit te voeren.

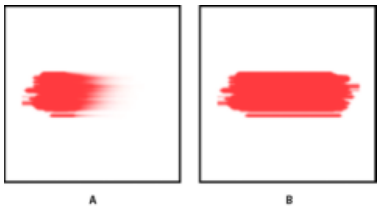
   Pop-upmenu Voorinstelling Hiermee past u populaire combinaties van de instellingen Nat, Laden en Mix toe.

   Nat Hiermee bepaalt u hoeveel verf het penseel oppakt van het canvas. Hogere instellingen resulteren in langere verfstreken.



De natheid van de verf verhogen
***A.** 0% **B.** 100%*

   Laden Hiermee bepaalt u hoeveel verf wordt geladen in het reservoir. Als u weinig verf laadt, droogt de verfstreek sneller uit.



Meer verf laden
***A.** 1% **B.** 100%*

   Mix Hiermee bepaalt u de verhouding tussen de verf in het reservoir en de verf op het canvas. Bij een instelling van 100% wordt alle verf opgepakt van het canvas en bij een instelling van 0% komt alle verf uit het reservoir. (De instelling Nat blijft echter bepalen hoe verf wordt gemengd op het canvas.)

Monster nemen van alle lagen Pakt de canvaskleur op uit alle zichtbare lagen.

5. Voer een of meer van de volgende handelingen uit:

   - Sleep in de afbeelding om te tekenen.
   - Als u een rechte lijn wilt tekenen, klikt u in de afbeelding om het beginpunt in te stellen. Vervolgens houdt u Shift ingedrukt en klikt u op de gewenste plaats voor het eindpunt.
   - Wanneer u het penseel als airbrush gebruikt, houdt u de muisknop ingedrukt zonder de muis te slepen om de kleur intensiever te maken.

Meer Help-onderwerpen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Tekenen met een patroon

Stel op de optiebalk de volgende opties in. De beschikbare opties variëren per gereedschap.

Naar boven

Tekenen met een patroon

Als u het gereedschap Patroonstempel kiest, tekent u met een patroon. U kunt patronen uit een patronenbibliotheek gebruiken of zelf patronen maken.

1. Selecteer het gereedschap Patroonstempel  .
2. Kies een penseel in het deelvenster Voorinstellingen penseel. Zie Een vooraf ingesteld penseel selecteren.
3. Stel de gereedschapsopties voor de modus, dekking en dergelijke in op de optiebalk. Zie Opties voor de tekengereedschappen.
4. Schakel Uitgelijnd op de optiebalk in om het patroon te laten doorgaan vanaf het oorspronkelijke beginpunt, ook als u de muisknop hebt losgelaten en het tekenen daarna weer hebt hervat. Schakel Uitgelijnd uit als u het patroon iedere keer opnieuw wilt beginnen als u het tekenen onderbreekt en hervat.
5. Kies een patroon in het pop-updeelvenster Patroon in de optiebalk.
6. Als u het patroon wilt toepassen met een impressionistisch effect, selecteert u Impr. (Impressionistisch)..
7. Sleep in de afbeelding om hierin het patroon aan te brengen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Tekenen of verven met een grafisch tablet

Het penseelformaat en de dekking wijzigen met pendruk

Als u met een tekentablet werkt, zoals het Wacom®-tablet, kunt u de tekengereedschappen besturen aan de hand van de druk, hoek of rotatie van de pen of de pendrukschijf.

1. Selecteer het penseel , het potlood of een ander tekengereedschap.
2. Voer op de optiebalk een van de volgende twee handelingen uit:
   - Klik op de knop Tabletdruk bepaalt grootte .
   - Klik op de knop Tabletdruk bepaalt dekking .

   Opmerking: *Kies Venster > Penseel voor toegang tot meer instellingen voor het wijzigen van de hoek, de stroom, de spreiding, de structuurdiepte en de ronding van de penseelstreek afhankelijk van de pendruk.*

Meer Help-onderwerpen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

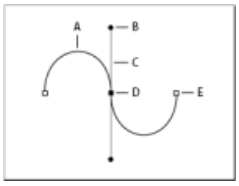
Paden bewerken

Padsegmenten, -componenten en -punten
Een pad selecteren
Paden opnieuw rangschikken
Paden dupliceren
Padsegmenten aanpassen
Ankerpunten toevoegen of verwijderen
Boogpunten in hoekpunten omzetten en omgekeerd
Padcomponenten aanpassen

Naar boven

Padsegmenten, componenten en punten

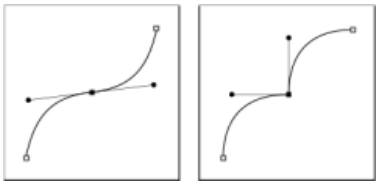
Een pad bestaat uit een of meer rechte of gebogen segmenten. *Ankerpunten* markeren de eindpunten van padsegmenten. Bij gebogen segmenten staan bij elk geselecteerd ankerpunt een of twee *richtingslijnen* die eindigen in *richtingspunten*. De plaats van richtingslijnen en richtingspunten bepaalt de grootte en vorm van een gebogen segment. Wanneer u deze elementen verplaatst, wordt de curve in een pad gewijzigd.



Een pad
***A.** Gebogen lijnsegment **B.** Richtingspunt **C.** Richtingslijn **D.** Geselecteerd ankerpunt **E.** Niet-geselecteerd ankerpunt*

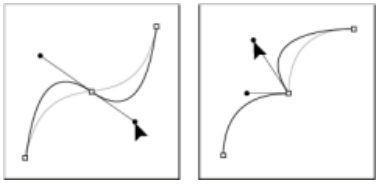
Een pad kan *gesloten* zijn, zonder begin of eind (bijvoorbeeld een cirkel), of *open*, met duidelijke *eindpunten* (bijvoorbeeld een golvende lijn).

Vloeiende curven worden verbonden door ankerpunten die worden aangeduid als *vloeiende punten.* Scherp gebogen paden worden verbonden door *hoekpunten.*



Vloeiend punt en hoekpunt

Wanneer u een richtingslijn op een vloeiend punt zet, worden de gebogen segmenten aan beide zijden van het punt tegelijk aangepast. Wanneer u echter een richtingslijn op een hoekpunt zet, wordt alleen de curve aangepast aan de kant van de punt waar de richtingslijn zich bevindt.



Aanpassing van een vloeiend punt en een hoekpunt

Een pad hoeft niet te bestaan uit één hele reeks met elkaar verbonden segmenten. Het kan bestaan uit meerdere, afzonderlijke *padcomponenten.* Elke vorm in een vormlaag is een padcomponent die wordt beschreven in het uitknippad van de laag.



Afzonderlijke geselecteerde padcomponenten

Naar boven

Een pad selecteren

Bij selectie van een padcomponent of een padsegment worden alle ankerpunten van het geselecteerde gedeelte getoond, inclusief alle richtingslijnen en richtingspunten als het geselecteerde segment gebogen is. Richtingshandgrepen worden weergegeven als opgevulde cirkeltjes, geselecteerde ankerpunten als opgevulde vierkantjes en niet-geselecteerde ankerpunten als holle vierkantjes.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Als u een padcomponent wilt selecteren (dus ook een vorm in een vormlaag), selecteert u het gereedschap Padselectie en klikt u op een willekeurige positie in de padcomponent. Als een pad uit meerdere padcomponenten bestaat, wordt alleen de component onder de aanwijzer geselecteerd.
   - Als u een padsegment wilt selecteren, kiest u het gereedschap Direct selecteren en klikt u op een van de ankerpunten van een segment of trekt u al slepend een selectiekader over een deel van het segment.

   Trek slepend een selectiekader om segmenten te selecteren.

2. Als u meer padcomponenten of segmenten wilt selecteren, kiest u het gereedschap Padselectie of Direct selecteren. Vervolgens houdt u Shift ingedrukt terwijl u extra paden of segmenten selecteert.

   Wanneer u Direct selecteren hebt gekozen, kunt u het hele pad of de padcomponent selecteren door Alt (Windows) of Option (Mac OS) te kiezen en te klikken in het pad. Als u Direct selecteren wilt activeren terwijl een ander gereedschap is geselecteerd, plaatst u de aanwijzer op een ankerpunt en drukt u op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS).

Meerdere paden selecteren | Photoshop CC

U kunt meerdere paden op dezelfde laag of op verschillende lagen selecteren.

1. Voer in het deelvenster Pad een of meerdere van de volgende handelingen uit om de paden zichtbaar te maken:

   - Als u opeenvolgende paden wilt selecteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt en klikt u op de paden.
   - Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aangrenzende paden te selecteren.

2. Selecteer het gereedschap Padselectie of Direct selecteren en voer een of meerdere van de volgende handelingen uit:

   - Sleep over de segmenten.
   - Houd Shift ingedrukt en klik op de paden.

3. Als u meer padcomponenten of -segmenten wilt selecteren, kiest u het gereedschap Padselectie of Direct selecteren. Vervolgens houdt u Shift ingedrukt terwijl u extra paden of segmenten selecteert.

   Opmerking: *U kunt ervoor kiezen om in de isolatiemodus met paden te werken. Zo isoleert u alleen de laag die een pad bevat: zorg dat het pad actief is en dubbelklik erop met een selectiegereedschap. U kunt ook één of meerdere lagen isoleren met de menuoptie Lagen selecteren/isoleren of door Lagen filteren in te stellen op Geselecteerd.*

   U kunt de isolatiemodus op verschillende manieren afsluiten, zoals:

   - *Door Lagen filteren uit te schakelen*
   - *Door voor Lagen filteren een andere instelling te kiezen dan Geselecteerd*

- *Door met de gereedschappen voor padselectie buiten een pad te dubbelklikken*

Paden opnieuw ordenen

Naar boven

U kunt opgeslagen paden met uitzondering van vorm-, tekst- of vectormaskerpaden opnieuw ordenen in het deelvenster Paden.

- Sleep het pad naar de gewenste positie in het deelvenster Pad. U kunt in Photoshop CC meer dan één pad tegelijk selecteren en slepen.

Paden dupliceren

Naar boven

1. Selecteer in het deelvenster Pad het pad dat u wilt dupliceren. In Photoshop CC kunt u meer dan één pad selecteren.
2. Ga als volgt te werk:
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de paden.
   - Kies Pad dupliceren in het deelvenstermenu.

Padsegmenten aanpassen

Naar boven

U kunt een padsegment altijd bewerken, maar het bewerken van bestaande segmenten verschilt enigszins van het tekenen van segmenten. Gebruik de volgende tips wanneer u segmenten bewerkt:

- Als een ankerpunt twee segmenten verbindt en u dit ankerpunt verplaatst, wijzigt u altijd beide segmenten.
- Wanneer u met het gereedschap Pen tekent, kunt u tijdelijk het gereedschap Direct selecteren activeren, zodat u segmenten kunt aanpassen die u al hebt getekend. Druk tijdens het tekenen op Ctrl (Windows) of op Command (Mac OS).
- Als u met het gereedschap Pen een boogpunt tekent en de richtingslijn sleept, wordt de lengte van de richtingslijn aan beide zijden van het punt gewijzigd. Als u echter een bestaand boogpunt bewerkt met het gereedschap Direct selecteren, wordt de lengte van de richtingslijn alleen gewijzigd aan de zijde die u sleept.

Rechte segmenten verplaatsen

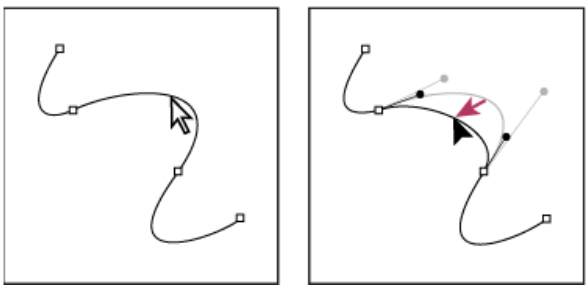
1. Selecteer met het gereedschap Direct selecteren het segment dat u wilt aanpassen.
2. Sleep het segment naar de nieuwe positie.

De lengte of hoek van rechte segmenten aanpassen

1. Selecteer met het gereedschap Direct selecteren een ankerpunt op het segment dat u wilt aanpassen.
2. Sleep het ankerpunt naar de gewenste positie. Houd Shift ingedrukt en sleep om de aanpassing tot stappen van 45 graden te beperken.

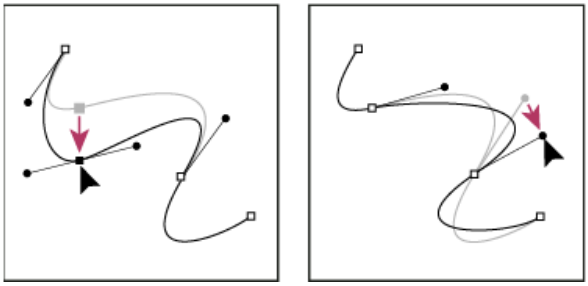
De positie of vorm van gebogen segmenten aanpassen

1. Selecteer met het gereedschap Direct selecteren een gebogen segment of een ankerpunt op een van de uiteinden van het gebogen segment. Er worden, indien aanwezig, richtingslijnen weergegeven. (Voor sommige gebogen segmenten wordt slechts één richtingslijn gebruikt.)
2. Ga als volgt te werk:
   - Als u de positie van het segment wilt veranderen, sleept u het segment. Houd Shift ingedrukt en sleep om de aanpassing tot stappen van 45 graden te beperken.



Selecteer het curvesegment door er op te klikken. Verander door te slepen.

   - Als u de vorm van het segment aan een van beide zijden van een geselecteerd ankerpunt wilt wijzigen, sleept u het ankerpunt of het richtingspunt. Houd Shift ingedrukt en sleep om de beweging tot stappen van 45 graden te beperken.



Sleep het ankerpunt of het richtingspunt.

Opmerking: *Wanneer u in Photoshop CC en CS6 een padsegment aanpast, past u ook de bijbehorende segmenten aan, zodat u padvormen intuïtief kunt transformeren. Als u alleen de segmenten tussen de geselecteerde ankerpunten wilt bewerken, net als in eerdere versies van Photoshop, selecteert u Paden slepen beperken op de optiebalk.*

Opmerking: *Het is ook mogelijk om segmenten of ankerpunten te transformeren, bijvoorbeeld door deze te schalen of te draaien.*

Een segment verwijderen

1. (Optioneel) Als u een opening maakt in een gesloten pad, selecteert u het gereedschap Ankerpunt toevoegen en voegt u twee punten toe op het gewenste punt voor de opening.
2. Selecteer het gereedschap Direct selecteren en selecteer het segment dat u wilt verwijderen.
3. Druk op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS) om het geselecteerde segment te verwijderen. Als u nogmaals op Backspace of Delete drukt, wordt de rest van het pad verwijderd.

De richtingslijn van een ankerpunt verwijderen

- Klik met het gereedschap Ankerpunt omzetten op het ankerpunt van de richtingslijn.

Het vloeiende punt wordt een hoekpunt. Zie Boogpunten in hoekpunten omzetten en omgekeerd voor meer informatie.

Een open pad uitbreiden

1. Plaats met het gereedschap Pen de aanwijzer op het eindpunt van het open pad dat u wilt uitbreiden. De aanwijzer verandert wanneer deze precies op het eindpunt wordt geplaatst.
2. Klik op het eindpunt.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - U maakt een hoekpunt door het gereedschap Pen op de positie te plaatsen waar het nieuwe segment moet eindigen en te klikken. Als u een pad verlengt dat met een boogpunt eindigt, wordt de kromming van het nieuwe segment door de bestaande richtingslijn bepaald.
   - U maakt een boogpunt door het gereedschap Pen op de positie te plaatsen waar het nieuwe gebogen segment moet eindigen en te slepen.

Twee open paden verbinden

1. Plaats met het gereedschap Pen de aanwijzer op het eindpunt van het open pad dat u met een ander pad wilt verbinden. De aanwijzer verandert wanneer deze precies op het eindpunt wordt geplaatst.
2. Klik op het eindpunt.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op een eindpunt op het andere pad om het pad met het andere open pad te verbinden. Als u het gereedschap Pen precies op het eindpunt van het andere pad hebt geplaatst, staat er een klein samenvoegsymbool naast de aanwijzer.
   - Als u een nieuw pad met een bestaand pad wilt verbinden, tekent u het nieuwe pad in de buurt van het bestaande pad en verplaatst u het gereedschap Pen naar het (niet-geselecteerde) eindpunt van het bestaande pad. Klik op dat eindpunt wanneer er een klein samenvoegsymbool bij de aanwijzer wordt weergegeven.

Ankerpunten of segmenten verplaatsen of verschuiven met het toetsenbord

1. Selecteer het ankerpunt of padsegment.
2. Klik of houd een van de pijltoetsen op het toetsenbord ingedrukt om een ankerpunt of padsegment in stappen van 1 pixel in de richting van de pijl te verplaatsen.

Houd naast de pijltoets ook de Shift-toets ingedrukt om een ankerpunt of padsegment in stappen van 10 pixels te verplaatsen.

Naar boven

Ankerpunten toevoegen of verwijderen

Met extra ankerpunten krijgt u meer controle over het pad of kunt u een open pad verlengen. Het is echter verstandig niet meer punten toe te voegen dan nodig is. Een pad met minder punten kan gemakkelijker worden bewerkt, weergegeven en afgedrukt. U kunt een pad minder complex maken door overbodige punten te verwijderen.

De gereedschapset bevat drie gereedschappen voor het toevoegen of verwijderen van punten: het gereedschap Pen , het gereedschap Ankerpunt toevoegen en het gereedschap Ankerpunt verwijderen .

Standaard verandert het gereedschap Pen in het gereedschap Ankerpunt toevoegen als u het gereedschap op een geselecteerd pad plaatst of in het gereedschap Ankerpunt verwijderen als u het gereedschap op een ankerpunt plaatst. U moet Automatisch toevoegen/verwijderen in de optiebalk selecteren om ervoor te zorgen dat het gereedschap Pen automatisch verandert in het gereedschap Ankerpunt toevoegen of Ankerpunt verwijderen.

U kunt meerdere paden gelijktijdig selecteren en bewerken. U kunt de vorm van een pad ook wijzigen terwijl u ankerpunten toevoegt door tijdens het toevoegen te klikken en te slepen.

Opmerking: *Verwijder ankerpunten niet met de toetsen Delete of Backspace of met de opdrachten Bewerken > Knippen of Bewerken > Wissen. Met deze toetsen en opdrachten wordt niet alleen het punt verwijderd, maar ook de lijnsegmenten die zijn verbonden met dat punt.*

Ankerpunten toevoegen of verwijderen

1. Selecteer het pad dat u wilt wijzigen.
2. Selecteer het gereedschap Pen, Ankerpunt toevoegen of Ankerpunt verwijderen.
3. U voegt een ankerpunt toe door de aanwijzer boven een padsegment te plaatsen en te klikken. U verwijdert een ankerpunt door de aanwijzer boven een ankerpunt te plaatsen en te klikken.

Automatisch veranderen van het gereedschap Pen uitschakelen of tijdelijk negeren

U kunt het automatisch veranderen van het gereedschap Pen in het gereedschap Ankerpunten toevoegen of Ankerpunten verwijderen negeren. Dit is handig wanneer u een nieuw pad bovenop een bestaand pad wilt laten beginnen.

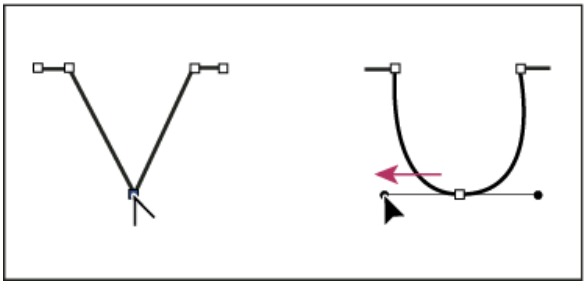
- Schakel in Photoshop de optie Automatisch toevoegen/verwijderen in de optiebalk uit.

Naar boven

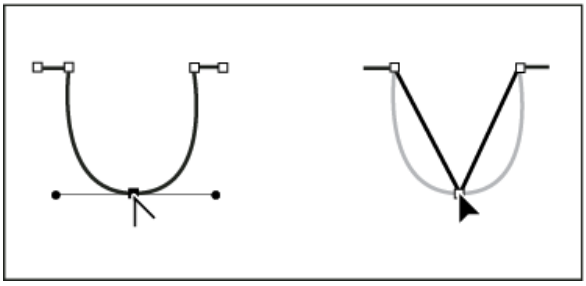
Boogpunten in hoekpunten omzetten en omgekeerd

1. Selecteer het pad dat u wilt wijzigen.
2. Selecteer het gereedschap Ankerpunt omzetten of gebruik het pengereedschap en houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt.

   Opmerking: *Als u het gereedschap Ankerpunt omzetten wilt activeren terwijl het gereedschap Direct selecteren is geactiveerd, zet u de aanwijzer op een ankerpunt en drukt u op Ctrl+Alt (Windows) of Command+Option (Mac OS).*
3. Plaats het gereedschap Ankerpunt omzetten op het gewenste ankerpunt en ga dan als volgt te werk:
   - Als u een hoekpunt wilt omzetten in een vloeiend punt, sleept u bij het hoekpunt vandaan, zodat er richtingslijnen worden weergegeven.

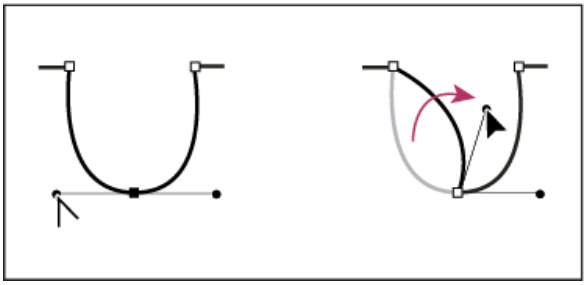
     Een richtingspunt van een hoekpunt afslepen om een boogpunt te maken
   - U zet een boogpunt om in een hoekpunt zonder richtingslijnen door op het boogpunt te klikken.

     Op een boogpunt klikken om een hoekpunt te maken.

Om een hoekpunt zonder richtingslijnen om te zetten in een hoekpunt met onafhankelijke richtingslijnen, sleept u eerst een richtingspunt weg van een hoekpunt (waardoor dit verandert in een vloeiend punt met richtingslijnen). Laat alleen de muisknop los (houd de toetsen ingedrukt die u wellicht hebt gebruikt om het gereedschap Ankerpunt omzetten te activeren) en sleep een van de twee richtingspunten.

- U zet een boogpunt om in een hoekpunt met onafhankelijke richtingslijnen door een van de richtingspunten te slepen.



Een boogpunt in een hoekpunt omzetten

Naar boven

Padcomponenten aanpassen

U kunt een padcomponent (met inbegrip van een vorm in een vormlaag) verplaatsen naar elke gewenste plaats in een afbeelding. Componenten kunnen ook worden gekopieerd binnen een afbeelding of naar een andere Photoshop-afbeelding. Met het gereedschap Padselectie kunt u overlappende componenten samenvoegen tot één component. Alle vectorobjecten die worden beschreven met een opgeslagen pad, tijdelijk pad of vectormasker, kunnen worden verplaatst, veranderd, gekopieerd en verwijderd.

U kunt met de opdrachten Kopiëren en Plakken vectorobjecten ook kopiëren van een Photoshop-afbeelding naar een afbeelding in een andere toepassing, bijvoorbeeld Adobe Illustrator.

De overlapmodus voor de geselecteerde padcomponent wijzigen

1. Met het gereedschap Padselectie trekt u al slepend een selectiekader over de bestaande padgebieden.
2. Kies in Photoshop CC en CS6 een vormgebiedoptie in het vervolgkeuzemenu Padbewerkingen op de optiebalk. Kies in CS5 een vormgebiedoptie op de optiebalk:

   Vormen combineren (CC, CS6) of Toevoegen aan vormgebied (CS5) Hiermee voegt u het padgebied toe aan elkaar overlappende padgebieden.

   Verwijderen uit vormgebied Hiermee verwijdert u het padgebied uit elkaar overlappende padgebieden.

   Doorsnede maken van vormgebieden Hiermee beperkt u het gebied tot de doorsnede van het geselecteerde padgebied en overlappende padgebieden.

   Overlappende vormgebieden uitsluiten Hiermee sluit u het overlappende gebied uit.

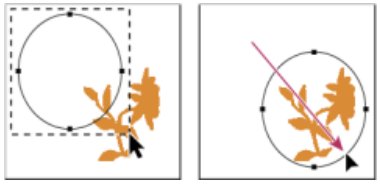
De geselecteerde padcomponent tonen of verbergen

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Weergave > Tonen > Doelpad.
- Kies Weergave > Extra's. Met deze opdracht kunt u ook een raster, hulplijnen, selectieranden, notities en segmenten weergeven of verbergen.

Een pad of padcomponent verplaatsen

1. Selecteer de naam van het pad in het deelvenster Paden en selecteer het pad in de afbeelding met behulp van het gereedschap Padselectie. Als u meerdere padcomponenten wilt selecteren, houdt u Shift ingedrukt en klikt u op elke padcomponent die u aan de selectie wilt toevoegen.
2. Sleep het pad naar de nieuwe locatie. Als u een gedeelte van een pad buiten het canvas sleept, blijft het niet-zichtbare deel van het pad wel beschikbaar.



Een pad slepen naar een nieuwe locatie

Opmerking: *Als bij het verslepen van een pad de verplaatsingsaanwijzer op een open afbeelding komt, wordt het pad gekopieerd naar die afbeelding.*

De vorm van een padcomponent veranderen

1. Selecteer in het deelvenster Paden de naam van het pad en selecteer met Direct selecteren een ankerpunt in het pad.
2. Sleep het punt of de grepen naar een nieuwe locatie.

Overlappende padcomponenten verenigen

1. Selecteer in het deelvenster Paden de naam van het pad en selecteer het gereedschap Padselectie.
2. Ga als volgt te werk om één component van alle overlappende componenten maken:
   - Kies in Photoshop CC en CS6 de optie Vormcomponenten samenvoegen in het vervolgkeuzemenu Padbewerkingen op de optiebalk.
   - Klik in CS5 of eerder op Combineren op de optiebalk.

Een padcomponent of pad kopiëren

Ga als volgt te werk:

- Als u een padcomponent wilt kopiëren terwijl u deze verplaatst, selecteert u de padnaam in het deelvenster Paden en klikt u op een padcomponent met het gereedschap Padselectie. Vervolgens houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het geselecteerde pad.
- Als u een pad wilt kopiëren zonder het een nieuwe naam te geven, sleept u de padnaam in het deelvenster Paden naar de knop Nieuw pad maken onder in het deelvenster.
- Als u het pad wilt kopiëren onder een nieuwe naam, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het pad in het deelvenster Paden naar de knop Nieuw pad maken onder in het deelvenster. U kunt ook het te kopiëren pad selecteren en Pad dupliceren kiezen in het menu van het deelvenster Paden. Voer in het dialoogvenster Pad dupliceren een nieuwe naam in voor het pad en klik op OK.
- Als u een pad of een padcomponent naar een ander pad wilt kopiëren, selecteert u het desbetreffende pad of de padcomponent en kiest u Bewerken > Kopiëren. Vervolgens selecteert u het doelpad en kiest u Bewerken > Plakken.

Padcomponenten van het ene Photoshop-bestand naar het andere kopiëren

1. Open beide afbeeldingen.
2. In de bronafbeelding gebruikt u het gereedschap Padselectie om het hele pad of de padcomponenten te selecteren die u wilt kopiëren.
3. Voer een van de volgende handelingen uit om de padcomponent te kopiëren:
   - Sleep de padcomponent van de bronafbeelding naar de doelafbeelding. De padcomponent is nu gekopieerd naar het actieve pad in het deelvenster Paden.
   - Selecteer in het bronbestand de naam van het pad in het deelvenster Paden en kies Bewerken > Kopiëren om het pad te kopiëren. Ga naar de doelafbeelding en kies Bewerken > Plakken. Op deze manier kunt u ook paden in dezelfde afbeelding combineren.
   - Als u de padcomponent in de doelafbeelding wilt plakken, selecteert u de padcomponent in de bronafbeelding en kiest u Bewerken > Kopiëren. Ga naar de doelafbeelding en kies Bewerken > Plakken.

Een padcomponent verwijderen

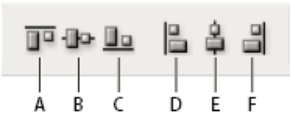
1. Selecteer de padnaam in het deelvenster Paden en klik op een padcomponent met het gereedschap Padselectie.
2. Druk op Backspace (Windows) of Delete (Mac OS) om de geselecteerde padcomponent te verwijderen.

Padcomponenten uitlijnen en verdelen

U kunt padcomponenten die in één pad worden beschreven zowel uitlijnen als verdelen. U kunt bijvoorbeeld de linkerranden van meerdere vormen in één laag uitlijnen of diverse componenten in een tijdelijk pad verdelen langs hun horizontale middelpunten.

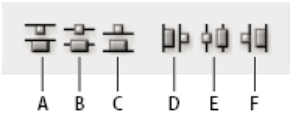
Opmerking: *Gebruik het gereedschap Verplaatsen als u vormen die zich op verschillende lagen bevinden wilt uitlijnen.*

- Als u componenten wilt uitlijnen, gebruikt u het gereedschap Padselectie om de componenten te selecteren die u wilt uitlijnen. Kies vervolgens in Photoshop CC of CS6 een optie in het vervolgkeuzemenu Paduitlijning op de optiebalk. Selecteer in CS5 een uitlijningsoptie op de optiebalk.



Uitlijnknoppen

- Als u componenten wilt distribueren, dient u ten minste drie componenten te selecteren. Kies vervolgens in Photoshop CC of CS6 een optie in het vervolgkeuzemenu Padrangschikking op de optiebalk. Selecteer in CS5 een distributie-optie op de optiebalk.



Verdeelknoppen

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

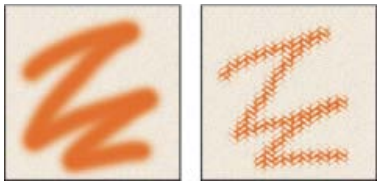
Geweven penselen maken

Penseelopties voor structuur
Structuren kopiëren naar andere gereedschappen
Secundaire penselen

Naar boven

Penseelopties voor structuur

Als u een structuurpenseel gebruikt, worden de penseelstreken van een patroon voorzien, zodat het lijkt of deze op canvas met een structuur zijn aangebracht.



Penseelstreken zonder structuur (links) en met structuur (rechts)

Klik op het patroonvoorbeeld en kies een patroon in het pop-updeelvenster. Stel een of meer van de volgende opties in:

Omkeren Hiermee worden de hoge en lage punten in de structuur omgekeerd op basis van de tonen in het patroon. Als Omkeren is ingeschakeld, zijn de lichtste gebieden in het patroon de lage punten in de structuur. Op deze gebieden wordt de minste verf aangebracht. De donkerste gebieden in het patroon zijn de hoge punten in de structuur. Op deze gebieden wordt de meeste verf aangebracht. Als Omkeren is uitgeschakeld, wordt de meeste verf aangebracht op de lichtste gebieden in het patroon. De minste verf wordt aangebracht op de donkerste gebieden in het patroon.

Schalen Hiermee geeft u de schaal van het patroon op. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een waarde in te stellen in de vorm van een percentage van de grootte van het patroon.

Structuur aanbrengen voor elke aanzet Hiermee past u de geselecteerde structuur afzonderlijk toe op ieder streekspoor in een penseelstreek, in plaats van op de volledige penseelstreek (een penseelstreek bestaat uit vele streeksporen die voortdurend worden toegepast tijdens het slepen van het penseel). Deze optie moet zijn ingeschakeld om de opties voor de variatie van de diepte beschikbaar te maken.

Modus Hiermee geeft u de overvloeimodus voor de combinatie van het penseel en het patroon op. (Zie Overvloeimodi.)

Diepte Hiermee geeft u op hoe diep de verf in de structuur doordringt. Typ een getal of sleep de schuifregelaar om een waarde op te geven. Bij 100% wordt er geen verf aangebracht op de lage punten van de structuur. Bij 0% wordt op alle punten in de structuur dezelfde hoeveelheid verf aangebracht, zodat het patroon niet zichtbaar is.

Minimumdiepte Hiermee geeft u op hoe diep verf minimaal kan doordringen als Besturingselement is ingesteld op Vervagen, Pendruk, Hoek van pen of Pendrukschijf en als Structuur aanbrengen voor elke aanzet is geselecteerd.

Diepte - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u de variatie van de diepte op als Structuur aanbrengen voor elke aanzet is geselecteerd. Voer een percentage in om de maximumjitter aan te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de diepte van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

> **Uit** Hiermee geeft u aan dat de variatie van de diepte van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.
>
> **Vervagen** Kies Vervagen als u de diepte in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van het percentage bij Diepte - jitter tot het percentage bij Minimumdiepte.
>
> **Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie** Hiermee kunt u de diepte laten variëren, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Naar boven

Structuren kopiëren naar andere gereedschappen

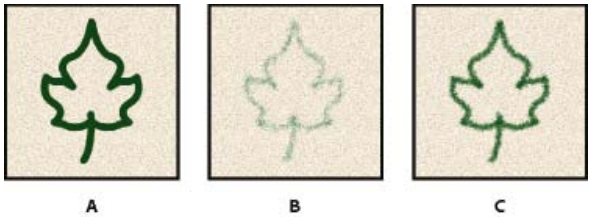
Als u een structuur voor het huidige gereedschap hebt opgegeven, kunt u het patroon en de schaal van de structuur kopiëren naar alle gereedschappen die structuren ondersteunen. U kunt bijvoorbeeld het patroon en de schaal van de huidige structuur voor het penseel kopiëren naar de gereedschappen Potlood, Kloonstempel, Patroonstempel, Historiepenseel, Penseel tekeninghistorie, Gummetje, Tegenhouden, Doordrukken en Spons.

- Kies Structuur naar andere gereedschappen kopiëren in het menu van het deelvenster Penseel.

Naar boven

Secundaire penselen

Als u een secundair penseel gebruikt, worden met twee uiteinden streeksporen aangebracht. De structuur van het secundaire penseel wordt toegepast binnen de penseelstreek van het primaire penseel en alleen de gebieden waar de twee penseelstreken elkaar snijden, worden getekend. De opties voor het primaire penseeluiteinde geeft u op in het gedeelte Vorm penseeluiteinde van het deelvenster Penseel. Selecteer een tweede penseeluiteinde in het gedeelte Secundair penseel van het deelvenster Penseel en stel een van de volgende opties in.



***A.** Streek van primair penseeluiteinde (hard rond 55). **B.** Streek van secundair penseeluiteinde (gras). **C.** Dubbele penseelstreek (beide gebruikt).*

Modus Selecteer een overvloeimodus voor het combineren van de streeksporen van het primaire uiteinde en het secundaire uiteinde. (Zie Overvloeimodi.)

Diameter Hiermee stelt u de grootte van het secundaire uiteinde in. Geef een waarde op in pixels, sleep de schuifregelaar of klik op Monstergrootte gebruiken om de oorspronkelijke diameter van het penseeluiteinde te gebruiken. (De optie Monstergrootte gebruiken is alleen beschikbaar als de vorm van het penseeluiteinde is samengesteld op basis van pixelmonsters in een afbeelding.)

Tussenruimte Met deze optie bepaalt u de afstand tussen de afzonderlijke streeksporen van het secundaire uiteinde in een penseelstreek. Als u de tussenruimte wilt wijzigen, voert u een getal in of gebruikt u de schuifregelaar om een percentage van de diameter van het uiteinde op te geven.

Spreiding Hiermee geeft u op hoe de streeksporen van het secundaire uiteinde in een penseelstreek worden verdeeld. Als Beide assen is ingeschakeld, worden de streeksporen van het secundaire uiteinde straalsgewijs verdeeld. Als Beide assen is uitgeschakeld, worden de streeksporen van het secundaire uiteinde haaks op het pad van de penseelstreek verdeeld. Als u het maximale spreidingspercentage wilt opgeven, typt u een getal of sleept u de schuifregelaar om een waarde op te geven.

Aantal Hiermee geeft u het aantal streeksporen van het secundaire uiteinde op dat bij elk interval wordt aangebracht. Typ een getal of sleep de schuifregelaar om een waarde op te geven.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Dynamische elementen toevoegen aan penselen

Penseeldynamiek toevoegen
Penseelopties voor kleurdynamiek
Opties voor penseeltransfer

Naar boven

Penseeldynamiek toevoegen

Het deelvenster Penseel bevat een groot aantal opties waarmee u dynamische (of veranderende) elementen aan vooraf ingestelde penseeluiteinden kunt toevoegen. U kunt bijvoorbeeld opties instellen om de grootte, kleur en dekking van de streeksporen gaandeweg de penseelstreek te wijzigen.

Als u dynamische elementen aan een penseel toevoegt, stelt u twee onderdelen in:

- Met jitterpercentages geeft u de onzekerheid van de dynamische elementen op. Met 0% verandert een element niet gaandeweg een penseelstreek. Met 100% stelt u de maximale onzekerheid voor een element in.
- Met de opties in de pop-upmenu's Besturingselement geeft u op hoe de variatie van de dynamische elementen wordt bepaald. U kunt instellen dat u de variatie van een element niet zelf wilt bepalen, dat u een element in het opgegeven aantal stappen wilt laten vervagen of dat u de variatie van een element wilt laten bepalen door de pendruk, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Opmerking: *Penbesturingselementen zijn alleen beschikbaar wanneer u gebruikmaakt van een drukgevoelig digitaal takentablet, zoals de Wacom-tabletten, en compatibele pennen (voor het bepalen van de rotatie en voor de draaischijf). Er verschijnt een waarschuwingspictogram als u een penbesturingselement selecteert maar u geen tablet hebt geïnstalleerd of als u een pen gebruikt zonder beheerfunctie.*

Penseelvormdynamiek

Vormdynamiek bepaalt de variatie van de streeksporen in een penseelstreek.



Penseelstreken zonder vormdynamiek en met vormdynamiek

Grootte - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u de variatie op van de grootte van de streeksporen in een penseelstreek. Zie voor meer informatie Penselen maken en wijzigen.

Als u het maximale jitterpercentage wilt opgeven, typt u een getal of sleept u de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de grootte van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de grootte van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de grootte van de streeksporen in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van de oorspronkelijke diameter tot de minimumdiameter. Elke stap vertegenwoordigt één punt op het penseel. U kunt waarden opgeven van 1 tot 9999. Als u bijvoorbeeld 10 opgeeft, wordt het effect in 10 stappen afgezwakt.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf Hiermee kunt u de grootte van de streeksporen laten verschillen tussen de oorspronkelijke diameter en de minimumdiameter, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen of de positie van de draaischijf van de pen.

Minimumdiameter Hiermee geeft u het minimumpercentage op waarmee streeksporen kunnen worden geschaald als Grootte - jitter of Besturingselement is ingeschakeld. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een waarde in te stellen in de vorm van een percentage van de diameter van het penseeluiteinde.

Hoekschaal Hiermee geeft u de schaalfactor op die vóór de rotatie wordt toegepast op de hoogte van het penseel als Besturingselement is ingesteld op Hoek van pen. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een waarde in te stellen in de vorm van een percentage van de diameter van het penseel.

Hoek - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u de variatie op van de hoek van de streeksporen in een penseelstreek. Als u het maximale jitterpercentage wilt opgeven, voert u een waarde in die een percentage van 360 graden bedraagt. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de hoek

van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de hoek van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de hoek van de streeksporen in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen met een waarde tussen 0 en 360 graden.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie Hiermee kunt de variatie van de hoek van de streeksporen aangeven tussen 0 en 360 graden, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Oorspronkelijke richting Kies Oorspronkelijke richting als u de hoek van de streeksporen wilt laten bepalen door de oorspronkelijke richting van de penseelstreek.

Richting Kies Richting als u de hoek van de streeksporen wilt laten bepalen door de richting van de penseelstreek.

Ronding - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u de variatie op van de ronding van de streeksporen in een penseelstreek. Als u het maximumpercentage aan jittering wilt opgeven, geeft u een percentage op om de verhouding tussen de korte en de lange as van het penseel aan te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de ronding van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de ronding van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de ronding van de streeksporen in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen met een waarde tussen 100% en de minimumronding.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie Hiermee kunt de ronding van de streeksporen aangeven tussen 100% en de minimumronding, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

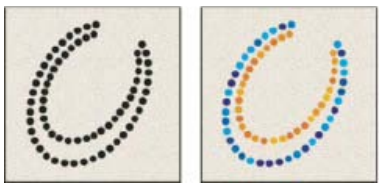
Minimumronding Hiermee geeft u de minimumronding voor streeksporen op als Ronding - jitter of Besturingselement is ingeschakeld. Geef een percentage op om de verhouding tussen de korte en de lange as van het penseel aan te geven.

Penseelprojectie (CC, CS6) Als u met een digitale pen tekent, veranderen zo de wijzigingen in de hoek en rotatie de vorm van het penseeluiteinde.

Naar boven

Penseelopties voor kleurdynamiek

Kleurdynamiek bepaalt hoe de kleur gaandeweg een penseelstreek verandert.



Penseelstreken zonder kleurdynamiek (links) en met kleurdynamiek (rechts)

Toepassen op uiteinde Hiermee bepaalt u dat de kleur wordt gewijzigd voor elk verschillend uiteindezegel in een penseelstreek.

Als deze optie uitgeschakeld is, vinden dynamische wijzigingen maar eenmaal plaats, en wel aan het begin van elke streek. U kunt de kleur tussen penseelstreken variëren, in plaats van in elke afzonderlijke streek.

Voorgrond/achtergrond - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u op hoe de verf varieert tussen de voorgrondkleur en de achtergrondkleur.

Als u een percentage wilt opgeven waarmee de kleur van de verf kan variëren, typt u een getal of sleept u de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de kleur van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de kleur van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de kleur van de verf in het opgegeven aantal stappen wilt variëren tussen de voorgrondkleur en de achtergrondkleur.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf, Rotatie Hiermee varieert u de kleur van de verf tussen de voorgrondkleur en de achtergrondkleur, gebaseerd op de druk van de pen, de hoek van de pen, de positie van de draaischijf van de pen of de rotatie van de pen.

Kleurtoon - jitter Hiermee geeft u een percentage op waarmee de kleurtoon van de verf kan variëren in een penseelstreek. Typ een getal of sleep de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u een lagere waarde opgeeft, wordt de kleurtoon gewijzigd, maar blijft de kleurtoon dicht bij die van de voorgrondkleur. Als u een hogere waarde opgeeft, wordt het verschil tussen de kleurtonen vergroot.

Verzadiging - jitter Hiermee geeft u een percentage op waarmee de verzadiging van de verf kan variëren in een penseelstreek. Typ een getal of sleep de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u een lagere waarde opgeeft, wordt de verzadiging gewijzigd, maar blijft de verzadiging dicht bij die van de voorgrondkleur. Als u een hogere waarde opgeeft, wordt het verschil tussen de verzadigingsniveaus vergroot.

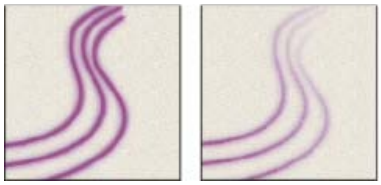
Helderheid - jitter Hiermee geeft u een percentage op waarmee de helderheid van de verf kan variëren in een penseelstreek. Typ een getal of sleep de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u een lagere waarde opgeeft, wordt de helderheid gewijzigd, maar blijft de helderheid dicht bij die van de voorgrondkleur. Als u een hogere waarde opgeeft, wordt het verschil tussen de helderheidsniveaus vergroot.

Zuiverheid Hiermee verhoogt of verlaagt u de verzadiging van de kleur. Typ een getal of gebruik de schuifregelaar om een percentage tussen –100 en 100 in te voeren. Bij –100% is de kleur volledig ontdaan van verzadiging; bij 100% is de kleur volledig verzadigd.

Naar boven

Opties voor penseeltransfer

Met de opties voor penseeltransfer kunt u bepalen hoe verf gaandeweg een penseelstreek verandert.



Penseelstreken zonder verfdynamiek (links) en met verfdynamiek (rechts)

Dekking - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u op hoe de dekking van de verf varieert in een penseelstreek, met als maximum de dekkingswaarde die is opgegeven in de optiebalk. Als u een percentage wilt opgeven waarmee de dekking van de verf kan variëren, typt u een getal of sleept u de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de dekking van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de dekking van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de dekking in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van de dekkingswaarde in de optiebalk tot 0.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf Hiermee varieert u de dekking van de verf op basis van de pendruk, de hoek van de pen of de positie van de draaischijf van de pen.

Stroom - jitter en Besturingselement Hiermee geeft u op hoe de stroom van de verf varieert in een penseelstreek, met als maximum de stroomwaarde die is opgegeven in de optiebalk.

Als u een percentage wilt opgeven waarmee de stroom van de verf kan variëren, typt u een getal of sleept u de schuifregelaar om een waarde op te geven. Als u wilt opgeven hoe de variatie van de stroom van de streeksporen wordt bepaald, kiest u een optie in het pop-upmenu Besturingselement:

Uit Hiermee geeft u aan dat de variatie van de stroom van de streeksporen niet hoeft te worden bepaald.

Vervagen Kies Vervagen als u de stroom in het opgegeven aantal stappen wilt terugbrengen van de stroomwaarde in de optiebalk tot 0.

Pendruk, Hoek van pen, Pendrukschijf Hiermee varieert u de stroom van de verf op basis van de pendruk, de hoek van de pen of de positie van de draaischijf van de pen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Tekst

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Tekens opmaken

Tekens selecteren
Overzicht van het deelvenster Teken
Informatie over dynamische sneltoetsen
Tekstgrootte opgeven
De tekstkleur wijzigen
De kleur van afzonderlijke letters wijzigen
Tekst onderstrepen of doorhalen
Alle hoofdletters of kleinkapitalen toepassen
Superscript- of subscripttekens opgeven
Tekenstijlen | CC, CS6
Standaardtekststijlen opgeven | Alleen Creative Cloud

U kunt tekstkenmerken instellen voordat u tekens invoert of de kenmerken wijzigen om de vormgeving van geselecteerde tekens in een tekstlaag te wijzigen.

U kunt afzonderlijke tekens pas opmaken nadat u ze hebt geselecteerd. U kunt één teken selecteren, een reeks tekens of alle tekens in een tekstlaag.

Naar boven

Tekens selecteren

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst  of Verticale tekst  .
2. Selecteer de tekstlaag in het deelvenster Lagen of klik in de tekst om automatisch een tekstlaag te selecteren.
3. Plaats het invoegpunt in de tekst en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep om een of meer tekens te selecteren.
   - Klik in de tekst en klik vervolgens terwijl u Shift ingedrukt houdt om een reeks tekens te selecteren.
   - Kies Selecteren > Alles om alle tekens in de laag te selecteren.
   - Dubbelklik op een woord om dit te selecteren. Klik drie keer op een regel om deze te selecteren. Klik vier keer op een alinea om deze te selecteren. Klik vijf keer ergens in de tekst om alle tekens in een selectiekader te selecteren.
   - Als u de pijltoetsen wilt gebruiken om tekens te selecteren, klikt u in de tekst en houdt u Shift ingedrukt terwijl u op de pijl-rechts of pijl-links drukt. Als u de pijltoetsen wilt gebruiken om woorden te selecteren, houdt u Shift+Ctrl (Windows) of Shift+Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u op pijl-rechts of pijl-links drukt.
4. Als u alle tekens in een laag wilt selecteren zonder het invoegpunt in de tekst te plaatsen, selecteert u de tekstlaag in het deelvenster Lagen en dubbelklikt u vervolgens op het tekstpictogram van de laag.

   Opmerking: *Als u tekens in een tekstlaag selecteert en opmaakt, wordt de bewerkingsmodus van het gereedschap Tekst geactiveerd.*

Naar boven

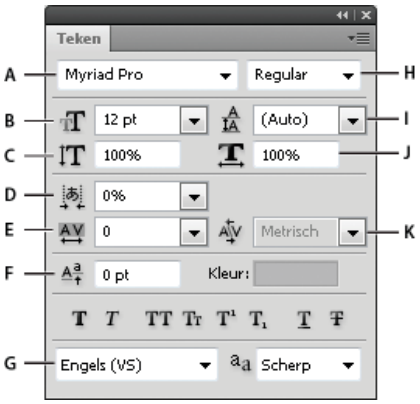
Overzicht van het deelvenster Teken

Het deelvenster Teken bevat opties voor het opmaken van tekens. Sommige opmaakopties zijn ook beschikbaar via de optiebalk.

U kunt het deelvenster Teken weergeven door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Kies Venster > Teken of klik op het tabblad van het deelvenster Teken als het deelvenster zichtbaar, maar niet actief is.
- Selecteer een tekstgereedschap en klik op de deelvensterknop  op de optiebalk.

  Als u een optie in het deelvenster Teken wilt instellen, kiest u een waarde in het pop-upmenu, rechts van de optie. Voor het instellen van numerieke waarden kunt u ook Pijl-omhoog of Pijl-omlaag gebruiken, of u kunt de waarde direct in het tekstvak bewerken. Als u direct een waarde bewerkt, drukt u op Enter of Return om een waarde toe te passen, op Shift+Enter of Shift+Return om een waarde toe te passen en vervolgens deze net bewerkte waarde te markeren of op Tab om een waarde toe te passen en door te gaan naar het volgende tekstvak in het deelvenster.



Deelvenster Teken
***A.** Lettertypefamilie **B.** Tekengrootte **C.** Verticale schaal **D.** Optie Tsume instellen **E.** Tekstspatiëring **F.** Verschuiving basislijn **G.** Taal **H.** Tekenstijl **I.** Regelafstand **J.** Horizontale schaal **K.** Tekenspatiëring*

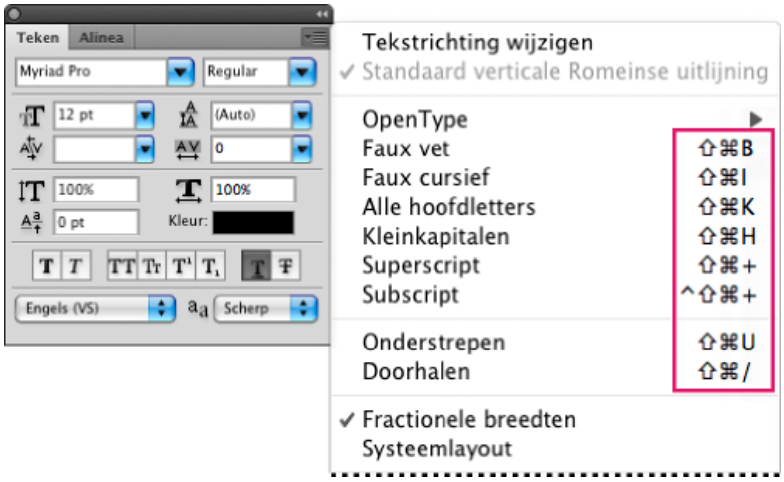
***Opmerking:** Selecteer Aziatische tekstopties tonen in de voorkeuren voor Tekst om de optie Tsume instellen te laten verschijnen in het deelvenster Teken.*

Het menu van het deelvenster Teken bevat nog meer opdrachten en opties. Als u dit menu wilt gebruiken, klikt u op het driehoekje rechtsboven in het deelvenster.

Naar boven

Informatie over dynamische sneltoetsen

Dynamische sneltoetsen zijn sneltoetsen die alleen toegankelijk zijn wanneer u punttekst of alineatekst invoert, wanneer u tekst hebt geselecteerd of als de I-vormige aanwijzer in tekst wordt weergegeven. Als er dynamische sneltoetsen beschikbaar zijn, worden deze weergegeven in het menu van het deelvenster Teken. Er zijn dynamische sneltoetsen beschikbaar voor tekstopties zoals Faux vet, Faux cursief, Alle hoofdletters, Kleinkapitalen, Superscript, Subscript, Onderstrepen en Doorhalen.



Dynamische sneltoetsen worden alleen in het menu van het deelvenster Teken weergegeven wanneer u punttekst of alineatekst invoert, wanneer u tekst hebt geselecteerd of als de I-vormige aanwijzer in tekst wordt weergegeven.

Naar boven

Tekstgrootte opgeven

De *tekstgrootte* bepaalt hoe groot tekst in de afbeelding verschijnt.

De standaardmaateenheid voor tekst is *punten*. Eén PostScript-punt komt overeen met 1/72 van een inch in een 72-ppi afbeelding. U kunt echter overschakelen tussen het gebruik van de PostScript-definitie van puntgrootte en de traditionele definitie. De standaardmaateenheid voor tekst kunt u wijzigen in het groepsvak Eenheden & linialen van het dialoogvenster Voorkeuren.

Een tekstgrootte kiezen

- Typ of selecteer in het deelvenster Teken of op de optiebalk een nieuwe waarde voor de lettergrootte .

  Als u een andere maateenheid wilt gebruiken, typt u de eenheid (in, cm, mm, pt, px of pica) achter de waarde in het tekstvak Tekengrootte instellen.

Als u de maateenheid voor tekst wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Mac OS) en kiest u een maateenheid in het menu Tekst.

De eenheid voor de puntgrootte definiëren

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Eenheden & linialen (Mac OS).
2. Selecteer voor Punt-/picagrootte een van de volgende opties:

   PostScript (72 punten/inch) Hiermee stelt u een eenheidsgrootte in die geschikt is voor het afdrukken naar een PostScript-apparaat.

   Traditioneel (72,27 punten/inch) Gebruikt 72,27 punten per inch, een gebruikelijke instelling voor afdrukken.
3. Klik op OK.

Naar boven

De tekstkleur wijzigen

De kleur van de ingevoerde tekst wordt bepaald door de huidige voorgrondkleur. U kunt de tekstkleur echter wijzigen vóór of na het invoeren van tekst. Wanneer u bestaande tekstlagen bewerkt, kunt u de kleur wijzigen van afzonderlijke, geselecteerde tekens of van alle tekst in een laag.

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Klik in het selectievak Tekstkleur instellen op de optiebalk of in het deelvenster Teken en selecteer vervolgens een kleur met de Adobe Kleurkiezer.
  - Gebruik snelkoppelingen voor opvullen. Als u wilt opvullen met de voorgrondkleur, drukt u op Alt+Backspace (Windows) of Option+Delete (Mac OS). U kunt opvullen met de achtergrondkleur door op Ctrl+Backspace (Windows) of Command+Delete (Mac OS) te drukken.
  - Bedek de tekstlaag met een laagstijl om een kleur, verloop of patroon over de bestaande kleur toe te passen. U kunt niet selectief een tekstlaag bedekken met een laagstijl, omdat dit invloed heeft op alle tekens in de tekstlaag.
  - Klik in het selectievak Voorgrondkleur instellen in de gereedschapset en kies een kleur met de Adobe Kleurkiezer. U kunt ook op een kleur in het deelvenster Kleur of in het deelvenster Stalen klikken. Als u de kleur van een bestaande tekstlaag wilt wijzigen met deze methode, selecteert u eerst tekens in die laag.

Naar boven

De kleur van afzonderlijke letters wijzigen

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst T.
2. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de tekst.
3. Selecteer in het documentvenster de tekens die u wilt wijzigen.
4. Klik op het kleurstaal op de optiebalk boven in het werkgebied.
5. Zoek in het dialoogvenster Adobe Kleurkiezer het gewenste kleurbereik met behulp van de driehoekige schuifregelaars op de kleurenspectrumbalk en klik vervolgens op de gewenste kleur in het kleurveld. De kleur die u selecteert, verschijnt in de bovenste helft van het kleurstaal in de Adobe Kleurkiezer. De oorspronkelijke kleur blijft staan in de onderste helft.
6. Klik op OK. De oorspronkelijke kleur op de optiebalk en in de geselecteerde tekens wordt vervangen door de nieuwe kleur.

   Opmerking: *De nieuwe kleur wordt pas weergegeven op de tekens wanneer u deze deselecteert of wanneer u iets anders selecteert.*

Naar boven

Tekst onderstrepen of doorhalen

U kunt een streep plaatsen onder horizontale tekst of links of rechts van verticale tekst. U kunt ook een streep plaatsen door horizontale of verticale tekst. De streep heeft altijd dezelfde kleur als de tekst.

- Selecteer de tekst die u wilt onderstrepen of doorhalen.
  - Als u horizontale tekst wilt onderstrepen, klikt u op de knop Onderstrepen T in het deelvenster Teken.
  - Als u een lijn wilt zetten aan de linker- of rechterzijde van verticale tekst, kiest u Links onderstrepen of Rechts onderstrepen in het menu van het deelvenster Teken. Een onderstreping kunt u links of rechts weergeven, maar niet aan beide zijden. Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.

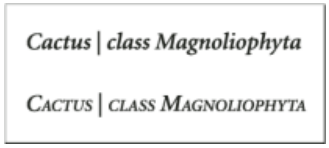
  Opmerking: *De opties Links onderstrepen en Rechts onderstrepen zijn alleen beschikbaar in het menu van het deelvenster Teken als een tekstlaag met verticale tekst is geselecteerd. Als u met verticale Aziatische tekst werkt, kunt u links of rechts van de regel met tekst een streep toevoegen.*

  - Als u een horizontale lijn door horizontale tekst of een verticale lijn door verticale tekst wilt aanbrengen, klikt u op de knop Doorhalen T in het deelvenster Teken. U kunt ook Doorhalen kiezen in het menu van het deelvenster Teken.

Naar boven

Alle hoofdletters of kleinkapitalen toepassen

U kunt tekst invoeren of opmaken als hoofdletters, waarbij u kunt kiezen tussen hoofdletters voor alle tekens of kleinkapitalen. Als u tekst opmaakt in kleinkapitalen, worden automatisch de kleinkapitalen van het betrokken lettertype gebruikt, mits deze beschikbaar zijn. Als het lettertype geen kleinkapitalen bevat, worden in Photoshop faux kleinkapitalen gegenereerd.



Kapitalen (boven) vergeleken met kleinkapitalen (onder)

1. Selecteer de tekst die u wilt wijzigen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Alle hoofdletters TT of de knop Kleinkapitalen Tr in het deelvenster Teken.
   - Kies Kapitalen of Kleinkapitalen in het menu van het deelvenster Teken. Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.

Naar boven

Superscript- of subscripttekens opgeven

Superscript- en *subscript*tekst (ook wel *verhoogd schrift* en *verlaagd schrift* genoemd) is verkleinde tekst die wordt verhoogd of verlaagd in verhouding tot de basislijn van een lettertype. Als het lettertype geen superscript- of subscripttekens bevat, worden in Photoshop faux superscript- en subscripttekens gegenereerd.

1. Selecteer de tekst die u wilt wijzigen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Superscript T¹ of de knop Subscript T₁ in het deelvenster Teken.
   - Kies Superscript of Subscript in het menu van het deelvenster Teken. Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.

Naar boven

Tekenstijlen | CC, CS6

Een tekenstijl bevat opmaakkenmerken voor tekens en kan worden toegepast op tekens, een alinea of zelfs een reeks alinea's. U kunt tekenstijlen maken en deze later toepassen.

Kies **Venster** > **Tekenstijlen** om het deelvenster Tekenstijlen te openen.

- Als u een tekenstijl wilt toepassen, selecteert u de tekst of de tekstlaag en klikt u op een tekenstijl.

Tekststijlen zijn hiërarchisch: handmatige vervangingen krijgen prioriteit over toegepaste tekenstijlen, die op hun beurt weer toegepaste alineastijlen vervangen. Dankzij deze hiërarchische aanpak kunt u de efficiëntie van stijlen combineren met de flexibiliteit om uw ontwerpen aan te passen.

Op Alinea- en tekenstijlen in Photoshop CS6 van Julieanne Kost vindt u een video-overzicht.

Een tekenstijl maken

1. Selecteer de desbetreffende tekst als u een nieuwe stijl wilt maken op basis van de opmaak van bestaande tekst.
2. Kies Nieuwe tekenstijl in het menu van het deelvenster Tekenstijlen.

Opmerking*: als u een stijl wilt maken zonder eerst tekst te selecteren, klikt u op het pictogram Nieuwe stijl maken onder aan het deelvenster Tekenstijlen. Als u een stijl wilt bewerken zonder deze op tekst toe te passen, selecteert u een afbeeldingslaag, zoals de achtergrond.*

Een tekenstijl bewerken

Dubbelklik op bestaande stijlen om deze te bewerken en alle bijbehorende tekst in het huidige document bij te werken. Wanneer u de stijlopmaak wijzigt, wordt alle tekst waarop de stijl is toegepast, bijgewerkt met de nieuwe opmaak.

Ga als volgt te werk om een tekenstijl te bewerken:

1. Dubbelklik op de stijl in het deelvenster Tekenstijlen.
2. U geeft de opmaakkenmerken op door te klikken op een categorie (zoals Standaard tekenopmaak) links en door de kenmerken op te geven die u aan de stijl wilt toevoegen.
3. Klik op OK als u de opmaakkenmerken hebt opgegeven.

Naar boven

Standaardtekststijlen opgeven | Alleen Creative Cloud

Opmerking: *Deze functie is geïntroduceerd in de Creative Cloud-versie van Photoshop CS6.*

De huidige teken- en alineastijlen kunnen worden opgeslagen als standaardtekst. Deze standaardinstellingen worden automatisch toegepast op nieuwe Photoshop-documenten en kunnen ook op bestaande documenten worden toegepast die nog geen tekststijlen bevatten. Ga naarAlineastijlen voor meer informatie.

Voer een van de volgende handelingen uit om de huidige teken- en alineastijlen op te slaan als standaardinstellingen voor tekst:

- Kies Tekst > Standaardtekststijlen opslaan.
- Kies Standaardtekststijlen opslaan in het menu van het deelvenster Alineastijlen of Tekenstijlen.

De standaardalinea- en tekenstijlen toepassen op een document:

1. Ga als volgt te werk:
    - Kies Tekst > Standaardtekststijlen laden.
    - Kies Standaardtekststijlen laden in het menu van het deelvenster Alineastijlen of Tekenstijlen.
2. Als u de standaardtekststijlen in een document laadt dat al een bestaande tekststijl heeft, wordt het dialoogvenster Alineastijlen importeren weergegeven. U kunt kiezen of u de bestaande tekststijl al dan niet wilt vervangen door de standaardtekststijl.

Meer Help-onderwerpen

- Regelafstand en tekenspatiëring
- Deelvensters en menu's
- Informatie over laageffecten en stijlen
- Tekst maken

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Alinea’s opmaken

Alinea's opmaken
Overzicht van het deelvenster Alinea
Uitlijning instellen
Uitvulling instellen voor alineatekst
Woord- en letterspatiëring in uitgevulde tekst aanpassen
Alinea's inspringen
Alinea-afstand aanpassen
Hangende interpunctie opgeven voor Romeinse lettertypen
Woordafbreking automatisch aanpassen
Voorkomen dat woorden worden afgebroken
Compositiemethoden
Alineastijlen | CC, CS6

Alinea's opmaken

Naar boven

In het geval van punttekst vormt elke regel een afzonderlijke alinea. Bij alineatekst kan elke alinea meerdere regels bevatten, afhankelijk van de afmetingen van het selectiekader.

U kunt alinea’s selecteren en vervolgens het deelvenster Alinea gebruiken om opmaakopties in te stellen voor één alinea, verschillende alinea’s of alle alinea’s in een tekstlaag.

- Selecteer het gereedschap Horizontale tekst of Verticale tekst .
  - Als u één alinea wilt opmaken, klikt u in de desbetreffende alinea.
  - Als u meerdere alinea's wilt opmaken, selecteert u een gedeelte in een reeks alinea's.
  - Als u opmaak wilt toepassen op alle alinea's in de laag, selecteert u de tekstlaag in het deelvenster Lagen.

Overzicht van het deelvenster Alinea

Naar boven

U gebruikt het deelvenster Alinea om de opmaak van kolommen en alinea's te wijzigen. Kies Venster > Alinea of klik op het tabblad van het deelvenster Alinea als het deelvenster zichtbaar, maar niet actief is. Het deelvenster Alinea wordt dan weergegeven. U kunt ook een tekstgereedschap selecteren en op de deelvensterknop op de optiebalk klikken.

Als u opties wilt instellen met numerieke waarden in het deelvenster Alinea, kunt u de pijl-omhoog of pijl-omlaag gebruiken of de waarde direct in het tekstvak wijzigen. Als u direct een waarde bewerkt, drukt u op Enter of Return om een waarde toe te passen, op Shift+Enter of Shift+Return om een waarde toe te passen en vervolgens deze net bewerkte waarde te markeren of op Tab om een waarde toe te passen en door te gaan naar het volgende tekstvak in het deelvenster.



Het deelvenster Alinea
***A.** Uitlijning en uitvulling **B.** Links inspringen **C.** Eerste regel links inspringen **D.** Witruimte vóór alinea **E.** Woordafbreking **F.** Rechts inspringen **G.** Witruimte na alinea*

Het menu van het deelvenster Alinea bevat nog meer opdrachten en opties. Als u dit menu wilt gebruiken, klikt u op het driehoekje rechtsboven in het deelvenster.

Uitlijning instellen

Naar boven

U kunt tekst *uitlijnen* op een zijde van de alinea (links, centreren of rechts voor horizontale tekst; boven, centreren of onder voor verticale tekst). Opties voor het uitlijnen zijn alleen beschikbaar voor alineatekst.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen.
   - Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.
2. Klik op een uitlijningsoptie in het deelvenster Alinea of op de optiebalk.

   De opties voor horizontale tekst zijn:

   Tekst links uitlijnen Hiermee lijnt u tekst links uit en wordt voor de rechterzijde van de alinea vrije regelval gebruikt.

   Tekst centreren Hiermee lijnt u tekst op het midden uit en wordt voor zowel de linker- als de rechterzijde vrije regelval gebruikt.

   Tekst rechts uitlijnen Hiermee lijnt u tekst rechts uit en wordt voor de linkerzijde van de alinea vrije regelval gebruikt.

   De opties voor verticale tekst zijn:

   Tekst boven uitlijnen Hiermee lijnt u tekst op de bovenzijde uit en wordt voor de onderzijde van de alinea vrije regelval gebruikt.

   Tekst centreren Hiermee lijnt u tekst op het midden uit en wordt voor zowel de boven- als de onderzijde van de alinea vrije regelval gebruikt.

   Tekst onder uitlijnen Hiermee lijnt u tekst op de onderzijde uit en wordt voor de bovenzijde van de alinea vrije regelval gebruikt.

Naar boven

Uitvulling instellen voor alineatekst

Tekst is *uitgevuld* wanneer deze aan weerszijden wordt uitgelijnd. U kunt alle tekst in een alinea uitvullen met uitzondering van de laatste regel, of u kunt tekst in een alinea uitvullen met inbegrip van de laatste regel. De instellingen die u kiest voor uitvulling zijn van invloed op de horizontale afstand van regels en de esthetische aantrekkingskracht van tekst op een pagina.

Opties voor uitvulling zijn alleen beschikbaar voor alineatekst en bepalen spatiëring tussen woorden, letters en glyphs. De instellingen voor uitvulling worden alleen toegepast op Romeinse tekens. Deze instellingen zijn niet van invloed op double-bytetekens in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen.
   - Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.
2. Klik in het deelvenster Alinea op een uitvullingsoptie.

   De opties voor horizontale tekst zijn:

   Laatste links uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt links uitgelijnd.

   Laatste centraal uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt op het midden uitgelijnd.

   Laatste rechts uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt rechts uitgelijnd.

   Alles uitvullen Hiermee worden alle regels uitgevuld. De laatste regel wordt geforceerd uitgevuld.

   De opties voor verticale tekst zijn:

   Laatste boven uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt aan de bovenzijde uitgelijnd.

   Laatste centraal uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt op het midden uitgelijnd.

   Laatste onder uitvullen Hiermee worden alle regels behalve de laatste uitgevuld. Die regel wordt aan de onderzijde uitgevuld.

   Alles uitvullen Hiermee worden alle regels uitgevuld. De laatste regel wordt geforceerd uitgevuld.

   Opmerking: *De uitvulling (rechts, centreren en links uitlijnen en alles uitvullen) van tekst op een pad begint bij het invoegpunt en eindigt aan het einde van het pad.*

Naar boven

Woord- en letterspatiëring in uitgevulde tekst aanpassen

U kunt de spatiëring tussen letters en woorden en de schaal van tekens nauwkeurig instellen. Het aanpassen van de spatiëring is vooral handig voor uitgevulde tekst, maar u kunt de spatiëring van niet-uitgevulde tekst ook aanpassen.

1. Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen of selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen.
2. Kies Uitvulling in het menu van het deelvenster Alinea.
3. Voer waarden in voor Woordspatiëring, Letterspatiëring en Glyph-schaling. Het bereik van aanvaardbare spatiëring dat u met de waarden van Minimum en Maximum definieert, geldt alleen voor uitgevulde alinea's. Met Gewenst geeft u de gewenste spatiëring voor uitgevulde en niet-uitgevulde alinea's op:

   Woordspatiëring De ruimte tussen woorden die het resultaat is van het indrukken van de spatiebalk. Voor Woordspatiëring kunt u waarden opgeven van 0% tot 1000%. Bij 100% wordt er geen extra ruimte tussen woorden toegevoegd.

   Letterspatiëring De afstand tussen letters, met inbegrip van de tekstspatiëring of tekenspatiëring. Voor letterspatiëring kunt u waarden opgeven van -100% tot 500%. Bij 0% wordt geen ruimte tussen letters toegevoegd. Bij 100% wordt een volledige spatiebreedte tussen letters toegevoegd.

   Glyph-schaling De breedte van tekens (elk lettertypeteken is een *glyph*). U kunt waarden opgeven van 50% tot 200%. Bij 100% wordt de hoogte van tekens niet geschaald.

   Spatiëringsopties worden altijd toegepast op een hele alinea. Gebruik de optie Tekstspatiëring als u de spatiëring van enkele tekens wilt aanpassen, maar niet de spatiëring van de hele alinea.

Naar boven

Alinea's inspringen

Inspringen verwijst naar de hoeveelheid ruimte tussen tekst en het selectiekader of de regel met de tekst. Inspringen is alleen van invloed op de geselecteerde alinea of alinea’s, wat betekent dat u eenvoudig verschillende inspringingen kunt instellen voor alinea’s.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen.
   - Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.
2. Typ een waarde voor een inspringoptie in het deelvenster Alinea:

   Linkermarge inspringen Kies deze optie om in te springen vanaf de linkerzijde van de alinea. Voor verticale tekst bepaalt deze optie de inspringing vanaf de bovenzijde van de alinea.

   Rechtermarge inspringen Kies deze optie om in te springen vanaf de rechterzijde van de alinea. Voor verticale tekst bepaalt deze optie de inspringing vanaf de onderzijde van de alinea.

   Inspringen eerste regel Kies deze optie om alleen de eerste regel met tekst in de alinea in te springen. Voor horizontale tekst wordt de eerste regel ingesprongen ten opzichte van de linkermarge. Voor verticale tekst wordt de eerste regel ingesprongen ten opzichte van de bovenmarge. Voer een negatieve waarde in als de eerste regel hangend moet inspringen.

Naar boven

Alinea-afstand aanpassen

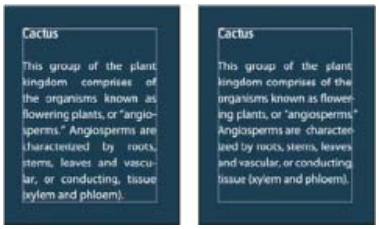
1. Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen of selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen. Als u geen cursor in een alinea plaatst of een tekstlaag selecteert, wordt de instelling toegepast op nieuwe tekst.
2. Pas in het deelvenster Alinea de waarden aan voor Witruimte toevoegen voor alinea  en Witruimte toevoegen na alinea  .

Naar boven

Hangende interpunctie opgeven voor Romeinse lettertypen

Hangende interpunctie bepaalt de uitlijning van leestekens voor een bepaalde alinea. Als Romeinse hangende interpunctie is ingeschakeld, vallen de volgende tekens buiten de marges: enkele aanhalingstekens, dubbele aanhalingstekens, apostrofs, komma's, punten, koppeltekens, em-streepjes, en-streepjes, dubbele punten en puntkomma's. Als er een aanhalingsteken achter een leesteken staat, zijn beide tekens hangend.

Onthoud dat de uitlijning van de alinea de ruimte bepaalt waarbuiten de interpunctie valt. Voor alinea's die links en rechts zijn uitgelijnd, valt de interpunctie respectievelijk buiten de linker- en rechtermarge. Voor alinea's die aan de bovenzijde of onderzijde zijn uitgelijnd, valt de interpunctie respectievelijk buiten de boven- en ondermarge. Bij gecentreerde en uitgevulde alinea's hangen leestekens buiten beide marges.



Een alinea zonder hangende interpunctie (links) vergeleken met een alinea met hangende interpunctie (rechts)

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstlaag als u alle alinea's in die tekstlaag wilt aanpassen.
   - Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.
2. Kies Romeinse hangende interpunctie in het menu van het deelvenster Alinea. Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.

   Opmerking: *Double-byteleestekens die voorkomen in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen in het geselecteerde bereik krijgen geen hangende interpunctie als u Romeinse hangende interpunctie gebruikt. In plaats daarvan kunt u de standaardinstelling of de sterke instelling voor Burasagari gebruiken. Deze mogelijkheden zijn alleen beschikbaar als u Aziatische tekstopties tonen selecteert bij de voorkeuren voor Tekst.*

Naar boven

Woordafbreking automatisch aanpassen

De instellingen die u kiest voor woordafbreking zijn van invloed op de horizontale afstand van regels en de esthetische aantrekkingskracht van tekst op een pagina. De opties voor afbreking bepalen of woorden mogen worden afgebroken en, als dat mogelijk is, welke afbrekingen zijn toegestaan.

1. Voer een van de volgende handelingen uit om automatische woordafbreking te gebruiken:
   - Als u automatische afbreking wilt in- of uitschakelen, schakelt u de optie Woordafbreking in het palet Alinea in of uit.
   - Als u afbreking wilt toepassen op bepaalde alinea's, selecteert u eerst alleen de alinea's waarin de afbreking moet voorkomen.
   - Als u een woordenboek voor woordafbreking gebruikt, kiest u een taal in het pop-upmenu Taal onder in het palet Teken.
2. Kies Woordafbreking in het menu van het deelvenster Alinea en geef desgewenst de volgende opties op:

   Woorden langer dan _ letters Bepaalt het minimumaantal tekens voor afgebroken woorden.

   Na eerste _ letters en Voor laatste _ letters Hiermee bepaalt u het minimumaantal tekens aan het begin of aan het eind van een woord dat kan worden afgebroken met een afbrekingsteken. Als u bijvoorbeeld in beide gevallen 3 opgeeft, wordt **arrestante** afgebroken als **arres-tante** en niet als **ar-restante** of **arrestan-te**.

   Limiet woordafbreking Hiermee geeft u het maximum aantal opeenvolgende regels op waarop afbreking mag worden toegepast.

   Zone voor woordafbreking Hiermee geeft u een afstand op vanaf de rechterrand van een alinea waarmee u een deel van de regel afbakent waar afbreken niet is toegestaan. Bij de instelling 0 zijn alle woordafbrekingen toegestaan. Deze optie geldt alleen wanneer u de Adobe Single-line Composer gebruikt.

   Woorden met hoofdletters afbreken Schakel deze optie uit als u woorden met hoofdletters niet wilt afbreken.

Opmerking: *De instellingen voor afbreking worden alleen toegepast op Romeinse tekens. Deze instellingen zijn niet van invloed op double-bytetekens in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen.*

Naar boven

Voorkomen dat woorden worden afgebroken

U kunt voorkomen dat woorden aan het einde van regels worden afgebroken, bijvoorbeeld eigennamen of woorden die verkeerd kunnen worden begrepen wanneer ze afgebroken zijn. U kunt ook meerdere woorden of woordgroepen bijeenhouden, bijvoorbeeld initialen en een achternaam.

1. Selecteer de tekens die niet mogen worden afgebroken.
2. Kies Niet afbreken in het menu van het deelvenster Teken.

   Opmerking: *Als u de optie Niet afbreken op te veel opeenvolgende tekens toepast, loopt de tekst mogelijk midden in een woord om. Als u echter de optie Niet afbreken op meerdere lijnen of tekst toepast, wordt er helemaal geen tekst weergegeven.*

Naar boven

Compositiemethoden

De weergave van tekst op een pagina wordt bepaald door een ingewikkelde interactie van processen die *compositie* wordt genoemd. Op basis van de opties die u hebt geselecteerd voor woordspatiëring, letterspatiëring, glyphbreedte en afbreking, worden in Adobe-toepassingen mogelijke

regeleinden geëvalueerd en wordt het regeleinde gekozen dat het best overeenkomt met de opgegeven instellingen.

U kunt kiezen uit twee compositiemethoden: de Adobe Every-line Composer en de Adobe Single-line Composer. Beide methoden evalueren mogelijke regeleinden en kiezen het regeleinde dat het best overeenkomt met de opties voor woordafbreking en uitvulling die u voor een bepaalde alinea hebt opgegeven. De compositiemethode is alleen van invloed op de geselecteerde alinea of alinea's, wat betekent dat u eenvoudig verschillende compositiemethoden kunt instellen voor verschillende alinea's.

Every-line Composer

Met Every-line Composer wordt een netwerk van afbreekpunten voor een bereik van regels geëvalueerd. Hierdoor kunnen eerdere regels in de alinea worden geoptimaliseerd, zodat storende afbrekingen verderop worden voorkomen.

De Every-line Composer zoekt alle mogelijke afbreekpunten, evalueert deze en wijst hieraan een gewogen aantal strafpunten toe. Daarbij wordt uitgegaan van de volgende principes:

- Als de tekst links of rechts is uitgelijnd of gecentreerd, gaat de voorkeur uit naar regels die zo ver mogelijk naar rechts staan. Hieraan wordt een lager aantal strafpunten toegekend.
- Als de tekst is uitgevuld, wordt het grootste belang gehecht aan een evenwichtige letter- en woordspatiëring.
- Woordafbreking wordt zoveel mogelijk vermeden.

Single-line Composer

Met Single-line Composer wordt de compositie van tekst op traditionele wijze regel voor regel bepaald. Deze methode kunt u gebruiken als u handmatig wilt bepalen hoe regels worden afgebroken. De compositiemethode Single-line Composer hanteert de volgende regels om een afbreekpunt te bepalen:

- Langere regels hebben de voorkeur boven kortere regels.
- In uitgevulde tekst verdient het verkleinen of vergroten van de woordspatiëring de voorkeur boven woordafbreking.
- In niet-uitgevulde tekst verdient woordafbreking de voorkeur boven het verkleinen of vergroten van de woordspatiëring.
- Als de spatiëring moet worden aangepast, krijgt verkleinen de voorkeur boven vergroten.

  Als u een van deze methoden wilt kiezen, selecteert u de gewenste methode in het menu van het deelvenster Alinea. Om de methode op alle alinea's toe te passen, selecteert u eerst het tekstobject; om de methode alleen op de huidige paragraaf toe te passen, plaatst u eerst de cursor in die alinea.

Naar boven

Alineastijlen | CC, CS6

Een alineastijl omvat opmaakkenmerken voor zowel tekens als alinea's en kan worden toegepast op een of meerdere alinea's. U kunt alineastijlen maken en deze later toepassen.

Kies **Venster** > **Alineastijlen** om het deelvenster Alineastijlen te openen.Standaard bevat elk nieuw document de stijl Basisalinea, die wordt toegepast op de tekst die u invoert. U kunt deze stijl bewerken maar niet verwijderen of de naam ervan wijzigen. De stijlen die u zelf maakt, kunt u wel hernoemen en verwijderen. U kunt ook een andere standaardstijl selecteren en op tekst toepassen.

- Als u een alineastijl wilt toepassen, selecteert u de tekst of de tekstlaag en klikt u op een alineastijl.

Tekststijlen zijn hiërarchisch: handmatige vervangingen krijgen prioriteit over toegepaste tekenstijlen, die op hun beurt weer toegepaste alineastijlen vervangen. Dankzij deze hiërarchische aanpak kunt u de efficiëntie van stijlen combineren met de flexibiliteit om uw ontwerpen aan te passen.

Op Alinea- en tekenstijlen in Photoshop CS6 van Julieanne Kost vindt u een video-overzicht.

(Alleen Creative Cloud) U kunt teken- en alineastijlen opgeven als standaardtekststijlen. Zie Standaardtekststijlen opgeven | Alleen Creative Cloud.

Een alineastijl maken

1. Als u voor een nieuwe stijl de opmaak van een andere tekst wilt gebruiken, selecteert u de tekst en plaatst u de invoegpositie in de tekst.
2. Kies Nieuwe alineastijl in het menu van het deelvenster Alineastijlen.

Opmerking*: als u een stijl wilt maken zonder eerst tekst te selecteren, klikt u op het pictogram Nieuwe stijl maken*  *onder aan het deelvenster Alineastijlen. Als u een stijl wilt bewerken zonder deze op tekst toe te passen, selecteert u een afbeeldingslaag, zoals de achtergrond.*

Een alineastijl bewerken

Dubbelklik op bestaande stijlen om deze te bewerken en alle bijbehorende tekst in het huidige document bij te werken. Als u de opmaak van een stijl wijzigt, wordt alle tekst waarop de stijl is toegepast, met de nieuwe opmaak bijgewerkt.

Ga als volgt te werk om een alineastijl te bewerken:

1. Dubbelklik op de stijl in het deelvenster Alineastijlen.

2. U geeft de opmaakkenmerken op door te klikken op een categorie (zoals Standaard tekenopmaak) links en door de kenmerken op te geven die u aan de stijl wilt toevoegen.
3. Als u in het dialoogvenster Stijlopties een tekenkleur opgeeft, kunt u een nieuwe kleur maken door te dubbelklikken op het vak voor lijn of vulling.
4. Klik op OK als u de opmaakkenmerken hebt opgegeven.

Meer Help-onderwerpen

- Regelafstand en tekenspatiëring
- Tekst bewerken
- Een Burasagari-optie opgeven
- Aziatische tekstopties weergeven en instellen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Regelafstand en tekenspatiëring

Regelafstand instellen
Teken- en tekstspatiëring
De basislijn verschuiven
Fractionele tekenbreedten in- of uitschakelen

Regelafstand instellen

Naar boven

De verticale ruimte tussen tekstlijnen wordt regelafstand genoemd. Voor Romeinse tekst wordt de regelafstand gemeten vanaf de basislijn van een regel tekst tot de basislijn van de regel erboven. De basislijn is de denkbeeldige lijn waarop de meeste tekens zijn geplaatst. U kunt binnen dezelfde alinea verschillende regelafstanden gebruiken. De grootste regelafstand op een regel met tekst bepaalt echter de regelafstand voor die regel.

Opmerking: *Als u werkt met horizontale Aziatische tekst, kunt u aangeven hoe de regelafstand moet worden gemeten, namelijk van basislijn tot basislijn of van de bovenkant van een regel tot de bovenkant van de volgende regel.*



Vijf-punts tekst met een zes-punts regelafstand (links) en met een 12-punts regelafstand (rechts)

De regelafstand instellen

1. Selecteer de tekens die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, is de regelafstand van toepassing op de nieuwe tekst die u invoert.
2. Stel de regelafstand in in het deelvenster Teken.

Het standaardpercentage voor automatische regelafstand wijzigen

1. Kies Uitvulling in het menu van het deelvenster Alinea.
2. Geef bij Automatische regelafstand een nieuw standaardpercentage op.

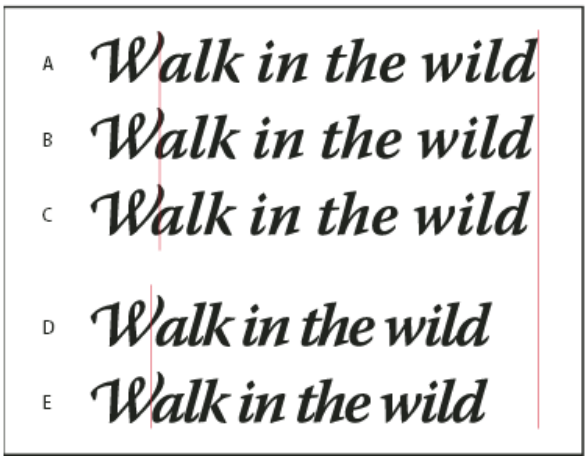
Teken- en tekstspatiëring

Naar boven

Tekenspatiëring betekent het vergroten of verkleinen van de ruimte tussen specifieke letterparen. Tekstspatiëring is het vergroten of verkleinen van de ruimte tussen de tekens in geselecteerde tekst of in een volledig tekstblok.

U kunt tekst automatisch spatiëren met metrische of optische tekenspatiëring. Metrische tekenspatiëring (auto tekenspatiëring genoemd) maakt gebruik van spatiëringsparen. De meeste lettertypen bevatten spatiëringsparen. Deze spatiëringsparen bevatten gegevens over de ruimte tussen bepaalde letterparen. Enkele voorbeelden zijn: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya en Yo. Standaard wordt door Photoshop metrische tekenspatiëring gebruikt, zodat bij het importeren of typen van tekst bepaalde paren automatisch van spatiëring worden voorzien.

Sommige lettertypen bevatten duidelijke specificaties van tekenspatiëringsparen. Maar als een lettertype slechts minimale of geen ingebouwde tekenspatiëring heeft of als u twee verschillende lettertypen of tekengrootten in een of meer woorden of op een regel gebruikt, kunt u kiezen voor optische spatiëring. Bij optische spatiëring wordt de ruimte tussen aangrenzende tekens op basis van hun vorm aangepast.



Opties voor tekenspatiëring en tekstspatiëring

***A.** Originele tekst **B.** Tekst met optische tekenspatiëring **C.** Tekst met handmatige tekenspatiëring tussen W en a. **D.** Tekst met tekstspatiëring **E.** Cumulatieve tekenspatiëring en tekstspatiëring*

Ook kunt u handmatige tekenspatiëring gebruiken. Dit is een ideale methode voor het aanpassen van de ruimte tussen twee tekens. Tekstspatiëring en handmatige tekenspatiëring zijn cumulatief, dus u kunt eerst enkele letterparen aanpassen en dan een blok tekst compacter of losser maken, zonder de relatieve spatiëring van de paren te beïnvloeden.

Wanneer u klikt om het invoegpunt tussen twee letters te plaatsen, worden er tekenspatiëringswaarden weergegeven in het palet Teken. Als u een woord of stuk tekst selecteert, worden de waarden voor tekstspatiëring in het palet Teken weergegeven.

Tekstspatiëring en tekenspatiëring worden gemeten per 1/1000 em, een maateenheid die door de actieve tekstgrootte wordt bepaald. In een 6-punts lettertype staat 1 em gelijk aan 6 punten en in een 10-punts lettertype aan 10 punten. Tekenspatiëring en tekstspatiëring zijn proportioneel ten opzichte van de huidige tekstgrootte.

***Opmerking:** De waarden van tekenspatiëring en tekstspatiëring zijn van invloed op Japanse tekst, maar deze opties worden normaal gesproken alleen gebruikt om de aki tussen Romeinse tekens te wijzigen.*

Tekenspatiëring aanpassen

❖ Ga als volgt te werk:

- Als u de in het lettertype opgenomen informatie over tekenspatiëring voor de geselecteerde tekens wilt gebruiken, kiest u Metrisch voor Tekenspatiëring in het deelvenster Teken.
- Als u de spatiëring tussen geselecteerde tekens automatisch wilt wijzigen op basis van de vorm van de tekens, kiest u Optisch voor de optie Tekenspatiëring in het palet Teken.
- Als u de tekenspatiëring handmatig wilt wijzigen, plaatst u het invoegsymbool tussen twee tekens en stelt u de gewenste waarde in voor de optie Tekenspatiëring in het palet Teken. (Als een tekstbereik is geselecteerd, kunt u de tekenspatiëring niet handmatig aanpassen. Gebruik in dat geval tekstspatiëring.)

  Druk op Alt+pijl links/rechts (Windows) of Option+pijl links/rechts (Mac OS) om de spatiëring tussen twee tekens te verkleinen of te vergroten.
- Als u de tekenspatiëring voor geselecteerde tekens wilt uitschakelen, stelt u de optie Tekenspatiëring in het palet Teken in op 0 (nul).

Tekstspatiëring aanpassen

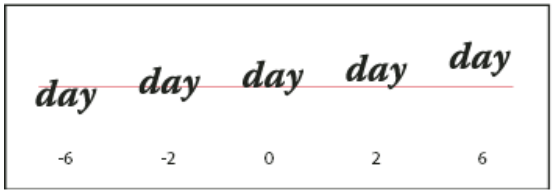
1. Selecteer de reeks tekens of het tekstobject dat u wilt wijzigen.
2. In het palet Teken stelt u de optie Tekstspatiëring in.

Naar boven

De basislijn verschuiven

Met een verschuiving van de basislijn verplaatst u geselecteerde tekens omhoog of omlaag ten opzichte van de basislijn van omringende tekst. Een verticale verplaatsing is handig wanneer u breuken handmatig plaatst of de positie van een afbeeldingslettertype wijzigt.

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de verschuiving toegepast op nieuwe tekst.
2. In het deelvenster Teken stelt u de optie Verticale verplaatsing in. Met een positieve waarde wordt de basislijn van het teken verhoogd ten opzichte van de basislijn van de rest van de regel. Met een negatieve waarde wordt de basislijn verlaagd.



Verschillende waarden voor de verticale verplaatsing van tekst

Naar boven

Fractionele tekenbreedten in- of uitschakelen

In de software wordt standaard gebruikgemaakt van fractionele tekenbreedten tussen tekens. Dit betekent dat de ruimte tussen tekens verschilt en dat soms maar een fractie van een pixel wordt gebruikt.

In de meeste situaties geven fractionele tekenbreedten de beste afstand voor wat betreft de weergave en leesbaarheid van tekst. In het geval van tekst met een kleine grootte (kleiner dan 20 punten) die online wordt weergegeven, kunnen fractionele tekenbreedten echter tot gevolg hebben dat tekst in elkaar overloopt of te veel extra ruimte bevat, waardoor de leesbaarheid afneemt.

Schakel fractionele breedten uit als u spatiëring wilt terugzetten in stappen van hele pixels en het overlopen van kleine tekst wilt voorkomen. De instelling voor fractionele tekenbreedte geldt voor alle tekens op een tekstlaag. U kunt de optie niet instellen voor geselecteerde tekens.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Om de tekstspatiëring van het gehele document als stappen van hele pixels in te stellen, kiest u Systeemlay-out in het menu van het deelvenster Teken.
- Om de fractionele tekenbreedten weer in te schakelen kiest u Fractionele breedten in het menu van het deelvenster Teken.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Lettertypen

Informatie over lettertypen
Voorvertoning van lettertypen
Een lettertypefamilie en -stijl kiezen
Het lettertype wijzigen op meerdere lagen
Informatie over ontbrekende lettertypen en glyphbescherming
OpenType-lettertypen
OpenType-functies toepassen

Informatie over lettertypen

Naar boven

Een lettertype is een volledige set tekens (letters, cijfers en symbolen) met een gemeenschappelijke dikte, breedte en stijl, zoals 10-punts Adobe Garamond Bold.

Lettertypesoorten (ook letterfamilies of lettertypefamilies genaamd) zijn lettertypeverzamelingen met een vergelijkbare vormgeving die in combinatie met elkaar worden gebruikt, zoals Adobe Garamond.

Een lettertypestijl is een variatie op een bepaald lettertype in een lettertypefamilie. Meestal is in een lettertypefamilie Roman of Onbewerkt (de namen variëren per familie) het basislettertype, dat lettertypestijlen als standaard, vet, halfvet, cursief en vetcursief kan omvatten. Als een lettertype niet de gewenste stijl bevat, kunt u zogenaamde faux stijlen toepassen. Een faux stijl houdt in dat gesimuleerde versies van vet, cursief, verhoogd schrift, verlaagd schrift, alle hoofdletters en kleine hoofdletters worden gebruikt.

Lettertypen bevatten veel meer tekens dan de tekens die u op uw toetsenbord ziet. Afhankelijk van het lettertype, kunnen deze tekens ligaturen, breuken, sierletters, ornamenten, rangtelwoorden, titels en stilistische alternatieven, verhoogde en verlaagde tekens, oude stijlfiguren en uitlijningsgetallen bevatten. Een glyph is een bepaalde verschijningsvorm van een karakter. Zo is in bepaalde lettertypen de hoofdletter A beschikbaar in verschillende vormen, zoals een sierletter of een kleinkapitaal.

Installeer lettertypen in de volgende systeemmappen, zodat Photoshop en de andere Adobe Creative Suite-toepassingen ze kunnen gebruiken:

Windows Windows/Fonts
Mac OS Bibliotheek/Fonts

Voorvertoning van lettertypen

Naar boven

U kunt voorbeelden van een lettertype weergeven in de lettertype- en letterstijlmenu's in het deelvenster Teken en in andere gebieden in het programma waarin u lettertypen kunt kiezen. De volgende pictogrammen worden gebruikt om verschillende soorten lettertypen aan te geven:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 

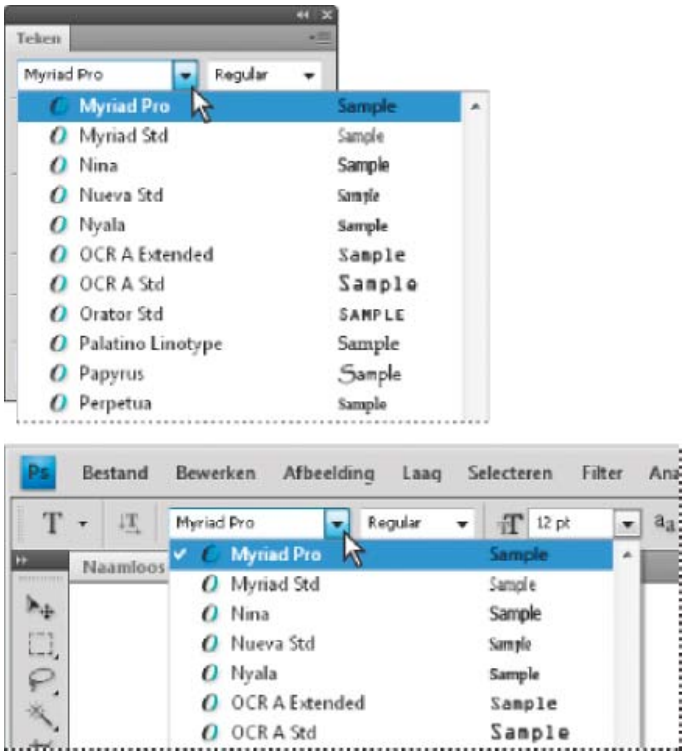
Als u de voorvertoningsfunctie wilt uitschakelen of de puntgrootte van lettertypenamen wilt wijzigen, gaat u op een van de volgende manieren te werk:

- (CS6) Kies Tekst > Grootte voorvertoning van lettertype en kies een optie.
- (CS5) Schakel in de Voorkeuren bij het gedeelte Tekst de optie Grootte voorvertoning van lettertype uit of kies een optie in het menu.

Een lettertypefamilie en -stijl kiezen

Naar boven

1. Kies een lettertypefamilie in het menu Lettertypefamilie in het deelvenster Teken of op de optiebalk. Als meerdere kopieën van een lettertype op de computer zijn geïnstalleerd, staat achter de lettertypenaam een afkorting: (T1) voor Type 1-lettertypen, (TT) voor TrueType-lettertypen of (OT) voor OpenType-lettertypen.



In het menu Lettertypefamilie van het deelvenster Teken en op de optiebalk ziet u voorvertoningen van de beschikbare lettertypen.

U kunt een lettertypefamilie en -stijl kiezen door de naam in het tekstvak te typen. Terwijl u typt, verschijnt de naam van het eerste lettertype of de eerste stijl die met die letter begint. Ga door met typen totdat het gewenste lettertype of de juiste stijl wordt weergegeven.

2. Voer een van de volgende handelingen uit om een lettertypestijl te kiezen:
   - Kies een lettertypestijl in het menu voor letterstijlen in het deelvenster Teken of op de optiebalk.
   - Als de gekozen lettertypefamilie niet de stijl Vet of Cursief bevat, klikt u op de knop Faux vet **T** of de knop Faux cursief *T* in het deelvenster Teken om een gesimuleerde stijl toe te passen. U kunt ook Faux vet of Faux cursief in het menu van het deelvenster Teken kiezen.
   - Gebruik een dynamische sneltoets. Dynamische sneltoetsen zijn beschikbaar (alleen in de bewerkingsmodus) voor Faux vet, Faux cursief, Alle hoofdletters, Kleinkapitalen, Superscript, Subscript, Onderstrepen en Doorhalen.

Opmerking: *De stijl Faux vet kunt u niet toepassen op verdraaide tekst.*

Naar boven

Het lettertype wijzigen op meerdere lagen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de tekstlagen die u wilt wijzigen.
2. Selecteer in het deelvenster Teken tekstkenmerken in de pop-upmenu's.

Naar boven

Informatie over ontbrekende lettertypen en glyphbescherming

Als in een document lettertypen worden gebruikt die niet op uw systeem zijn geïnstalleerd, krijgt u een waarschuwing te zien wanneer u het document opent. Als u tekstlagen met ontbrekende lettertypen later wilt bewerken, wordt u gevraagt ter vervanging een beschikbaar overeenkomend lettertype te gebruiken. Als er bij veel lagen sprake is van ontbrekende lettertypen, kunt u het vervangen versnellen door Tekst > Alle ontbrekende lettertypen vervangen te kiezen. (In CS5 vindt u deze opdracht in het menu Laag > Tekst.)

Glyphbescherming beschermt u tegen onjuiste, onleesbare tekens die voorkomen in niet-Romeinse tekst (bijvoorbeeld Japanse of Cyrillische tekst) nadat u een Romeins lettertype hebt geselecteerd. Standaard verschaft Photoshop glyphbescherming door automatisch een geschikt lettertype te selecteren. U schakelt glyphbescherming uit door Ontbrekende-glyphbescherming inschakelen uit te schakelen bij de voorkeuren voor tekst.

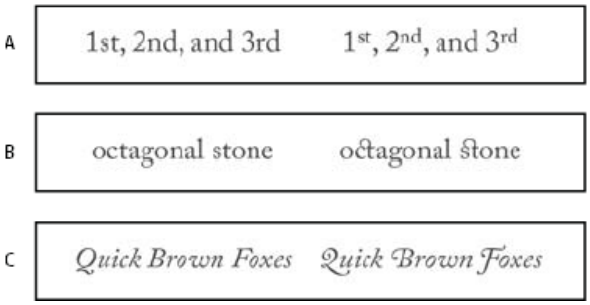
Naar boven

OpenType-lettertypen

OpenType-lettertypen gebruiken één lettertypebestand voor zowel Windows®- als Macintosh®-computers, zodat u bestanden van het ene platform naar het andere kunt verplaatsen zonder dat u zich zorgen hoeft te maken over lettertypesubstitutie en andere problemen die ervoor zorgen dat tekst niet goed doorloopt. OpenType-lettertypen kunnen een aantal functies bevatten, zoals golven en handmatige ligaturen, die niet beschikbaar zijn in de huidige PostScript- en TrueType-lettertypen.

Bij OpenType-lettertypen wordt het pictogram weergegeven.

Als u met een OpenType-lettertype werkt, kunt u alternatieve glyphs in uw tekst automatisch vervangen. Denk bijvoorbeeld aan ligaturen, kleinkapitalen, breuken en ouderwetse proportionele cijfers.



Standaard- (links) en OpenType-lettertypen (rechts)
***A.** Rangtelwoorden **B.** Handmatige ligaturen **C.** Golven*

OpenType-lettertypen kunnen over een uitgebreide tekenset en lay-outfuncties beschikken om meer taalkundige ondersteuning en geavanceerde typografische controle te kunnen bieden. OpenType-lettertypen van Adobe die met ondersteuning voor Centraal-Europese talen (CE) worden geleverd, hebben het woord “Pro” als een deel van hun lettertypenaam in toepassingslettertypemenu's. OpenType-lettertypen die geen ondersteuning voor Centraal-Europese talen bevatten, worden aangeduid met “Standaard”en hebben een “Std”-achtervoegsel. Alle OpenType-lettertypen kunnen naast PostScript Type 1- en TrueType-lettertypen worden geïnstalleerd en gebruikt.

Als u meer informatie wilt hebben over OpenType-flettertypen, raadpleegt u www.adobe.com/go/opentype_nl.

Naar boven

OpenType-functies toepassen

1. Zorg dat u een OpenType-lettertype hebt geselecteerd als u het gereedschap Tekst gebruikt. Als u geen tekst selecteert, is de instelling van toepassing op nieuwe tekst die u invoert.
2. Kies in het menu van het deelvenster Teken een van de volgende opties in het submenu OpenType:
   Standaard ligaturen Dit zijn typografische vervangingen voor bepaalde tekencombinaties, zoals fi, fl, ff, ffi en ffl.

   Tekst met de opties Standaard ligaturen en Alternatieve ligaturen geselecteerd en niet geselecteerd

   Contextuele alternatieven Dit zijn alternatieve tekens die in bepaalde scriptlettertypen voorkomen om het aan elkaar schrijven van letters te verzorgen. Als u bijvoorbeeld Caflisch Script Pro gebruikt en contextuele alternatieven ingeschakeld hebt, worden de letters 'bl' in het woord 'bloem' samengevoegd zodat het lijkt alsof ze met de hand geschreven zijn.

   Alternatieve ligaturen Dit zijn typografische vervangingstekens voor letterparen, zoals ct, st en ft.
   ***Opmerking:** Hoewel het lijkt alsof de tekens van ligaturen zijn gecombineerd, kunnen de afzonderlijke tekens zonder problemen worden bewerkt en wordt de spellingcontrole op de normale manier uitgevoerd.*

   Sierletter Hiermee vervangt u tekst door sierletters, gestileerde lettervormen met lange halen (overdreven sierletters).

   Oude stijl Hiermee maakt u cijfers op volgens de oude stijl. Deze zijn korter dan gewone cijfers en sommige cijfers uit de oude stijl worden weergegeven onder de basislijn.

   Stilistische alternatieven Hiermee maakt u tekst op met gestileerde tekens om een esthetisch effect te bereiken.

   Alternatieven titelformaat Hiermee maakt u tekst (doorgaans in hoofdletters) op met een groot lettertype voor bijvoorbeeld titels.

   Ornamenten Dit zijn sierelementen waarmee u een lettertypefamilie een persoonlijk karakter kunt geven. U kunt deze bijvoorbeeld gebruiken voor de versiering van titelpagina's, voor de beginletters van alinea's, voor het indelen van blokken tekst of als terugkerende randen en kaders.

   Rangtelwoorden Hiermee worden rangtelwoorden (bijv. 1ste en 2de) automatisch opgemaakt met superscripttekens. Superscripttekens zoals in de aanduidingen voor de Spaanse woorden segunda en segundo (2ª and 2º) worden ook op de juiste wijze gezet.

   Breuken Hiermee kunt u breuken automatisch opmaken. Cijfers die worden gescheiden door een schuine streep (bijv. 1/2) worden automatisch omgezet in een breuk (bijv. ½).

   U kunt in Photoshop geen voorvertoning weergeven van OpenType-functies als contextuele alternatieven, ligaturen en glyphs voordat u ze toepast. U kunt echter wel een voorvertoning van OpenType-functies weergeven en toepassen in het deelvenster Glyphs van Adobe Illustrator. Kopieer en plak uw tekst naar Adobe Illustrator en gebruik het deelvenster Glyphs om een voorvertoning weer te geven van OpenType-functies en om deze toe te passen. U kunt de tekst vervolgens weer in Photoshop plakken.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Tekst bewerken

Tekst bewerken
Gekrulde of rechte aanhalingstekens opgeven
Anti-aliasing toepassen op een tekstlaag
De spelling van woorden controleren en corrigeren
Tekst zoeken en vervangen
Een taal toewijzen aan de tekst
Tekst schalen en roteren
De richting van een tekstlaag wijzigen
Tekstlagen omzetten in pixels

Naar boven

Tekst bewerken

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst T of Verticale tekst T.
2. Selecteer de tekstlaag in het deelvenster Lagen of klik in de tekst om automatisch een tekstlaag te selecteren.
3. Plaats het invoegpunt in de tekst en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik om het invoegpunt in te stellen.
   - Selecteer een of meer tekens die u wilt bewerken.
4. Voer de gewenste tekst in.
5. Voer op de optiebalk een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Vastleggen ✓ om uw wijzigingen in de tekstlaag vast te leggen.
   - Klik op de knop Annuleren ⊘ of druk op ESC.

Naar boven

Gekrulde of rechte aanhalingstekens opgeven

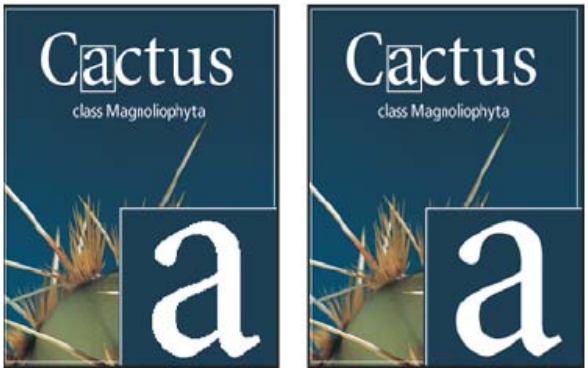
Typografische aanhalingstekens, ook vaak gekrulde aanhalingstekens genoemd, passen bij de rondingen van het lettertype. Typografische aanhalingstekens worden gewoonlijk gebruikt voor aanhalingstekens en apostrofs. Rechte aanhalingstekens worden gewoonlijk gebruikt als afkortingen voor foot en inches.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Tekst (Mac OS).
2. Onder Tekstopties selecteert of deselecteert u Gekrulde aanhalingstekens gebruiken.

Naar boven

Anti-aliasing toepassen op een tekstlaag

Met anti-aliasing kunt u tekst met zachte randen produceren door de pixels aan de randen gedeeltelijk te vullen. Het resultaat is dat de randen van de tekst overvloeien in de achtergrond.



Geen anti-aliasing (links) en sterke anti-aliasing (rechts)

Wanneer u tekst maakt voor weergave op het web, moet u er rekening mee houden dat met anti-aliasing het aantal kleuren in de oorspronkelijke afbeelding aanzienlijk toeneemt. Het gevolg hiervan is dat u minder mogelijkheden hebt om het aantal kleuren in de afbeelding te verkleinen om zo de grootte van het afbeeldingbestand te reduceren. Een ander mogelijk nadeel is dat restkleuren worden weergegeven langs de randen van de

tekst. Wanneer het reduceren van de bestandsgrootte en het beperken van het aantal kleuren erg belangrijk is, kunt u anti-aliasing beter niet gebruiken, ondanks het feit dat de randen dan rafelig worden. Een ander advies is om grotere tekst te gebruiken dan bij gedrukte toepassingen. Grotere tekst is beter leesbaar op het web en biedt meer flexibiliteit bij het al dan niet toepassen van anti-aliasing.

Opmerking: *Wanneer u anti-aliasing gebruikt, kan tekst inconsistent worden weergegeven bij kleine puntgrootten en lage resoluties (zoals de resolutie die wordt gebruikt voor webafbeeldingen). U kunt deze inconsistentie verminderen door de optie Fractionele breedten uit te schakelen in het menu van het deelvenster Teken.*

1. Selecteer de tekstlaag in het deelvenster Lagen.
2. Kies een optie in het menu voor anti-aliasing ^{a}a op de optiebalk of in het deelvenster Teken. Kies Laag > Tekst en kies een optie in het submenu.
   Geen Er wordt geen anti-alising toegepast

   Scherp De tekst wordt zo scherp mogelijk weergegeven

   Zuiver De tekst wordt vrij scherp weergegeven

   Sterk De tekst wordt vrij zwaar weergegeven

   Vloeiend De tekst wordt vloeiender weergegeven

Naar boven

De spelling van woorden controleren en corrigeren

Wanneer u een document op spelfouten controleert, stopt Photoshop bij elk woord dat niet in het woordenboek voorkomt. Als het woord correct is gespeld, kunt u de spelling bevestigen door het woord aan uw persoonlijke woordenboek toe te voegen. Als het woord verkeerd is gespeld, kunt u de spelling corrigeren.

1. Kies indien gewenst in het deelvenster Teken een taal in het pop-upmenu onder aan het deelvenster. Dit is het woordenboek dat Photoshop gebruikt voor spellingcontrole.
2. (Optioneel) Geef tekstlagen weer of ontgrendel deze. Als u de opdracht Spelling controleren kiest, worden verborgen of vergrendelde tekstlagen niet gecontroleerd.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstlaag.
   - Als u de spelling van specifieke tekst wilt controleren, selecteert u de tekst.
   - Als u een woord wilt controleren, plaatst u een invoegpunt in het woord.
4. Kies Bewerken > Spelling controleren.
5. Als u een tekstlaag hebt geselecteerd en de spellingcontrole alleen op die laag wilt uitvoeren, schakelt u Alle lagen controleren uit.
6. Als Photoshop onbekende woorden en andere mogelijke fouten vindt, voert u een van de volgende handelingen uit:
   Negeren De spellingcontrole gaat door zonder de tekst te wijzigen.

   Alles negeren Het betreffende woord wordt genegeerd gedurende de hele controle.

   Wijzigen Corrigeert een spelfout. Zorg ervoor dat het correcte woord in het tekstvak Wijzigen in staat en klik op Wijzigen. Als de suggestie uit het woordenboek niet het gewenste woord is, kunt u een ander woord in het tekstvak Suggesties selecteren of het juiste woord typen in het tekstvak Wijzigen in.

   Alles wijzigen Corrigeert alle gevallen van deze spelfout in het document. Zorg ervoor dat de juist gespelde woorden in het vak Wijzigen in staan.

   Toevoegen Slaat het onbekende woord op in het woordenboek, zodat dit een volgende keer niet worden beschouwd als een spelfout.

Naar boven

Tekst zoeken en vervangen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de laag die de tekst bevat die u wilt zoeken en vervangen. Plaats het invoegpunt aan het begin van de tekst die u wilt doorzoeken.
   - Selecteer een niet-tekstlaag als er meerdere tekstlagen zijn en u alle lagen in het document wilt doorzoeken.

     Opmerking: *In het deelvenster Lagen dient u ervoor te zorgen dat de tekstlagen die u wilt doorzoeken zichtbaar en ontgrendeld zijn. Als u de opdracht Tekst zoeken en vervangen kiest, wordt spelling in verborgen of vergrendelde lagen niet gecontroleerd.*
2. Kies Bewerken > Tekst zoeken en vervangen.
3. Typ of plak de tekst die u wilt zoeken in het vak Zoeken naar. Als u de tekst wilt wijzigen, typt u de nieuwe tekst in het tekstvak Wijzigen in.
4. Selecteer een of meerdere opties om uw zoekopdracht te verfijnen.
   Zoeken in alle lagen Hiermee doorzoekt u alle lagen in een document. Deze optie is beschikbaar als in het deelvenster Lagen een niet-tekstlaag is geselecteerd.

   Naar voren Hiermee zoekt u vooruit vanaf een invoegpunt in de tekst. Deselecteer deze optie om alle tekst in een laag te doorzoeken,

ongeacht de plaats van het invoegpunt.

Hoofdlettergevoelig Hiermee zoekt u naar een of meer woorden waarvan het hoofdlettergebruik exact overeenkomt met dat van de tekst in het vak Zoeken naar. Wanneer u bijvoorbeeld zoekt naar 'DrukPers', worden 'Drukpers' en 'DRUKPERS' niet gevonden als deze optie is ingeschakeld.

Hele woorden Hiermee zoekt u alleen tekst die geen deel uitmaakt van een ander woord. Wanneer u bijvoorbeeld zoekt naar 'enige' als heel woord, wordt 'menige' niet gevonden.

5. Klik op Volgende zoeken om de zoekactie te starten.
6. Klik op een van de volgende knoppen.
   Wijzigen Als u hier op klikt, wordt de gevonden tekst vervangen door de nieuwe tekst. Als u op Volgende zoeken klikt, wordt de zoekopdracht vervolgd.

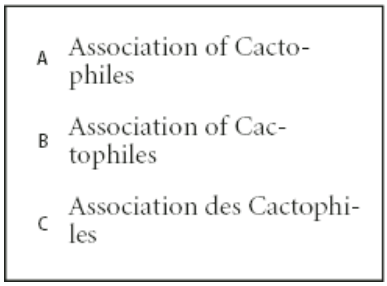
   Alles wijzigen Als u hier op klikt, wordt de zoektekst op alle locaties vervangen door de nieuwe tekst.

   Wijzigen/zoeken Als u hier op klikt, wordt de gevonden tekst vervangen door de nieuwe tekst en wordt de zoekactie vervolgd.

Naar boven

Een taal toewijzen aan de tekst

Photoshop maakt gebruik van woordenboeken voor verschillende talen om de woordafbreking te controleren. Deze woordenboeken worden ook gebruikt voor de spellingcontrole. Elk woordenboek bevat honderdduizenden woorden met standaardafbreking per lettergreep. U kunt een taal toewijzen aan een heel document of aan een tekstselectie.



Voorbeelden van de woordafbreking in verschillende talen
***A.** 'Cactophiles' in het Engels (USA) **B.** 'Cactophiles' in het Engels (UK) **C.** 'Cactophiles' in het Frans*

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u tekst wilt toevoegen met een woordenboek voor een bepaalde taal, kiest u deze taal in het pop-upmenu links onder in het deelvenster Teken. Vervolgens geeft u de tekst op.
   - Als u de taal van bestaande tekst wilt wijzigen, selecteert u de tekst en kiest u de taal in het pop-upmenu links onder in het deelvenster Teken.
2. In het deelvenster Teken kiest u het desbetreffende woordenboek in het pop-upmenu links onder in het deelvenster.
   ***Opmerking:** Als u tekst hebt geselecteerd waarin meerdere talen voorkomen of als de tekstlaag meerdere talen bevat, wordt het pop-upmenu in het deelvenster Teken grijs en wordt het woord 'Meervoudig' weergegeven.*

Naar boven

Tekst schalen en roteren

De schaal van tekst wijzigen

U kunt de proportie tussen de hoogte en breedte van tekst opgeven ten opzichte van de oorspronkelijke hoogte en breedte van de tekens. Niet-geschaalde tekens hebben een waarde van 100%. Sommige tekstfamilies beschikken over een zuiver verbreed lettertype, dat is ontworpen met een grotere horizontale spreiding dan de onbewerkte tekststijl. Schalen leidt tot vervorming van tekst. Indien mogelijk kunt u beter een lettertype gebruiken dat versmald of verbreed is ontworpen.

1. Selecteer de tekens of tekstobjecten die u wilt wijzigen. Als u geen tekst selecteert, wordt de schaal toegepast op nieuwe tekst.
2. In het deelvenster Teken, stelt u de optie Verticaal schalen IT of de optie Horizontaal schalen T in.

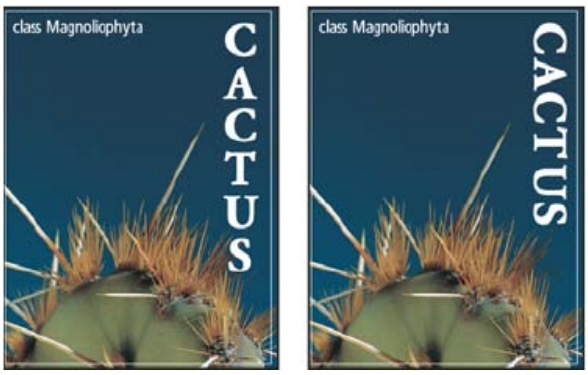
Tekst roteren

✥ Ga als volgt te werk:

- Als u tekst wil roteren, selecteert u de tekstlaag en gebruikt u een roteeropdracht of de opdracht Vrije transformatie. Voor alineatekst kunt u ook het selectiekader selecteren en een handgreep gebruiken om de tekst handmatig te roteren.
- Als u meerdere tekens in verticale Aziatische tekst wilt roteren, gebruikt u Tate-chu-yoko.

Tekens in verticale tekst roteren

Wanneer u werkt met verticale tekst, kunt u de richting van de tekens met 90° draaien. Geroteerde tekens worden recht weergegeven, terwijl niet-geroteerde gegevens haaks op de tekstregel worden weergegeven.



Oorspronkelijke tekst (links) en tekst zonder verticale rotatie (rechts)

1. Selecteer de verticale tekst die u wilt roteren of waarvan u de rotatie ongedaan wilt maken.
2. Kies Standaard verticale Romeinse uitlijning in het menu van het deelvenster Teken. Een vinkje geeft aan dat de optie is geselecteerd.
   Opmerking: *U kunt double-bytetekens niet roteren (tekens met volledige breedte zijn alleen beschikbaar in Chinese, Japanse en Koreaanse lettertypen). Een double-byteteken in de geselecteerde reeks wordt niet gedraaid.*

Naar boven

De richting van een tekstlaag wijzigen

De richting van een tekstlaag bepaalt de richting van tekstregels ten opzichte van het documentvenster (voor punttekst) of het selectiekader (voor alineatekst). Als een tekstlaag verticaal is, lopen de tekstregels omhoog en omlaag. Bij een horizontale tekstlaag lopen de tekstregels van links naar rechts. De richting van een tekstlaag is niet hetzelfde als de richting van tekens op een tekstregel.

1. Selecteer de tekstlaag in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstgereedschap en klik op de knop Tekstrichting wijzigen op de optiebalk.
   - Kies Laag > Tekst > Horizontaal of kies Laag > Tekst > Verticaal.
   - Kies Tekstrichting wijzigen in het menu van het deelvenster Teken.

Naar boven

Tekstlagen omzetten in pixels

Sommige opdrachten en gereedschappen, zoals filtereffecten en tekengereedschappen, zijn niet beschikbaar voor tekstlagen. U moet de tekst omzetten in pixels voordat u de opdracht toepast of het gereedschap gebruikt. Omzetten in pixels wil zeggen dat de tekstlaag wordt omgezet in een normale laag en dat de inhoud van de laag niet meer als tekst kan worden bewerkt. Er verschijnt een waarschuwing als u een opdracht of gereedschap kiest waarvoor een laag moet zijn omgezet in pixels. Sommige waarschuwingsberichten bevatten een knop OK, waarop u kunt klikken om de laag om te zetten in pixels.

❖ Selecteer de tekstlaag en kies Laag > Omzetten in pixels > Tekst.

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Teksteffecten instellen

Tekst langs of binnen een pad maken
Tekst verdraaien en de verdraaiing van tekst ongedaan maken
Een tijdelijk pad maken van tekst
Tekst omzetten in vormen
Een selectiekader voor tekst maken
Een slagschaduw toevoegen aan tekst
Tekst vullen met een afbeelding

U kunt verschillende bewerkingen uitvoeren op tekst om de vormgeving van tekst te wijzigen. U kunt tekst bijvoorbeeld verdraaien, omzetten in vormen of er een slagschaduw aan toevoegen. Een van de gemakkelijkste manieren voor het aanbrengen van teksteffecten bestaat uit het afspelen van de Photoshop-standaaardhandelingen voor teksteffecten op een tekstlaag. Kies Teksteffecten in het menu van het deelvenster Handelingen voor toegang tot deze effecten.

Tekst langs of binnen een pad maken

Naar boven

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?

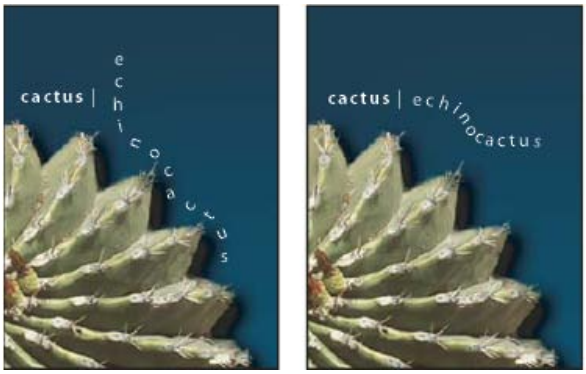
Videoles: tekst op een pad maken
Infinite Skills - Andy Anderson
Bekijk een visueel overzicht van verschillende benaderingen.

Boekfragment: tekst op een pad maken
Adobe Photoshop-klas in een boek
Doorloop het proces stap voor stap.

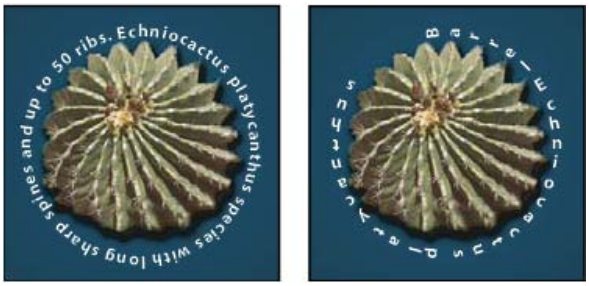
U kunt tekst invoeren die langs de rand van een tijdelijk pad loopt dat is gemaakt met een pen- of vormgereedschap. Wanneer u tekst invoert langs een pad, loopt deze in de richting waarin ankerpunten aan het pad zijn toegevoegd. Als u horizontale tekst invoert op een pad, worden de letters loodrecht op de basislijn weergegeven. Als u verticale tekst invoert op een pad, worden de letters parallel aan de basislijn weergegeven.

U kunt ook tekst typen in een gesloten pad. In dat geval wordt tekst echter altijd horizontaal gericht en wordt een regeleinde ingevoegd wanneer de tekst de grenzen van het pad bereikt.

Als u een pad verplaatst of de vorm van een pad verandert, past verwante tekst zich aan de nieuwe locatie of vorm van het pad aan.



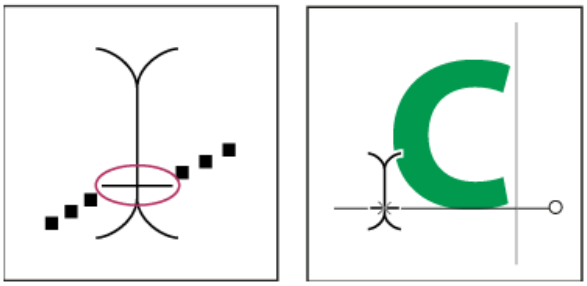
Horizontale en verticale tekst op een open pad.



Horizontale en verticale tekst op een gesloten pad dat is gemaakt met een vormgereedschap

Tekst invoeren langs een pad

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer het gereedschap Horizontale tekst of Verticale tekst.
   - Selecteer het gereedschap Masker voor Horizontale tekst of Masker voor Verticale tekst.
2. Plaats de aanwijzer zo dat de basislijnindicator van het gereedschap Tekst zich op het pad bevindt en klik. Nadat u hebt geklikt, verschijnt een invoegpunt op het pad.



De basislijnindicator van het gereedschap Tekst (links) en het gereedschap Tekst met basislijnindicator op een pad (rechts)

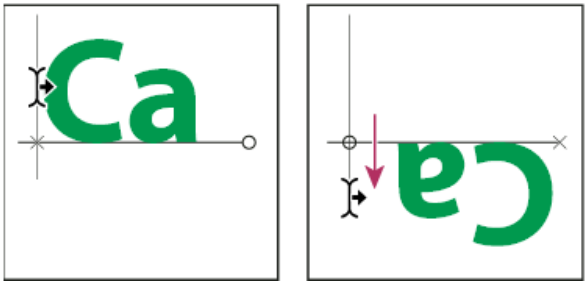
3. Voer de tekst in. Horizontale tekst wordt loodrecht op de basislijn langs het pad weergegeven. Verticale tekst wordt parallel aan de basislijn langs het pad weergegeven.

   Als u de verticale uitlijning van tekst op een pad beter wilt bepalen, gebruikt u de optie voor het verschuiven van de letterlijn in het deelvenster Teken. U kunt bijvoorbeeld een negatieve waarde invoeren in het tekstvak voor verschuiving van de basislijn om de tekst lager te plaatsen.

Tekst in een pad verplaatsen of omdraaien

❖ Selecteer het gereedschap Direct selecteren of Padselectie en plaats het boven de tekst. De aanwijzer verandert in een I-vormige aanwijzer met pijl.

- Als u tekst wilt verplaatsen, klikt u op de tekst en sleept u deze langs het pad. Zorg dat u de tekst niet naar de andere kant van het pad sleept.
- Als u de tekst wilt omdraaien naar de andere kant van het pad, klikt u op de tekst en sleept u deze over het pad heen.



Tekst langs een pad verplaatsen of omdraaien met het gereedschap Direct selecteren of Padselectie.

Als u tekst over een pad wilt verplaatsen, zonder de tekstrichting te wijzigen, gebruikt u de optie voor verticale verplaatsing in het deelvenster Teken. Bijvoorbeeld, als u tekst hebt gemaakt die van links naar rechts over een cirkel loopt, kunt u een negatieve waarde invoeren in het tekstvak voor het verschuiven van de basislijn om de tekst te laten vallen zodat deze aan de binnenkant langs de cirkel loopt.

Tekst in een gesloten pad typen

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst.
2. Plaats de aanwijzer in het pad.
3. Wanneer het gereedschap Tekst tussen gestippelde haakjes is geplaatst, klikt u om tekst in te voegen.

Een pad met tekst verplaatsen

❖ Selecteer het gereedschap Padselectie of het gereedschap Verplaatsen en klik en sleep het pad vervolgens naar een nieuwe locatie. Als u het gereedschap Padselectie gebruikt, moet u ervoor zorgen dat de aanwijzer niet in een I-vormige aanwijzer met een pijl verandert omdat u dan de tekst langs het pad verplaatst.

De vorm van een pad met tekst wijzigen

1. Selecteer het gereedschap Direct selecteren.
2. Klik op een ankerpunt op het pad en wijzig de vorm van het pad met de grepen.

Naar boven

Tekst verdraaien en de verdraaiing van tekst ongedaan maken

U kunt tekst verdraaien om een bepaald teksteffect te verkrijgen. U kunt tekst bijvoorbeeld verdraaien in de vorm van een boog of golf. De geselecteerde verdraaiing is een kenmerk van de tekstlaag. U kunt de verdraaiing van een laag op elk moment wijzigen om de vorm van de verdraaiing aan te passen. Verdraaiingsopties geven u nauwkeurige controle over de richting en het perspectief van het verdraaiingseffect.

Opmerking: *Tekstlagen met de opmaak Faux vet of met lettertypen zonder omtrekgegevens (zoals bitmaplettertypen) kunt u niet verdraaien.*



Voorbeeld van verdraaide tekst met de stijl Vis.

Type verdraaiing

1. Selecteer een tekstlaag.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een tekstgereedschap en klik op de knop Verdraaide tekst maken op de optiebalk.
   - Kies Tekst > Tekst verdraaien (CS6) of Laag > Tekst > Tekst verdraaien (CS5).

     Opmerking: *U kunt de opdracht Verdraaien gebruiken om tekst in een tekstlaag te verdraaien. Kies Bewerken > Transformatie pad > Verdraaien.*
3. Kies een verdraaiingsstijl in het pop-upmenu Stijl.
4. Selecteer de richting van het verdraaiingseffect, Horizontaal of Verticaal.
5. Geef desgewenst waarden op voor aanvullende verdraaiingsopties:
   - Buigen om de mate van verdraaiing van de laag op te geven
   - Horizontale vervorming of Verticale vervorming om perspectief toe te passen op de verdraaiing

Tekstverdraaiing ongedaan maken

1. Selecteer een tekstlaag waarop verdraaiing is toegepast.
2. Selecteer een tekstgereedschap en klik op de knop Verdraaide tekst maken op de optiebalk of kies Laag > Tekst > Tekst verdraaien.
3. Kies Geen in het pop-upmenu Stijl en klik op OK.

Naar boven

Een tijdelijk pad maken van tekst

U kunt teksttekens omzetten in een tijdelijk pad, zodat u met de tekens kunt werken als vectorvormen. Een tijdelijk pad is een pad dat tijdelijk wordt weergegeven in het deelvenster Paden en dat de omtrek van een vorm bepaalt. Als u een tijdelijk pad hebt gemaakt van een tekstlaag, kunt u het pad net als elk ander pad opslaan en manipuleren. U kunt tekens in het pad niet bewerken als tekst, maar de oorspronkelijke tekstlaag blijft intact en kan worden bewerkt.

❖ Selecteer een tekstlaag en kies Tekst > Tijdelijk pad maken (CS6) of Laag > Tekst > Tijdelijk pad maken (CS5).
Opmerking: *U kunt geen tijdelijke paden maken van lettertypen zonder omtrekgegevens (zoals bitmaplettertypen).*

Naar boven

Tekst omzetten in vormen

Wanneer u tekst omzet in vormen, wordt de tekstlaag vervangen door een laag met een vectormasker. U kunt het vectormasker bewerken en stijlen op de laag toepassen. U kunt de tekens inde laag echter niet bewerken als tekst.

❖ Selecteer een tekstlaag en kies Tekst > Omzetten in vorm (CS6) of Laag > Tekst > Omzetten in vorm (CS5).
Opmerking: *U kunt geen vormen maken van lettertypen zonder omtrekgegevens (zoals bitmaplettertypen).*

Naar boven

Een selectiekader voor tekst maken

Met het gereedschap Masker voor horizontale tekst of het gereedschap Masker voor verticale tekst kunt u een selectie maken in de vorm van de tekst. Tekstselecties verschijnen op de actieve laag en kunnen net als elke andere selectie worden verplaatst, gekopieerd, opgevuld of omlijnd.

1. Selecteer de laag waarop de selectie moet verschijnen. De beste resultaten krijgt u als u het tekstselectiekader maakt op een gewone afbeeldingslaag, niet op een tekstlaag. Als u het selectiekader van de tekst wilt vullen of omlijnen, dient u het selectiekader aan te brengen op een nieuwe, lege laag.
2. Selecteer het gereedschap Masker voor Horizontale tekst of Masker voor Verticale tekst.
3. Selecteer aanvullende tekstopties en typ tekst op een bepaalde positie of in een selectiekader.

   Terwijl u tekst invoert, wordt boven de actieve laag een rood masker weergegeven. Nadat u op de knop Vastleggen hebt geklikt, wordt het selectiekader in de afbeelding weergegeven op de actieve laag.

Naar boven

Een slagschaduw toevoegen aan tekst

Voeg een slagschaduw toe om diepte te geven aan tekst in een afbeelding.

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de tekst waaraan u een slagschaduw wilt toevoegen.
2. Klik op de knop Laagstijl onder aan het deelvenster Lagen en kies Slagschaduw in de lijst die wordt weergegeven.
3. Plaats het dialoogvenster Laagstijl zo dat u de laag en de slagschaduw kunt zien.
4. Pas de instellingen naar wens aan. U kunt verschillende aspecten van de schaduw wijzigen, bijvoorbeeld de wijze waarop de schaduw overvloeit in de onderliggende lagen, de dekking van de schaduw (de mate waarin de onderliggende lagen zichtbaar zijn), de hoek van het licht en de afstand van de schaduw tot de tekst of het object.
5. Als u tevreden bent met de slagschaduw, klikt u op OK.
   Als u dezelfde instellingen voor de slagschaduw wilt gebruiken op een andere laag, houdt u Alt ingedrukt en sleept u de laag met de slagschaduw in het deelvenster Lagen naar een andere laag. Wanneer u de muisknop loslaat, worden de kenmerken van de slagschaduw toegepast op de desbetreffende laag.

Naar boven

Tekst vullen met een afbeelding

U kunt tekst met een afbeelding vullen door een uitknipmasker toe te passen op een afbeeldingslaag die zich direct boven een tekstlaag in het deelvenster Lagen bevindt.

1. Open het bestand met de afbeelding die u in de tekst wilt gebruiken.
2. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst of Verticale tekst in de gereedschapset.
3. Klik op het tabblad Teken om het deelvenster Teken weer te geven op de voorgrond of klik op Venster > Teken als het deelvenster niet is geopend.
4. Selecteer het lettertype en andere tekstkenmerken in het deelvenster Teken. U kunt het best grote, vette letters kiezen.
5. Klik een invoegpunt in het documentvenster en typ de gewenste tekst. Als u tevreden bent met de tekst, drukt u op Ctrl+Enter (Windows) of Command+Return (Mac OS).
6. Klik op het tabblad Lagen om het deelvenster Lagen weer te geven op de voorgrond of klik op Venster > Lagen als het deelvenster niet is geopend.
7. (Optioneel) Als de afbeeldingslaag de achtergrondlaag is, dubbelklikt u op de afbeeldingslaag in het deelvenster Lagen om de achtergrondlaag om te zetten in een normale laag.
   Opmerking: *Achtergrondlagen zijn vergrendeld en u kunt deze niet verplaatsen in het deelvenster Lagen. Achtergrondlagen dienen te worden omgezet in een normale laag om ze te kunnen ontgrendelen.*
8. (Optioneel) U kunt de laag een nieuwe naam geven in het dialoogvenster Nieuwe Laag. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten en de afbeeldingslaag om te zetten.
9. Sleep de afbeeldingslaag in het deelvenster Lagen zodanig dat deze zich vlak boven de tekstlaag bevindt.
10. Kies Laag > Uitknipmasker maken terwijl de afbeeldingslaag is geselecteerd. De afbeelding verschijnt in de tekst.
11. Selecteer het gereedschap Verplaatsen en sleep de afbeelding om de positie van de afbeelding in de tekst te wijzigen.
    Als u niet de afbeelding, maar tekst wilt verplaatsen, selecteert u de tekstlaag in het deelvenster Lagen en verplaatst u de tekst met het gereedschap Verplaatsen.

Meer Help-onderwerpen

Padsegmenten, componenten en punten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Tekst maken

Tekstlagen
Tekst invoeren
Punttekst invoeren
Alineatekst invoeren
Lorem ipsum-tekst plakken (CS6)
De grootte van een tekstselectiekader wijzigen of het kader transformeren
Punttekst omzetten in alineatekst en omgekeerd

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

Tekst bestaat in Adobe Photoshop uit op vectoren gebaseerde omtrekken, oftewel wiskundig gedefinieerde vormen die de letters, cijfers en symbolen van een lettertype beschrijven. Veel lettertypen zijn beschikbaar in verschillende opmaken, en de meest gebruikte opmaken zijn: Type 1 (ook wel PostScript-lettertypen genoemd), TrueType, OpenType, New CID en niet-beveiligde CID (alleen Japans).

Photoshop behoudt de op vectoren gebaseerde omtrekken van tekst en gebruikt deze wanneer u de schaal van tekst wijzigt, tekst vergroot of verkleint, een PDF- of EPS-bestand opslaat of de afbeelding afdrukt op een PostScript-printer. Hierdoor is het mogelijk tekst te produceren met scherpe, resolutie-onafhankelijke randen.

Als u bitmaptekstlagen importeert die zijn gemaakt in oudere versies van Photoshop of Photoshop Elements, kiest u Tekst > Alle tekstlagen bijwerken om de tekst om te zetten in op vectoren gebaseerde tekst. (In CS5 vindt u deze opdracht in het menu Laag > Tekst.)

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Tekst 101
Andy Anderson
Photoshop is in eerste instantie een beeldbewerkingstoepassing, maar verwerkt ook tekst. Andy Anderson is de auteur van Infinite Skills en hij leert u de grondbeginselen van creatief werken met tekst.

Tekstlagen

Naar boven

Belangrijk: *Er wordt geen tekstlaag gemaakt voor afbeeldingen in Multikanaal-, Bitmap- of Geïndexeerde-kleurmodus, omdat lagen niet worden ondersteund in deze modi. In deze afbeeldingmodi wordt de tekst in pixels omgezet en op de achtergrond geplaatst.*

Wanneer u tekst maakt, wordt een nieuwe tekstlaag toegevoegd aan het deelvenster Lagen. Als u een tekstlaag hebt gemaakt, kunt u de tekst op de laag bewerken en er laagopdrachten op toepassen.

Als u eenmaal een tekstlaag hebt gewijzigd waardoor deze moet worden omgezet in pixels, zet Photoshop de op vectoren gebaseerde tekstomtrekken om in pixels. In pixels omgezette tekst beschikt niet meer over vectoromtrekken en kan niet meer worden bewerkt als tekst. Zie Tekst bewerken.

U kunt de volgende wijzigingen aanbrengen in een tekstlaag en toch de tekst nog bewerken:

- De richting van de tekst wijzigen.
- Anti-aliasing toepassen.
- Punttekst omzetten in alineatekst en omgekeerd.
- Een tijdelijk pad maken van tekst.
- Transformatieopdrachten uit het menu Bewerken toepassen, uitgezonderd Perspectief en Vervormen.

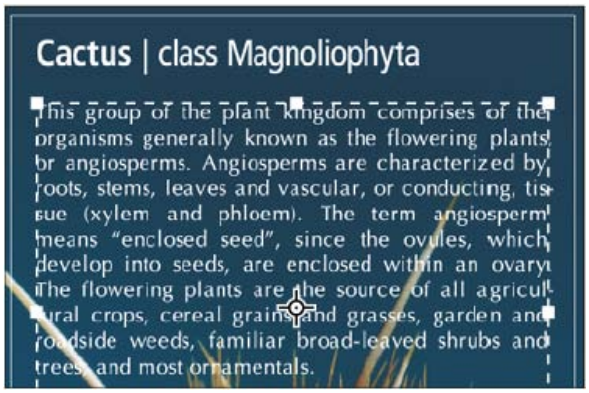
  Opmerking: *Als u een tekstlaag gedeeltelijk wilt transformeren, dient u de tekstlaag eerst om te zetten in pixels.*
- Laagstijlen gebruiken.
- Snelkoppelingen voor opvullen gebruiken (zie Toetsen voor tekenen).
- Tekst verdraaien op basis van verschillende vormen.

Tekst invoeren

Naar boven

Er zijn drie manieren om tekst te maken: op een punt, in een alinea en langs een pad.

- Punttekst is een horizontale of verticale lijn met tekst die begint op de plaats waar u in een afbeelding klikt. Het invoeren van tekst op een punt is een handige manier als u enkele woorden aan uw afbeelding wilt toevoegen.
- Alineatekst werkt met grenzen voor de horizontale of verticale doorloop van tekens. Het invoeren van tekst op deze manier is handig als u een of meer alinea's wilt maken, bijvoorbeeld voor een brochure.



Tekst ingevoerd als punttekst (boven) en in een selectiekader (onder)

- Tekst op een pad loopt langs de rand van een open of gesloten pad. Wanneer u horizontale tekst invoert, verschijnen er tekens langs een pad dat loodrecht op de basislijn staat. Wanneer u verticale tekst invoert, verschijnen er tekens langs een pad dat parallel aan de basislijn loopt. In beide gevallen loopt de tekst in de richting waarin punten aan het pad zijn toegevoegd.

  Als u meer tekst invoert dan binnen de alineagrens of langs een pad past, verschijnt er een klein vak of cirkel met een plussymbool (+) in plaats van een handgreep in de hoek van de grens of het ankerpunt aan het eind van het pad.

Als u met een tekstgereedschap klikt in een afbeelding, wordt de bewerkingsmodus van het gereedschap geactiveerd. In de bewerkingsmodus van het tekstgereedschap kunt u tekens invoeren en bewerken en een aantal andere opdrachten uit de verschillende menu's uitvoeren. Voor bepaalde bewerkingen moet u echter eerst de wijzigingen in de tekstlaag vastleggen. In de optiebalk kunt u zien of de bewerkingsmodus van een tekstgereedschap actief is. Als de knop Vastleggen ✓ en de knop Annuleren ⊘ worden weergegeven, is de bewerkingsmodus actief.

Punttekst invoeren

Naar boven

Wanneer u punttekst invoert, vormt elke regel met tekst een afzonderlijk element. De lengte van een regel neemt toe of af tijdens het bewerken, maar loopt niet door naar de volgende regel. De ingevoerde tekst verschijnt in een nieuwe tekstlaag.

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst T of Verticale tekst ↓T.
2. Klik in de afbeelding om een invoegpunt in te stellen voor de tekst. Het streepje door de I-vormige aanwijzer geeft de positie aan van de basislijn van de tekst (de denkbeeldige lijn waarop u de tekst typt). Bij verticale tekst markeert de basislijn de centrale as van de tekens.
3. Selecteer aanvullende tekstopties op de optiebalk of in het deelvenster Teken en het deelvenster Alinea.
4. Voer de tekens in. Als u met een nieuwe regel wilt beginnen, drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).
   Opmerking: *U kunt punttekst ook transformeren in de bewerkingsmodus. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt. Er verschijnt een selectiekader rond de tekst. U kunt de tekst schalen of schuintrekken door een greep te slepen. U kunt het selectiekader ook roteren.*
5. Als u de tekst hebt ingevoerd of bewerkt, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
   - Klik op de knop Vastleggen ✓ op de optiebalk.
   - Druk op de Enter-toets op het numerieke toetsenblok.
   - Druk op Ctrl+Enter (Windows) of Command+Return (Mac OS).
   - Selecteer een gereedschap in de gereedschapset, klik in het deelvenster Lagen, Kanalen, Paden, Handelingen, Historie of Stijlen, of selecteer een menuopdracht.

Alineatekst invoeren

Naar boven

Wanneer u alineatekst invoert, lopen de regels met tekst door om binnen de afmetingen van het selectiekader te passen. U kunt verschillende alinea's invoeren en opties voor alinea-uitvulling selecteren.

U kunt de grootte van het selectiekader wijzigen, waarna de tekst opnieuw wordt verdeeld over de ruimte binnen het nieuwe kader. U kunt het selectiekader aanpassen terwijl u tekst invoert of nadat u de tekstlaag hebt gemaakt. U kunt het selectiekader ook gebruiken om tekst te roteren,

te schalen en schuin te trekken.

1. Selecteer het gereedschap Horizontale tekst of Verticale tekst.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep diagonaal om een selectiekader te definiëren voor de tekst.
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt of sleept om het dialoogvenster Tekstgrootte alinea weer te geven. Voer waarden in voor Breedte en Hoogte en klik op OK.
3. Selecteer eventueel andere tekstopties op de optiebalk of in het deelvenster Teken, het deelvenster Alinea of het submenu Laag > Tekst.
4. Voer de tekens in. Als u een nieuwe alinea wilt beginnen, drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS). Als u meer tekst invoert dan in het selectiekader past, verschijnt het overlooppictogram ⊞ in het selectiekader.
5. Pas desgewenst de grootte van het selectiekader aan. U kunt het kader ook roteren of schuintrekken.
6. Leg de tekstlaag vast door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik op de knop Vastleggen ✓ op de optiebalk.
   - Druk op de Enter-toets op het numerieke toetsenblok.
   - Druk op Ctrl+Enter (Windows) of Command+Return (Mac OS).
   - Selecteer een gereedschap in de gereedschapset, klik in het deelvenster Lagen, Kanalen, Paden, Handelingen, Historie of Stijlen, of selecteer een menuopdracht.

De ingevoerde tekst verschijnt in een nieuwe tekstlaag.

Naar boven

Lorem ipsum-tekst plakken (CS6)

Met de lorem ipsum-tekst kunt u snel een tekstblok vullen en de opmaak controleren.

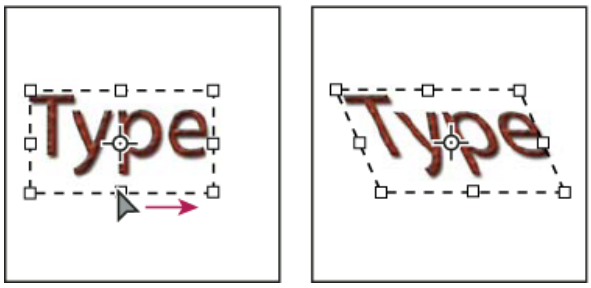
1. Selecteer een tekstgereedschap en klik om de cursor in een bestaande tekstregel of een bestaand tekstvak in te voegen.
2. Kies Tekst > Lorem ipsum plakken.

Naar boven

De grootte van een tekstselectiekader wijzigen of het kader transformeren

❖ Geef de handgrepen weer van het selectiekader van alineatekst: Als het gereedschap Tekst actief is, selecteert u de tekstlaag in het deelvenster Lagen en klikt u in de tekst in de afbeelding.
Opmerking: *U kunt punttekst ook transformeren in de bewerkingsmodus. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om een selectiekader rond de tekst weer te geven.*

- Als u de grootte van het selectiekader wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer op een greep (de aanwijzer verandert in een dubbele pijl) en sleept u. Houd Shift ingedrukt tijdens het slepen om de verhoudingen van het selectiekader te behouden.
- Als u het selectiekader wilt roteren, plaatst u de aanwijzer buiten het selectiekader (de aanwijzer verandert in een kromme dubbele pijl) en sleept u. Houd Shift ingedrukt tijdens het slepen om te roteren in veelvouden van 15°. Als u het middelpunt van de rotatie wilt wijzigen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u het middelpunt naar een andere positie sleept. Het middelpunt mag buiten het selectiekader liggen.
- Als u het selectiekader wilt schuintrekken, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en sleept u een van de middelste handgrepen. De aanwijzer neemt de vorm van een pijlpunt aan.



Tekst schuintrekken met een selectiekader

- Als u de tekst wilt schalen tijdens het aanpassen van de grootte van het selectiekader, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u een hoekgreep sleept.
- Als u de grootte van het selectiekader wilt wijzigen vanuit het middelpunt, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u een hoekgreep.

Naar boven

Punttekst omzetten in alineatekst en omgekeerd

U kunt punttekst omzetten in alineatekst om de doorloop van tekens binnen een selectiekader aan te passen. En als alle regels met tekst los van elkaar moeten staan, kunt u alineatekst omzetten in punttekst. Wanneer u alineatekst omzet in punttekst, wordt een regelterugloopteken toegevoegd aan het einde van elke regel met tekst (behalve de laatste regel).

1. Selecteer de tekstlaag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Tekst > Omzetten in punttekst of Tekst > Omzetten in alineatekst. (In CS5 vindt u deze opdrachten in het menu Laag > Type.)
   Opmerking: *Wanneer u alineatekst omzet in punttekst, worden alle tekens gewist die niet in het selectiekader passen. U voorkomt dat tekst verloren gaat door het selectiekader zo aan te passen dat alle tekst zichtbaar is in het kader voordat u gaat omzetten.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Aziatische tekst

Aziatische tekstopties weergeven en instellen
Spatiëring verminderen rond Aziatische teksttekens
Opgeven hoe regelafstand wordt gedefinieerd voor Aziatische tekst
Tate-chu-yoko gebruiken
Aziatische tekens uitlijnen met mojisoroe
Links en rechts onderstrepen met Aziatische tekst
Kenmerken voor Aziatische OpenType-lettertypen selecteren
Aziatische OpenType-opties
Een mojikumi-set kiezen
Kinsoku shori-opties instellen
Een Burasagari-optie opgeven

Photoshop biedt verschillende opties voor het werken met Chinese, Japanse en Koreaanse tekst. Tekens in Aziatische lettertypen worden vaak double-bytetekens genoemd.

Opmerking: *Uw besturingssysteem dient de talen te ondersteunen waarmee u wenst te werken. Raadpleeg uw softwarefabrikant voor meer informatie.*

Naar boven

Aziatische tekstopties weergeven en instellen

Standaard worden de Aziatische tekstopties niet weergegeven in de deelvensters Teken en Alinea in andere dan de Chinese, Japanse of Koreaanse versie van Photoshop. Als u opties voor Chinese, Japanse en Koreaanse tekst wilt weergeven en instellen in deze versies van Photoshop, selecteert u Aziatische tekstopties tonen in het dialoogvenster Voorkeuren. U kunt ook opgeven hoe lettertypenamen worden weergegeven: in het Engels of in de oorspronkelijke taal.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Tekst (Mac OS).
2. Kies een of meer van de volgende opties:
   Lettertypenamen in het Engels tonen Hiermee geeft u namen van Aziatische lettertypen weer in het Engels.

   Opties voor Oost-Aziatische (CS6) of Aziatische (CS5) tekst tonen Hiermee geeft u Aziatische tekstopties weer in de deelvensters Teken en Alinea.

   Belangrijk: *In CS6 kiest u in plaats daarvan de optie Midden-Oosten voor betere resultaten met andere Aziatische talen dan Chinees, Japans en Koreaans.*

Naar boven

Spatiëring verminderen rond Aziatische teksttekens

Tsume zorgt ervoor dat de ruimte rond een teken met een opgegeven percentage wordt verkleind. Hierbij wordt het teken zelf niet uitgerekt of samengedrukt. In plaats daarvan wordt de ruimte tussen het selectiekader en het 12-punts kader van het teken verkleind. Als Tsume aan een teken wordt toegevoegd, wordt de ruimte aan beide zijden van het teken verkleind met hetzelfde percentage.

1. Selecteer de tekens die u wilt aanpassen.
2. Typ of selecteer een percentage voor Tsume in het deelvenster Teken. Hoe hoger het percentage, hoe kleiner de ruimte tussen de tekens. Bij 100% (de maximumwaarde) is er geen ruimte tussen het selectiekader en het 12-punts kader van het teken.

Naar boven

Opgeven hoe regelafstand wordt gedefinieerd voor Aziatische tekst

1. Selecteer de alinea's die u wilt aanpassen.
2. Kies een optie voor de regelafstand in het menu van het deelvenster Alinea.
   Regelafstand bovenkant tot bovenkant De ruimte tussen regels met tekst gemeten van de bovenzijde van een regel tot de bovenzijde van de volgende regel. Wanneer u regelafstand bovenkant tot bovenkant gebruikt, wordt de eerste tekstregel in een alinea gelijk met de bovenkant van het omsluitend kader uitgelijnd.

   Regelafstand onderkant tot onderkant De ruimte tussen tekstregels voor horizontale tekst, vanaf de tekstbasislijn. Als u Regelafstand onderkant tot onderkant kiest, wordt ruimte weergegeven tussen de eerste tekstregel en het omsluitend kader. Een vinkje geeft aan welke optie is geselecteerd.
   Opmerking: *De gekozen optie voor regelafstand heeft geen invloed op de hoeveelheid ruimte tussen de regels. Met deze optie geeft u alleen op hoe de regelafstand wordt gemeten.*

Naar boven

Tate-chu-yoko gebruiken

Tate-chu-yoko (ook wel kumimoji en renmoji genoemd) is een horizontaal tekstblok dat tussen verticale tekstregels wordt geplaatst. Met tate-chu-yoko is het gemakkelijk om tekens met halve breedte, zoals getallen, datums en korte buitenlandse woorden in verticale tekst te lezen.



Een getal zonder tate-chu-yoko (links) vergeleken met een getal dat met tate-chu-yoko is geroteerd (rechts)

1. Selecteer de tekens die u wilt draaien.
2. Kies Tate-chu-yoko in het menu van het deelvenster Teken. Een vinkje geeft aan dat de optie is ingeschakeld.
   Opmerking: *Als u tate-chu-yoko gebruikt, kunt u de tekst nog steeds bewerken en opmaken. U kunt geroteerde tekens op dezelfde wijze bewerken en opmaken als andere tekens.*

Naar boven

Aziatische tekens uitlijnen met mojisoroe

Mojisoroe is de uitlijning van tekens in Aziatische tekst. Als een tekstregel tekens van verschillende grootten bevat, kunt u aangeven hoe u de tekst wilt uitlijnen ten opzichte van de grootste tekens op de regel: op de bovenkant, het midden of de onderkant van het em-vak (rechts, in het midden en links voor verticale kaders), op de Romeinse basislijn of op de boven- of onderkant van het ICF-vak (rechts of links voor de verticale kaders). ICF (Ideographic Character Space) staat voor de gemiddelde hoogte en breedte die de lettertypeontwerper gebruikt voor het ontwerp van de ideografische tekens waaruit een lettertype bestaat.



Opties voor het uitlijnen van tekens
A. *Kleine tekens uitgelijnd op onderkant* ***B.*** *Kleine tekens uitgelijnd op het midden* ***C.*** *Kleine tekens uitgelijnd op bovenkant*

❖ Kies een optie in het submenu Tekenuitlijning van het menu in het deelvenster Teken:
Romeinse basislijn Hiermee lijnt u de kleine tekens uit op een lijn ten opzichte van het grote teken.
Em-vak boven/rechts, Em-vak midden of Em-vak onder/links Hiermee kunt u de kleine tekens uitlijnen op een lijn ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken. In verticale tekstkaders wordt met Em-vak boven/rechts de tekst rechts van het em-vak uitgelijnd en met Em-vak onder/links wordt de tekst links van het em-vak uitgelijnd.
ICF-vak boven/rechts en ICF-vak onder/links Hiermee lijnt u de kleine tekens uit op een lijn ten opzichte van het ICF-vak dat wordt bepaald door de grote tekens. In verticale tekstkaders wordt met ICF-vak boven/rechts de tekst rechts van het ICF-vak uitgelijnd en met ICF-vak onder/links wordt de tekst links van het ICF-vak uitgelijnd.

Naar boven

Links en rechts onderstrepen met Aziatische tekst

1. Selecteer verticale tekst.
2. Kies Links onderstrepen of Rechts onderstrepen in het menu van het deelvenster Teken.

Naar boven

Kenmerken voor Aziatische OpenType-lettertypen selecteren

Aziatische OpenType-lettertypen kunnen over bepaalde opties beschikken die niet worden ondersteund door de huidige PostScript- en TrueType-lettertypen. Over het algemeen kunt u het best de beschikbare dikten van de OpenType-lettertypen KozMinPro en KozGoPro gebruiken. Deze lettertypen beschikken over de grootste verzameling glyphs van de Aziatische lettertypen die door Adobe worden gemaakt.

1. Selecteer het gereedschap Tekst en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer op een bestaande tekstlaag de tekens of tekstobjecten waarop u de instelling wilt toepassen.
   - Klik op de afbeelding om een nieuwe tekstlaag te maken.
2. Controleer of er een Aziatisch OpenType Pro-lettertype is geselecteerd in het deelvenster Teken.
3. Kies een OpenType-optie in het menu van het deelvenster Teken.
4. Schakel de invoermethode MSIME (Windows) of Kotoeri (Mac OS) in. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Windows) Kies in het menu Start de opties Programma's > Bureau-accessoires > Systeemwerkset > Speciale tekens.
   - (Mac OS) Kies Toon tekenweergave in het pop-upmenu Invoer rechts op de menubalk.

     Opmerking: *(Mac OS) Als het menu Invoer niet op de menubalk wordt weergegeven, kies u het menu Apple > Systeemvoorkeuren > Taal en tekst, vervolgens klikt u op Invoerbronnen en selecteert u Toetsen en tekenweergave.*
5. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Windows) Selecteer in Speciale tekens de optie Geavanceerde weergave, kies Alle in het menu Groeperen op en kies Unicode bij Tekenset.



Speciale tekens

A. *Het lettertypemenu* ***B.*** *Het selectievakje Geavanceerde weergave*

   - (Mac OS) Selecteer Glyph in het menu Beeld van het Kotoeri-tekendeelvenster.



Het Kotoeri-tekendeelvenster

A. *Het menu Weergave* ***B.*** *Het lettertypemenu* ***C.*** *Tekeninformatie* ***D.*** *De knop Invoegen met lettertype*

6. Kies een Aziatisch OpenType-lettertype in het menu Lettertype.
7. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Windows) Selecteer het teken dat u wilt gebruiken, klik eerst op Selecteren en daarna op Kopiëren en plak het in Photoshop.

- (Mac OS) Dubbelklik op het teken dat u wilt gebruiken om het in te voegen in uw document.

Naar boven

Aziatische OpenType-opties

Afhankelijk van het lettertype zijn er nog meer OpenType-opties beschikbaar.

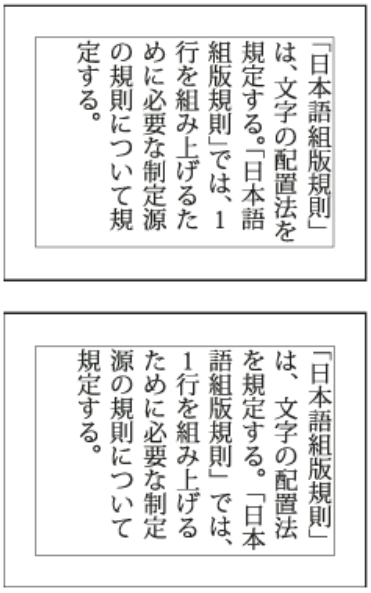
Japans 78 Hiermee vervangt u de standaardglyph met de Japans 78-variant.
Japans expert Hiermee vervangt u de standaardglyph met de expert-variant.
Japans traditioneel Hiermee vervangt u de standaardglyph met de traditionele variant.
Proportionele cijfers Hiermee vervangt u de glyph met halve breedte en de glyphs met volledige breedte door de proportionele glyph.
Kana Hiermee vervangt u de standaard Kana-glyph door de horizontaal geoptimaliseerde Kana-glyph voor een horizontale lay-out. De bereikte verschillen zijn echter vaak miniem.
Romeins cursief Hiermee vervangt u de standaard proportionele glyph door de cursieve glyph.
Zie OpenType-functies toepassen voor meer informatie.

Naar boven

Een mojikumi-set kiezen

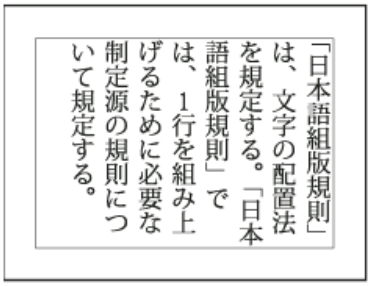
Mojikumi duidt de compositie van Japanse tekst aan en definieert de spatiëring van Japanse tekens, Romeinse tekens, leestekens, speciale tekens, getallen en het begin en einde van regels. Photoshop bevat verschillende vooraf gedefinieerde Mojikumi-sets die zijn gebaseerd op de Japanse industriestandaard (JIS) X 4051-1995.

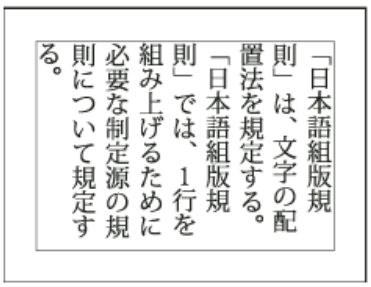
✥ Kies een optie in het pop-upmenu Mojikumi in het deelvenster Alinea:
Geen Schakelt de optie Mojikumi uit.
Set Mojikumi 1 Gebruikt spatiëring van halve breedte voor interpunctie.
Set Mojikumi 2 Gebruikt spatiëring van een volledige breedte voor de meeste tekens, behalve voor het laatste teken van de regel.



Set Mojikumi 1 en Set Mojikumi 2

Set Mojikumi 3 Gebruikt spatiëring van een volledige breedte voor de meeste tekens en voor het laatste teken van de regel.
Set Mojikumi 4 Gebruikt spatiëring van een volledige breedte voor alle tekens.





Set Mojikumi 3 en Set Mojikumi 4

Naar boven

Kinsoku shori-opties instellen

Kinsoku shori bepaalt regeleinden in Japanse tekst. Tekens die niet aan het begin of einde van een regel mogen voorkomen, worden kinsoku-tekens genoemd. Photoshop bevat Kinsoku-sets (Weak (zwak) en Maximum) die zijn gebaseerd op de Japanse industriestandaard (JIS) X 4051-1995. Zwakke Kinsoku-sets laten symbolen voor lange klinkers en kleine hiragana-tekens weg.

Kinsoku shori voor een alinea in- of uitschakelen

❖ Selecteer een optie in het pop-upmenu Kinsoku Shori in het deelvenster Alinea:

Geen Hiermee schakelt u de optie Kinsoku Shori uit.

JIS Weak of JIS Maximum Zorgt ervoor dat de volgende tekens niet aan het begin of eind van een regel staan:

Set JIS Weak
Tekens die niet aan het begin van een regel mogen voorkomen ’ ” 、。々〉》」』】〕ゝゞ・ヽヾ！），．：；？］｝
Tekens die niet aan het einde van een regel mogen voorkomen ‘ “〈《「『【〔（［｛

Set JIS Maximum
Tekens die niet aan het begin van een regel mogen voorkomen ！），．：；？］｝¢—’ ” ‰℃℉、。々〉》」』】〕 ぁぃぅぇぉっゃゅょゎ ‘ ° ゝゞ ァィゥェォッャュョヮカケ ・—ヽヾ！％），．：；？］｝
Tekens die niet aan het einde van een regel mogen voorkomen （［｛£§ ‘ “〈《「『【〒〔＃＄（@［｛¥

Een kinsoku-optie voor regeleinden opgeven

Kinsoku Shori of Mojikumi dient te zijn ingeschakeld om de volgende opties voor regeleinden te kunnen gebruiken.

❖ Kies Kinsoku shori-tekst in het menu van het deelvenster Alinea en kies vervolgens een van de volgende methoden:

Eerst naar vorige regel Hiermee verplaatst u tekens terug naar de vorige regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan

het begin van een regel komen te staan.

Eerst naar volgende regel Hiermee verplaatst u tekens naar de volgende regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan het begin van een regel komen te staan.

Altijd naar volgende regel Hiermee verplaatst u altijd tekens naar de volgende regel om te voorkomen dat niet-toegestane tekens aan het eind of aan het begin van een regel komen te staan. Het programma probeert tekens dan niet op de vorige regel te plaatsen.

Een vinkje geeft aan welke optie is geselecteerd.

Naar boven

Een Burasagari-optie opgeven

Burasagari zorgt ervoor dat single-byte punten, double-byte punten, single-byte komma's en double-byte komma's buiten het omsluitende kader van de alinea vallen.

1. Kies Burasagari in het menu van het deelvenster Alinea.
2. Kies een optie in het submenu:
   Geen Hiermee wordt hangende interpunctie uitgeschakeld.

   Standaard Hiermee wordt hangende interpunctie ingeschakeld zonder dat er onregelmatige alineamarges ontstaan.

   Forceren Hiermee plaatst u de leestekens buiten het omsluitende kader door regels die binnen het omsluitende kader eindigen, en regels die met één van de hangende leestekens eindigen, te verspreiden.
   Opmerking: *De opties voor burasagari zijn niet beschikbaar als u voor Kinsoku Shori de optie Geen hebt ingesteld.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Arabische en Hebreeuwse tekst | CC, CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop
Functies voor het Midden-Oosten inschakelen
Tekstrichting
Typen cijfers
Automatische Kashida-invoeging
Ligaturen (OpenType-lettertypen)
Alternatieven voor uitvulling

Naar boven

Functies voor het Midden-Oosten inschakelen

Als u de tekstopties voor het Midden-Oosten in de Photoshop-interface wilt weergeven, doet u het volgende:

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Tekst (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Tekst (Mac OS).
2. In het gedeelte Opties voor tekstengine kiezen selecteert u Midden-Oosten.
3. Klik op OK en herstart Photoshop.
4. Kies Tekst > Taalopties > Functies voor het Midden-Oosten.

Naar boven

Tekstrichting

Als u inhoud wilt maken in het Arabisch of Hebreeuws, kunt u de richting van rechts naar links instellen als de standaardtekstrichting. En voor documenten die ook tekst van links naar rechts bevatten, kunt u nu naadloos overschakelen tussen de twee richtingen.

Selecteer de alinearichting in het deelvenster Alinea.



Selectie van de alinearichting (deelvenster uit InDesign weergegeven)

Naar boven

Typen cijfers

Wanneer u in het Arabisch of Hebreeuws werkt, kunt u het type cijfers selecteren dat u wilt gebruiken. U kunt tussen Arabisch, Hindi en Farsi kiezen.

In Arabische versies van Photoshop wordt automatisch de optie Hindi-cijfers geselecteerd. In Hebreeuwse versies worden de Arabische cijfers geselecteerd. U kunt cijfertypen echter desgewenst handmatig wijzigen:

1. Selecteer de cijfers in de tekst.
2. Gebruik in het deelvenster Teken het menu Cijfers om het juiste lettertype te selecteren.



Selectie cijfertype (deelvenster uit InDesign weergegeven)

Naar boven

Automatische Kashida-invoeging

In het Arabisch wordt tekst uitgevuld door Kashida's toe te voegen. Kashida's worden aan Arabische tekens toegevoegd om ze langer te maken. Witruimte wordt niet gewijzigd. Gebruik automatische invoeging van Kashida's om alinea's met Arabische tekst uit te vullen.

Selecteer de alinea en kies rechtsonder in het deelvenster Alinea een van de opties in het pop-upmenu Kashida's invoegen: Geen, Kort, Normaal, Lang of Stilistisch.

***Opmerking:** Kashida's worden alleen ingevoegd in alinea's met volledig uitgevulde marges.*

Als u Kashida's op een groep tekens wilt toepassen, selecteert u de tekens in het document en kiest u vervolgens Tekst > Taalopties > Kashida's.

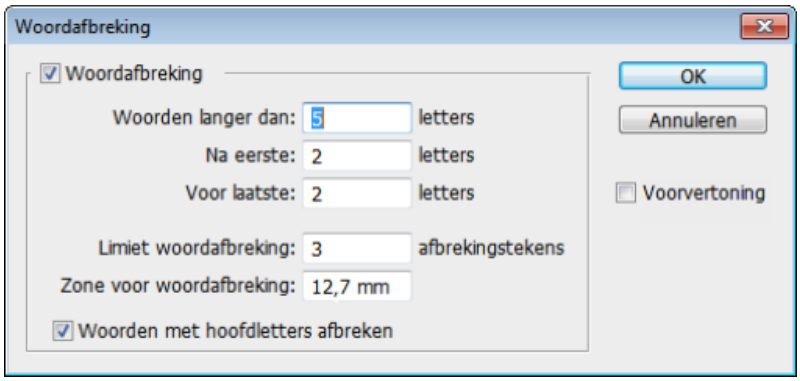
Naar boven

Ligaturen (OpenType-lettertypen)

Bij sommige OpenType-lettertypen kunt u automatisch ligaturen toepassen op tekencombinaties in het Arabisch en het Hebreeuws. Ligaturen zijn typografische vervangingstekens voor bepaalde lettercombinaties.

1. Selecteer tekst.
2. In het deelvenster Teken, boven de menu's voor taal en anti-aliasing, klikt u op het pictogram voor Standaard ligaturen of Handmatige ligaturen.

De handmatige ligaturen bieden meer sierlijke opties die door sommige lettertypen worden ondersteund.



Opties voor woordafbreking (deelvenster uit InDesign weergegeven)

Naar boven

Alternatieven voor uitvulling

Een lettertype kan alternatieve vormen bieden voor bepaalde letters, meestal voor stilistische doeleinden of kalligrafiedoeleinden. Heel soms worden de alternatieven voor uitvulling gebruikt om alinea's waarin deze vormen voorkomen uit te vullen en uit te lijnen.

Alternatieven voor uitvulling kunnen op tekenniveau worden ingeschakeld, maar alleen als het lettertype deze functie ondersteunt. Selecteer onder in het deelvenster Teken de optie Alternatieven voor uitvulling.

De volgende Arabische lettertypen beschikken over alternatieven voor uitvulling: Adobe Arabic, Myriad Arabic en Adobe Naskh.

De volgende Hebreeuwse lettertypen beschikken over alternatieven voor uitvulling: Adobe Hebrew en Myriad Hebrew.

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Video en animatie

Audio wordt niet afgespeeld in videobestanden die zijn gecodeerd met Dolby Digital AC3
problemen oplossen (27 mei 2013)

Videoworkflow
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
Intuïtieve bewerkingen voor video-DSLR's en andere bronnen.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Video's bewerken | CC, CS6

Video | Een videoproject doorlopen
Video's maken op de tijdlijn
Filters toepassen op videolagen
Bewegingseffecten toepassen op tekst, stilstaande beelden en slimme objecten
Een groter aantal bestandsindelingen importeren
Voltooide video's exporteren met Adobe Media Encoder

Naar boven

Video's maken op de tijdlijn

Het geheel veranderde, op clips gebaseerde deelvenster Tijdlijn bevat nu, net als videobewerkingsprogramma's zoals Adobe Premiere, effecten en overgangen die voltooide video's een professioneel aanzien geven.

Videozelfstudies:

Gebruiksvriendelijke videoworkflow: aanwijzingen voor het toevoegen van videoclips, het bijsnijden van videoclips, het toevoegen van een muzieknummer en het renderen van een film zodat deze kan worden bekeken door uw doelgroep. Door RC Conception (8:18)

Video's bewerken in Photoshop CS6. Door Matthew Gore (10:42)

Slipbewerking om de in- en uitpunten van een video aan te passen zonder de duur van de clip te wijzigen. Door Meredith Payne-Stotzne (1:20)

Frames overslaan en opslaan in het cachegeheugen om het afspelen te verbeteren. Door Meredith Payne-Stotzne (2:07)

Overbelicht videomateriaal corrigeren. Door Richard Harrington (1:55)

Clipsnelheid wijzigen: slow motion en fast motion. Door Jeff Sengstack (9:45). Het bedrijf Infinite Skills heeft verschillende video's uit de Photoshop-videocursus beschikbaar gesteld.

Videogroepen

Videogroepen bevatten een combinatie van meerdere videoclips en andere inhoud, zoals tekst, afbeeldingen en vormen op één track in de tijdlijn.

Een videogroep maken

- Importeer een videobestand; het wordt automatisch toegevoegd als een nieuwe videogroep.
- Als u een lege groep wilt maken waaraan u inhoud wilt toevoegen, klikt u op een filmstrippictogram links van het deelvenster Tijdlijn en kiest u Nieuwe videogroep in het pop-upmenu.

Een videogroep bewerken

- Als u clips wilt verplaatsen, sleept u deze in de tijdlijn.
- Als u in- en uitpunten wilt wijzigen, sleept u de clipgrenzen in de tijdlijn.
- Als u items van de ene groep naar een andere wilt verplaatsen, sleept u de items omhoog of omlaag in de tijdlijn of in het deelvenster Lagen.
- Als u een geselecteerde clip wilt opsplitsen en de resulterende onderdelen afzonderlijk wilt bewerken, plaats u de afspeelknop van de tijdlijn op de positie waar u de clip wilt splitsen. Klik vervolgens op de knop Splitsen bij afspeelknop in de linkerbenedenhoek van het deelvenster Tijdlijn.

Audiotracks en -besturingselementen

U kunt de audiotracks in de tijdlijn van elkaar scheiden, zodat u ze gemakkelijk kunt bewerken en aanpassen.

De audio in clips aanpassen

- Klik met de rechtermuisknop op audioclips om ze te dempen, het volume aan te passen of in of uit te faden.
- Klik met de rechtermuisknop op videoclips en klik op de muzieknoten om de audio in deze clips aan te passen.

Audio aanpassen: een videozelfstudie door Richard Harrington. (3:31)

Audiotracks maken of verwijderen

- Rechts van de namen van de audiotracks in de tijdlijn klikt u op de muzieknoten en selecteert u Nieuwe audiotrack of Track verwijderen.

Audioclips toevoegen, dupliceren, verwijderen of vervangen

- Rechts van de namen van audiotracks in de tijdlijn klikt u op de muzieknoten  . Selecteer vervolgensAudio toevoegen om een andere clip in de track te plaatsen.
- Selecteer een audioclip in de tijdlijn en klik op de muzieknoten  rechts van de naam van de track. Selecteer vervolgens Dupliceren, Verwijderen of Audioclip vervangen.

Video-overgangen

Overgangen brengen professionele vervagings- en overvloei-effecten tot stand. Klik op het pictogram voor overgangen  linksboven in het deelvenster Tijdlijn. Kies vervolgens een duur en sleep een overgangstype naar het begin of einde van clips. (Plaats de overgang tussen clips voor een overvloei-effect.) Sleep de randen van de voorvertoning van de overgang in de tijdlijn om de in- en uitpunten nauwkeurig te plaatsen.

Klik met de rechtermuisknop op overgangen in de tijdlijn om deze te vervangen door een ander type overgang of om een precieze numerieke duur op te geven.

De snelheid en duur van videoclips wijzigen

Klik met de rechtermuisknop op videoclips voor toegang tot de schuifregelaars Duur en Snelheid. Deze besturingselementen staan met elkaar in verband. Als u bijvoorbeeld een Snelheid van 400% kiest, wordt de maximale duur beperkt tot een kwart van het origineel.

Naar boven

Filters toepassen op videolagen

Wanneer u filters op alle frames in een videolaag wilt toepassen, moet u de laag eerst in een slim object omzetten. Alle volgende filters die u toepast worden slimme filters, waardoor u totale flexibiliteit krijgt en filterinstellingen op elk gewenst moment opnieuw kunt aanpassen.

1. Selecteer de videolaag in het deelvenster Tijdlijn of Lagen.
2. Kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in slim object.
3. Pas filters toe uit het menu Filter. Als u instellingen later opnieuw wilt aanpassen, geeft u het deelvenster Lagen weer en dubbelklikt u op het filter in de lijst Slimme filters voor de videolaag.

Zie Niet-destructieve bewerkingen voor meer informatie.

Naar boven

Bewegingseffecten toepassen op tekst, stilstaande beelden en slimme objecten

Klik met de rechtermuisknop op tekst, stilstaande beelden en clips met slimme objecten om voorinstellingen voor pannen, zoomen en roteren te kunnen kiezen en snel geavanceerde animatie toe te passen. Sleep de resulterende Transformatie-hoofdframes in de tijdlijn om de resultaten te perfectioneren.

Voor dramatische effecten tijdens het pannen, schalen en roteren van clips, zet u uw clip om in een slim object en gebruikt u Transformatie-hoofdframes met het gereedschap Vrije transformatie.

Videozelfstudies:

Lagen transformeren in de tijd. Julieanne Kost (3:52)

Maskers maken om te verplaatsen in de tijd. Julieanne Kost (3:17)

Pannen en zoomen in video's in Photoshop CS6. Julieanne Kost (18:06)

Animaties met audio maken. Zelfstudie-artikel door Rafiq Elmansy.

Naar boven

Een groter aantal bestandsindelingen importeren

Dankzij de herziene video-engine kunt u een groter aantal video-, audio- en afbeeldingsreeksbestanden importeren. Werk gemakkelijk met bestandstypen, zoals 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV en F4V, MPEG-1, MPEG-4 en QuickTime MOV (in Windows, voor volledige ondersteuning is afzonderlijke QuickTime-installatie vereist).

Ga voor de volledige lijst naar Ondersteunde bestandsindelingen.

Naar boven

Voltooide video's exporteren met Adobe Media Encoder

Kies Bestand > Exporteren > Video renderen. In het eerste pop-upmenu selecteert u Adobe Media Encoder om de volgende indelingsopties te kiezen:

- De DPX-indeling (Digital Picture Exchange) is vooral bedoeld voor framereeksen die u met een editor, zoals Adobe Premiere Pro, in professionele videoprojecten wilt opnemen.
- De H.264-indeling (MPEG-4) is het meest veelzijdig; deze bevat namelijk voorinstellingen voor HD- en breedbeeldvideo en voor uitvoer die is geoptimaliseerd voor tablets of weergave op het web.

- De QuickTime-indeling (.MOV) is vereist voor het exporteren van alfakanalen en niet-gecomprimeerde video. Het menu Voorinstelling bevat extra compressieopties.

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Video- en animatielagen bewerken

Videolagen transformeren
Nieuwe videolagen maken
Opgeven wanneer een laag in een video of animatie wordt weergegeven
Een videolaag bijsnijden of verplaatsen
Werkgebied optillen
Werkgebied extraheren
Videolagen opsplitsen
Lagen groeperen in een video of animatie
Videolagen omzetten in pixels

Naar boven

Videolagen transformeren

U kunt een videolaag net als elke andere laag in Photoshop transformeren. U moet videolagen echter eerst naar slimme objecten omzetten voordat u ze kunt omzetten.

1. Selecteer de videolaag in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6), Animatie (CS5) of Lagen.
2. Ga als volgt te werk:
   - Kies Bewerken > Vrije transformatie en gebruik de handgrepen in het documentvenster om de video te transformeren.
   - Kies Bewerken > Transformatie en selecteer de gewenste transformatie in het submenu.

   Als de videolaag geen slim object is, wordt u gevraagd de laag te converteren.

Naar boven

Nieuwe videolagen maken

U kunt nieuwe videolagen maken door een videobestand toe te voegen als een nieuwe laag of door een lege laag te maken.

Een video over werken met videolagen vindt u op www.adobe.com/go/vid0027

Een videobestand openen

- Kies Bestand > Openen, selecteer een videobestand en klik op Openen.

De video wordt op een videolaag in een nieuw document weergegeven.

Een videobestand toevoegen als een nieuwe videolaag

1. Controleer of de tijdlijnmodus van het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (CS5) wordt weergegeven voor het actieve document.
2. Kies Laag > Videolagen > Nieuwe videolaag uit bestand.
3. Selecteer een videobestand of een bestand met een reeks afbeeldingen en klik op Openen.

Een lege videolaag toevoegen

1. Controleer of de tijdlijnmodus van het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (CS5) wordt weergegeven voor het actieve document.
2. Kies Laag > Videolagen > Nieuwe lege videolaag.

Naar boven

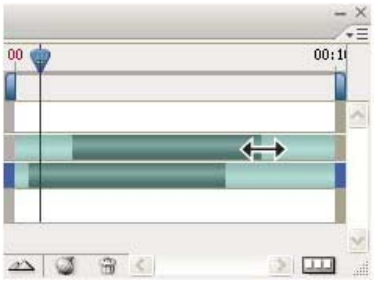
Opgeven wanneer een laag in een video of animatie wordt weergegeven

U kunt op verschillende manieren opgeven wanneer een laag in een video of animatie wordt weergegeven. U kunt bijvoorbeeld de frames aan het begin of aan het einde van een laag bijsnijden (verbergen). Op deze manier wijzigt u de begin- en eindpunten van de laag in een video of animatie. (Het eerste frame dat wordt weergegeven, wordt het inpunt genoemd en het laatste frame wordt het uitpunt genoemd.) Het is ook mogelijk de volledige laagduurbalk naar een ander gedeelte van de tijdlijn te slepen.

1. Selecteer de laag in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (Photoshop Extended CS5).
2. Ga als volgt te werk:

- Als u de in- en uitpunten van een laag wilt bepalen, sleept u het begin- en het eindpunt van de laagduurbalk.
- Sleep deze balk naar het gedeelte van de tijdlijn waar u de laag wilt weergeven.

Opmerking: *De beste resultaten krijgt u als u de laagduurbalk sleept nadat u deze hebt bijgesneden.*



Lagen (in de tijdlijnmodus); de laagduurbalk is geselecteerd en kan worden gesleept (Photoshop Extended CS5)

- Verplaats de huidige-tijdindicator naar het frame dat u als het nieuwe begin- of eindpunt wilt instellen en kies Beginpunt laag bijsnijden naar huidige tijd of Eindpunt laag bijsnijden naar huidige tijd in het menu van het deelvenster.

Hiermee verkort u de laagduur omdat de frames tussen de huidige-tijdindicator en het begin of het einde van de laag verborgen worden. (De verborgen lagen worden zichtbaar als u de uiteinden van de laagduurbalk weer uitbreidt.)

- Gebruik keyframes om de dekking van de laag te wijzigen voor bepaalde tijden of frames.

Opmerking: *Met de opdracht Werkgebied optillen kunt u beeldmateriaal in een of meerdere lagen verwijderen. Gebruik de opdracht Werkgebied extraheren als u een bepaalde duur uit alle videolagen of geanimeerde lagen wilt verwijderen.*

Naar boven

Een videolaag bijsnijden of verplaatsen

Snijd de laag bij als u frames aan het begin of einde van een video- of animatielaag wilt verbergen. Als u de video op een ander punt wilt beginnen of beëindigen, verplaatst u de videolaag.

Als u videolagen verplaatst en het bestand opslaat, worden de wijzigingen definitief doorgevoerd. Wanneer u video bijsnijdt, kunt u het materiaal echter herstellen door de uiteinden van de laagduurbalk weer uit te breiden.

1. Selecteer de laag die u wilt bewerken in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6), Animatie (CS5) of Lagen.
2. Verplaats de huidige-tijdindicator naar het frame (of de tijd) die u wilt instellen als het nieuwe in- of uitpunt.
3. Kies een van de volgende opties in het menu van het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (CS5):

   Inpunt laag naar huidige tijd verplaatsen Hiermee wordt het begin van de laag blijvend verplaatst naar de huidige-tijdindicator.

   Eindpunt laag naar huidige tijd verplaatsen Hiermee wordt het einde van de laag blijvend verplaatst naar de huidige-tijdindicator.

   Beginpunt laag bijsnijden naar huidige tijd Hiermee wordt het gedeelte tussen de huidige-tijdindicator en het begin van de laag tijdelijk verborgen.

   Eindpunt laag bijsnijden naar huidige tijd Hiermee wordt het gedeelte tussen de huidige-tijdindicator en het einde van de laag tijdelijk verborgen.

Opmerking: *U kunt ook de opdracht Werkgebied optillen gebruiken om frames in een of meerdere lagen te verbergen of u kunt met de opdracht Werkgebied extraheren een bepaalde duur in alle lagen van een video of animatie verbergen.*

Naar boven

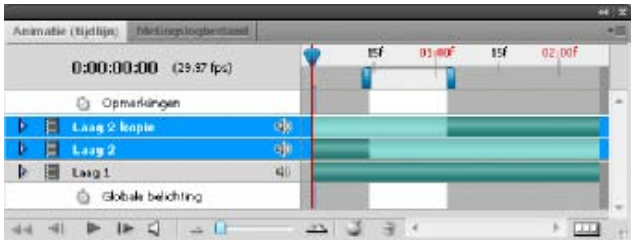
Werkgebied optillen

U kunt een gedeelte van het beeldmateriaal in geselecteerde lagen verwijderen. Er blijft dan een tussenruimte over die dezelfde duur heeft als het verwijderde gedeelte.

1. Selecteer de lagen die u wilt bewerken.
2. Stel in het deelvenster Animatie (CS5) of Tijdlijn (CC, CS6) het werkgebied zo in dat u de duur kunt opgeven van de geselecteerde lagen die u wilt verwijderen.
3. Kies Werkgebied optillen in het menu van het deelvenster.



Lagen voordat de opdracht Werkgebied optillen is toegepast (Photoshop Extended CS5)



Lagen nadat de opdracht Werkgebied optillen is toegepast (Photoshop Extended CS5)

Naar boven

Werkgebied extraheren

Gebruik de opdracht Werkgebied extraheren als u gedeelten van video wilt verwijderen en het resulterende tijdhiaat automatisch wilt wissen. De resterende inhoud wordt gekopieerd naar nieuwe videolagen.

1. Selecteer de lagen die u wilt bewerken.
2. Stel in het deelvenster Animatie (CS5) of Tijdlijn (CC, CS6) het werkgebied zo in dat u de duur kunt opgeven van de video of animatie die u wilt verwijderen.
3. Kies Werkgebied extraheren in het menu van het deelvenster.

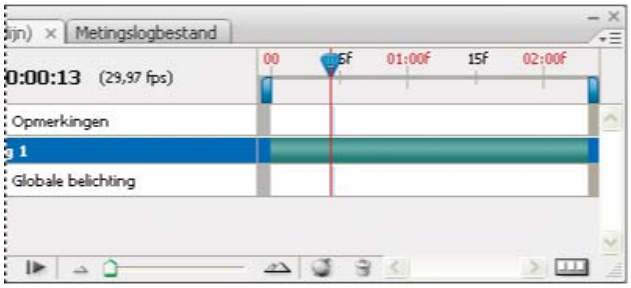
Naar boven

Videolagen opsplitsen

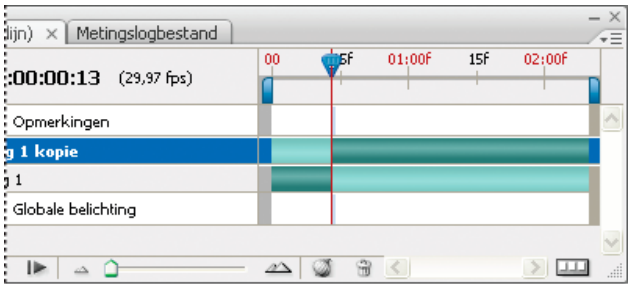
U kunt een videolaag opsplitsen in twee nieuwe videolagen bij het frame dat u opgeeft.

1. Selecteer een videolaag in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (CS5).
2. Verplaats de huidige-tijdindicator naar het tijd of het framenummer waar u de videolaag wilt splitsen.
3. Klik op het pictogram van het deelvenstermenu ▾≡ en kies Laag splitsen.

   De geselecteerde videolaag wordt gedupliceerd en wordt direct boven het origineel weergegeven in het deelvenster Animatie (CS5) of Tijdlijn (CC, CS6). De oorspronkelijke laag wordt bijgesneden vanaf het begin tot aan de huidige tijd en de gedupliceerde laag wordt bijgesneden vanaf het einde tot aan de huidige tijd.



Oorspronkelijke laag voordat de opdracht Laag splitsen is gebruikt (Photoshop Extended CS5)



De twee resulterende lagen nadat de opdracht Laag splitsen is gebruikt (Photoshop Extended CS5)

Naar boven

Lagen groeperen in een video of animatie

Als u veel lagen toevoegt aan uw video of animatie, is het wellicht handig deze in te delen in een hiërarchie door de lagen te groeperen. In gegroepeerde lagen blijven de frames in uw video of animatie behouden.

Het is ook mogelijk een *groep lagen* te groeperen. U kunt lagen niet alleen in een complexe hiërarchie nesten, maar u kunt door het groeperen van een groep lagen ook tegelijkertijd de dekking van alle gegroepeerde lagen van animatie voorzien. In het deelvenster Animatie wordt een groep gegroepeerde lagen weergegeven met dezelfde instelling voor de laageigenschap Dekking.

Het groeperen van videolagen in Photoshop komt overeen met het maken van precomposities in Adobe After Effects.

- In het deelvenster Lagen selecteert u twee of meer lagen en gaat u als volgt te werk:
  - Kies Laag > Lagen groeperen.
  - Kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in slim object.

Naar boven

Videolagen omzetten in pixels

Bij het omzetten van videolagen in pixels wordt de geselecteerde laag samengevoegd tot een samengestelde versie van het huidige frame dat is geselecteerd in het deelvenster Animatie. Hoewel het mogelijk is om per keer meer dan één videolaag om te zetten in pixels, kunt u het huidige frame alleen opgeven voor de bovenste videolaag.

1. Selecteer de videolaag in het deelvenster Lagen.
2. Verplaats in het deelvenster Animatie (CS5) of Tijdlijn (CC, CS6) de huidige-tijdindicator naar het frame dat u wilt behouden bij het omzetten van de videolaag in pixels.
3. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - Kies Laag > Omzetten in pixels > Video.
   - Kies Laag > Omzetten in pixels > Laag.

   Opmerking: *Als u meer dan één videolaag tegelijk wilt omzetten in pixels, selecteert u de lagen in het deelvenster Lagen en verplaatst u de huidige-tijdindicator naar het frame dat u wilt behouden in de bovenste videolaag. Vervolgens kiest u Laag > Omzetten in pixels > Lagen.*

- Informatie over slimme objecten
- Videobestanden en reeksen afbeeldingen importeren (Photoshop Extended)
- Een video of reeks afbeeldingen plaatsen (Photoshop Extended)
- Beeldmateriaal vervangen in een videolaag (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Voorvertoningen weergeven van video en animaties

Een voorvertoning van een frameanimatie weergeven
Het gedeelte op de tijdlijn instellen waarvan u een voorvertoning wilt weergeven
Een voorvertoning weergeven van video- of tijdlijnanimaties
Een voorvertoning van het document op een videoscherm bekijken

Naar boven

Een voorvertoning van een frameanimatie weergeven

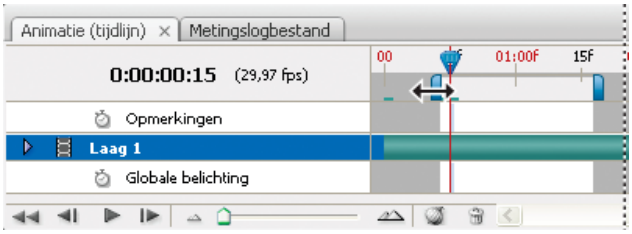
1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Afspelen ▶ in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
   - Gebruik de spatiebalk om de animatie af te spelen en te pauzeren.

   De animatie wordt in het documentvenster weergegeven. De animatie wordt oneindig herhaald, tenzij u in het dialoogvenster Afspeelopties een andere herhalingswaarde hebt opgegeven.
2. U stopt de animatie door op de stopknop ■ te klikken.
3. U spoelt de animatie terug door op de knop Selecteert het eerste frame ◀◀ te klikken.
   Opmerking: *Als u een betere voorvertoning van de animatie en de timing wilt zien, moet u de animatie in een webbrowser bekijken. In Photoshop opent u het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6) en klikt u op de knop Voorvertoning in browser. Met de opdrachten Stoppen en Vernieuwen van de browser kunt u de animatie stoppen of opnieuw afspelen.*

Naar boven

Het gedeelte op de tijdlijn instellen waarvan u een voorvertoning wilt weergeven

1. Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) wanneer u de tijdlijnduur wilt instellen die u wilt exporteren of voorvertonen:
   - Sleep een van de uiteinden van de werkgebiedbalk.

   Een uiteinde van de werkgebiedbalk slepen (Photoshop Extended CS5)

   - Sleep de werkgebiedbalk over het gedeelte waarvan u een voorvertoning wilt weergeven.
   - (Photoshop Extended CS5) Verplaats de huidige-tijdindicator naar de gewenste tijd of het gewenste frame. Kies Begin van werkgebied instellen of Einde van werkgebied instellen in het menu van het deelvenster.
   - (CS6) Verplaats de huidige-tijdindicator naar de gewenste tijd of het gewenste frame. Kies Werkgebied > Begin instellen op afspeelknop of Werkgebied > Einde instellen op afspeelknop in het menu van het deelvenster.
2. (Optioneel in Photoshop Extended CS5) Als u de gedeelten van de tijdlijn buiten het werkgebied wilt verwijderen, kiest u Tijdsduur document bijsnijden naar werkgebied in het menu van het deelvenster.

Naar boven

Een voorvertoning weergeven van video- of tijdlijnanimaties

U kunt een voorvertoning van uw video of animatie weergeven in het documentvenster. Photoshop maakt gebruik van het RAM-geheugen om tijdens het uitvoeren van bewerkingen een voorvertoning weer te geven van de video of animatie. Wanneer u de voorvertoningsframes afspeelt of sleept, worden ze automatisch in het cachegeheugen geplaatst, zodat ze de volgende keer sneller kunnen worden afgespeeld. Frames in het cachegeheugen worden aangeduid door de groene balk in het werkgebied van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6). Het aantal frames in het cachegeheugen is afhankelijk van de hoeveelheid RAM die beschikbaar is voor Photoshop.

Een voorvertoning van een video of tijdlijnanimatie weergeven

❖ Ga als volgt te werk:

- Sleep de huidige-tijdindicator in de tijdlijn.
- Gebruik de afspeelknoppen onder aan het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
- Druk op de spatiebalk om te beginnen met afspelen of om het afspelen te beëindigen.

Geef een voorvertoning van de animatie weer in een webbrowser om een voor het web gemaakte animatie beter te kunnen bekijken. Met de opdrachten Stoppen en Vernieuwen van de browser kunt u de animatie stoppen of opnieuw afspelen. Open het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6) en klik op de knop Voorvertoning in browser.

De audio voor videolagen voorvertonen

Wanneer u audiovoorvertoningen inschakelt voor videolagen, neemt Photoshop ook de audio op in bestanden die zijn geëxporteerd naar de QuickTime Movie-indeling. (Zie Videobestanden of afbeeldingsreeksen exporteren.)

Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6):

- Klik op het luidsprekerpictogram voor de desbetreffende laag om audiovoorvertoningen voor een specifieke videolaag in of uit te schakelen.
- Als u audiovoorvertoningen voor een volledig document wilt in- of uitschakelen, klikt u op het luidsprekerpictogram rechts van de afspeelknoppen onder aan het deelvenster.

Het overslaan van frames inschakelen

Photoshop kan frames die niet in het cachegeheugen zijn opgeslagen, overslaan om in realtime te kunnen afspelen.

❖ Selecteer in de tijdlijnanimatiemodus van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) de optie Frames overslaan toestaan in het menu van het deelvenster.

Naar boven

Een voorvertoning van het document op een videoscherm bekijken

Met de plug-in Voorvertoning video kunt u via FireWire (IEEE 1394) op bijvoorbeeld een videoscherm een voorvertoning weergeven van het huidige frame dat is opgegeven in de animatietijdlijn (of van een geopende afbeelding in Photoshop). Ook kunt u de verhoudingen aanpassen om de afbeeldingen goed weer te geven.

Opmerking: *In 64-bits besturingssystemen moet u de 32-bits versie van Photoshop gebruiken om de plug-in Voorvertoning video te kunnen benaderen.*

De plug-in Voorvertoning video biedt ondersteuning voor RGB-, grijswaarden- en geïndexeerde-kleurafbeeldingen. (Met de plug-in zet u afbeeldingen met 16 bits per kanaal om in afbeeldingen met 8 bits per kanaal.) Deze plug-in ondersteunt geen alfakanalen. Transparantie wordt zwart weergegeven.

Opmerking: *De plug-in vergrendelt het weergaveapparaat niet. Als Photoshop niet meer op de voorgrond draait en er een andere toepassing voor in de plaats komt, wordt de voorvertoning uitgeschakeld en wordt het weergaveapparaat ontgrendeld, zodat het gebruikt kan worden voor voorvertoningen van andere toepassingen.*

1. Sluit een weergaveapparaat, zoals bijvoorbeeld een videoscherm, aan op de computer via FireWire (IEEE 1394).
2. Zorg dat er een document is geopend in Photoshop en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u geen uitvoeropties wilt instellen voor de weergave van uw document op een apparaat, kiest u Bestand > Exporteren > Voorvertoning video naar apparaat verzenden. U kunt de overige stappen van de procedure dan overslaan.
   - Als u de uitvoeropties wilt instellen voordat u het document op het apparaat bekijkt, kiest u Bestand Exporteren > Voorvertoning video.

   Het dialoogvenster Voorvertoning video wordt geopend. Er wordt een waarschuwing weergegeven als de pixelverhoudingen van het document niet overeenkomen met de pixelverhoudingen van het weergaveapparaat.

   Opmerking: *Voor de opdracht Voorvertoning video naar apparaat verzenden worden de bestaande instellingen in het dialoogvenster Voorvertoning video gebruikt.*
3. Bij Apparaatinstellingen geeft u de opties op voor het apparaat waarop de afbeelding zal worden weergegeven:
   - (Mac OS) Selecteer NTSC of PAL om een uitvoermodus op te geven. Als de uitvoermodus en het apparaat niet overeenkomen (als u bijvoorbeeld NTSC opgeeft als uitvoermodus en het apparaat in PAL-modus aansluit), verschijnen er zwarte vlekken in de voorvertoning.
   - Kies Standaard (4:3) of Breedbeeld (16:9) in het menu Verhoudingen om de verhoudingen van het weergaveapparaat op te geven

   Opmerking: *De instelling voor de verhoudingen bepaalt welke plaatsingsopties beschikbaar zijn.*
4. Bij Afbeeldingsopties kiest u een plaatsingsoptie om te bepalen hoe de afbeelding op het weergaveapparaat wordt weergegeven:
   Midden Hiermee plaatst u het midden van de afbeelding in het midden van het scherm. De gedeelten die buiten de schermranden van het weergaveapparaat vallen, worden uitgesneden.

   Pillarbox Hiermee geeft u een 4:3-afbeelding weer op een 16:9-scherm, waarbij het midden van de afbeelding zich in het midden van het scherm bevindt, met grijze banden links en rechts van de afbeelding. Deze optie is alleen beschikbaar als u Breedbeeld (16:9) hebt gekozen voor de verhoudingen van het apparaat.

   Uitsnijden naar 4:3 Hiermee geeft u een 16:9-afbeelding weer op een 4:3-scherm met het midden van de afbeelding in het midden van het

scherm. Dit gebeurt zonder vervorming doordat de linkerrand en de rechterrand van het frame die buiten de weergaveranden van het scherm van het weergaveapparaat vallen, worden uitgesneden. Deze optie is alleen beschikbaar als u Standaard (4:3) hebt gekozen voor de verhoudingen van het apparaat.

Letterbox Hiermee schaalt u een 16:9-afbeelding zodat deze op een 4:3-scherm past. Boven en onder de afbeelding verschijnen er grijze banden vanwege de verhoudingsverschillen tussen de 16:9-afbeelding en het 4:3-scherm. Op deze manier worden de verhoudingen van het scherm gehandhaafd zonder dat de afbeelding moet worden uitgesneden en zonder dat deze vervormd raakt. Deze optie is alleen beschikbaar als u Standaard (4:3) hebt gekozen voor de verhoudingen van het apparaat.

Uitsnijden naar 14:9/Letterbox Geeft een breedbeeldafbeelding weer die is uitgesneden naar een verhouding van 14:9. Onder of boven de afbeelding worden zwarte banden weergegeven (op een 4:3-scherm), op een 16:9-scherm worden deze banden links of rechts van de afbeelding weergegeven. Op deze manier worden de verhoudingen van het scherm gehandhaafd zonder dat de afbeelding vervormd raakt.

5. Kies een optie in het menu Afbeeldingsgrootte om op te geven of de pixels van het document moeten worden geschaald naar het scherm van het apparaat:
   Niet schalen Er wordt geen verticale schaling op de afbeelding toegepast. De afbeelding wordt uitgesneden als de hoogte hoger is dan die van het videoscherm.

   Schalen en aanpassen aan frame Hiermee worden de hoogte en de breedte van de afbeelding in verhouding verlengd of ingekort om in het videoframe te passen. Met deze optie verschijnt een 16:9-afbeelding op een 4:3-scherm met zwarte balken boven en onder de afbeelding ("letterbox") en verschijnt een 4:3-afbeelding op een 16:9-scherm met zwarte balken links en rechts van de afbeelding ("pillarbox").
6. Schakel het selectievakje Pixelverhouding toepassen op voorvertoning in om de afbeelding weer te geven met de niet-vierkante pixelverhoudingen van het document. Schakel deze optie uit als u wilt bekijken hoe de afbeelding op het computerscherm wordt weergegeven (met vierkante pixels).

   Standaard is het selectievakje Pixelverhouding toepassen op voorvertoning ingeschakeld om de pixelverhoudingen van de afbeelding te handhaven. Normaal gesproken schakelt u deze optie uit als de pixelverhoudingen van het document vierkant moeten zijn en u wilt bekijken hoe de afbeelding eruitziet op een computerscherm (met vierkante pixels).
7. Klik op OK om het document te exporteren naar het scherm van het apparaat.

Meer Help-onderwerpen

Geoptimaliseerde afbeeldingen voorvertonen in een webbrowser

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Frames tekenen in videolagen

Frames tekenen in videolagen
Inhoud klonen in video- en animatieframes
Frames in videolagen herstellen
Kleurbeheer in videolagen

Frames tekenen in videolagen

Naar boven

U kunt afzonderlijke videoframes bewerken of hierop tekenen om een animatie te maken, inhoud toe te voegen of ongewenste details te verwijderen. U kunt tekenen met de penselen en met het gereedschap Kloonstempel, Patroonstempel, Retoucheerpenseel of Snel retoucheerpenseel. U kunt videoframes ook bewerken met het gereedschap Reparatie.

Opmerking: *Tekenen (of het gebruik van elk ander gereedschap) op videoframes wordt vaak rotoscoping genoemd, hoewel rotoscoping meestal betrekking heeft op het frame-per-frame overtrekken van actiebeelden voor gebruik in animatie.*

1. Selecteer de videolaag in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5), Tijdlijn (CS6) of Lagen.
2. Verplaats de huidige-tijdindicator naar het videoframe dat u wilt bewerken.
3. (Optioneel) Als u de bewerkingen op een aparte laag wilt uitvoeren, kiest u Lagen > Videolagen > Nieuwe lege videolaag.
4. Selecteer het penseel dat u wilt gebruiken en pas uw bewerkingen toe op het frame.

   Bij tekenen op een videolaag blijft de afbeelding intact. Als u de gewijzigde pixels op een bepaald frame of een bepaalde videolaag wilt verwijderen, kiest u de opdracht Frame herstellen of Alle frames herstellen. U kunt de zichtbaarheid van gewijzigde videolagen in- en uitschakelen met de opdracht Gewijzigde video verbergen (u kunt ook klikken op het oogje naast de gewijzigde videotrack in de tijdlijn).

Inhoud klonen in video- en animatieframes

Naar boven

In Photoshop Extended CS5 of Photoshop CS6 kunt u met de gereedschappen Kloonstempel en Retoucheerpenseel objecten in video- of animatieframes retoucheren of dupliceren. Gebruik het Kloonstempel om een monster te nemen van inhoud van één deel van een frame (de bron) en teken dit over een ander deel van hetzelfde of een ander frame (het doel). In plaats van een frame kunt u ook een apart document gebruikenan als bron van het monster. Het Retoucheerpenseel bevat opties waarmee u het inhoudsmonster kunt laten samenvloeien met het doelframe.

Opmerking: *U kunt inhoud ook klonen met de gereedschappen Snel retoucheerpenseel en Reparatie. Met de gereedschappen Kloonstempel en Retoucheerpenseel kunt u echter tot vijf monsters opslaan in het deelvenster Bron klonen, en opties voor bedekking, schalen en frameverschuiving instellen.*

Nadat u een monster hebt genomen van de inhoud van een frame, hiermee hebt getekend en vervolgens naar een ander frame gaat, verandert het bronframe ten opzichte van het frame waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen. U kunt het bronframe waarvan u het eerste monster hebt genomen vergrendelen of u kunt een waarde voor frameverschuiving instellen als u een ander frame wilt instellen als bron, ten opzichte van het frame waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen.

Een video over frames klonen vindt u op www.adobe.com/go/vid0025_nl.

Inhoud in video- en animatieframes klonen

1. Selecteer het gereedschap Kloonstempel of Retoucheerpenseel en stel de gewenste opties voor de gereedschappen in.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een videolaag in het deelvenster Lagen, Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) en verplaats de huidige-tijdindicator naar het frame waarvan u een monster wilt nemen.
   - Open de afbeelding waarvan u een monster wilt nemen.
3. Plaats de aanwijzer in een geopende afbeelding of in een geopend frame, houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik om het monsterpunt in te stellen.
4. Als u meerdere monsterpunten wilt instellen, klikt u op de knop voor elke kloonbron in het deelvenster Bron klonen.
5. Selecteer de doelvideolaag en verplaats de huidige-tijdindicator naar het frame waarop u wilt tekenen.
   Als u op een aparte laag wilt tekenen, kunt u een lege videolaag toevoegen. Selecteer de juiste monsteroptie voor het klonen van inhoud naar de lege videolaag.
6. Als u meerdere monsterpunten hebt ingesteld, selecteert u de gewenste bron in het deelvenster Bron klonen.
7. Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Bron Klonen:
   - Als u de bron die u kloont, wilt schalen of roteren, voert u een waarde in voor B (breedte) of H (hoogte), of u voert de graden voor rotatie

in .

- Als u een bedekking wilt weergeven van de bron die u kloont, selecteert u Bedekking tonen en stelt u de bedekkingsopties in. (De optie Bijgesneden beperkt de bedekking tot de grootte van het penseel. Schakel deze optie uit als u de gehele bronafbeelding wilt bedekken.)

  U verplaatst de bronbedekking naar een verschuivingspositie door Shift + Alt ingedrukt te houden en te slepen (Windows) of Shift + Option ingedrukt te houden en te slepen (MAC OS). Als u bedekkingen tijdelijk wilt tonen, schakelt u de optie Bedekking tonen uit en drukt u op Shift + Alt (Windows) of Shift + Option (Mac OS).

8. Sleep over het deel van het frame waar u wilt tekenen.

   Bij tekenen op een videolaag blijft de afbeelding intact. Met de opdracht Frame herstellen of Alle frames herstellen kunt u de gewijzigde pixels op een bepaald frame of een bepaalde videolaag verwijderen.

Frameverschuiving voor klonen of retoucheren wijzigen

❖ In het deelvenster Bron klonen:

- Selecteer Frame vergrendelen als u voor het tekenen altijd het frame wilt gebruiken waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen.
- Als u wilt tekenen met een frame ten opzichte van het frame waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen, geeft u het aantal frames op in het vak Frame verschuiven. Voer een positieve waarde in als het frame dat u wilt gebruiken zich achter het frame bevindt waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen. Voer een negatieve waarde in als het frame dat u wilt gebruiken zich vóór het frame bevindt waarvan u in eerste instantie het monster hebt genomen.

Naar boven

Frames in videolagen herstellen

U kunt bewerkingen in framevideolagen en lege videolagen ongedaan maken.

❖ Selecteer een videolaag in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) en ga op een van de volgende manieren te werk:

- Als u een specifiek frame wilt herstellen, verplaatst u de huidige-tijdindicator naar het videoframe en kiest u Laag > Videolagen > Frame herstellen.
- Kies Laag > Videolagen > Alle frames herstellen als u alle frames in een videolaag of een lege videolaag wilt herstellen.

Naar boven

Kleurbeheer in videolagen

In Photoshop Extended CS5 en Photoshop CS6 kunt u tekenen op videolagen met gereedschappen zoals het gereedschap Penseel of het gereedschap Kloonstempel. Als er geen kleurprofiel aan de videolaag is toegewezen, worden deze pixelbewerkingen opgeslagen met de kleurruimte van het bestand en blijft het beeldmateriaal ongewijzigd. Als de kleurruimte van het geïmporteerde beeldmateriaal afwijkt van de kleurruimte van uw Photoshop-document, dient u wellicht aanpassingen aan te brengen. SDTV 601 NTSC kan bijvoorbeeld de standaarddefinitie van een videofilm zijn, terwijl Adobe RGB de kleurruimte van het Photoshop-document is. Vanwege de niet overeenkomende kleurruimte kunnen de kleuren in de video die of het document dat u exporteert nogal tegenvallen.

Controleer voordat u een grote hoeveelheid tijd besteedt aan het tekenen op of bewerken van videolagen, uw volledige werkschema zodat u een beter inzicht krijgt in uw kleurbeheerbehoeften en u kunt vaststellen welk benadering het best aansluit op uw werkschema.

Vaak kunt u een probleem oplossen door een kleurprofiel toe te wijzen aan het document dat overeenkomt met het geïmporteerde beeldmateriaal en door de videolaag niet te beheren. In het geval van video's met een standaarddefinitie kunt u de videolaag bijvoorbeeld beter niet beheren en het document gewoon toewijzen aan het kleurprofiel SDTV (Rec. 601 NTSC). De geïmporteerde framepixels worden dan rechtstreeks opgeslagen in de videolaag en er vindt geen kleuromzetting plaats.

U kunt daarentegen het kleurprofiel van het document aan de videolaag toewijzen met de optie Bewerkte frame-inhoud omzetten (Lagen > Videolagen > Beeldmateriaal interpreteren). Met deze optie zet u de pixelbewerkingen van de documentkleurruimte om, maar niet de kleuren van de videoframes.

Met de opdracht Omzetten in profiel (Bewerken > Omzetten in profiel) worden eveneens alle pixelbewerkingen in de documentkleurruimte omgezet. Met de opdracht Profiel toewijzen (Bewerken > Profiel toewijzen) worden de pixelbewerkingen van een videolaag echter niet omgezet. Gebruik de opdracht Profiel toewijzen met terughoudendheid, vooral als u hebt getekend op videoframes of videoframes hebt bewerkt. Als de videolaag een kleurprofiel heeft en u past de opdracht Profiel toewijzen toe op het document, is niet-overeenkomende kleurruimte tussen de pixelbewerkingen en de geïmporteerde frames mogelijk.

Voor bepaalde combinaties van beeldmateriaal en documentkleurruimtes is kleuromzetting echter vereist:

- Wanneer u een grijswaardenfilm omzet in een document in de RGB-, CMYK- of Lab-modus is kleuromzetting vereist.
- Wanneer u beeldmateriaal met 8 of 16 bits per kanaal omzet in een document met 32 bits per kanaal is kleuromzetting vereist.

Meer Help-onderwerpen

Werken met kleurbeheer

Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (Illustrator, Photoshop)

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Videobestanden en reeksen afbeeldingen importeren

Een videobestand openen of importeren
Reeksen afbeeldingen importeren
Een video of reeks afbeeldingen plaatsen
Beeldmateriaal opnieuw laden in een videolaag
Beeldmateriaal vervangen in een videolaag
Beeldmateriaal interpreteren

Naar boven

Een videobestand openen of importeren

In Photoshop CS6 en Photoshop Extended CS5 kunt u een videobestand rechtstreeks openen of video aan een geopend document toevoegen. Wanneer u video importeert, worden de afbeeldingsframes opgenomen in een videolaag.

Een video over werken met videolagen vindt u op www.adobe.com/go/vid0027_nl.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bestand > Openen als u een videobestand rechtstreeks wilt openen.
   - Als u video in een geopend document wilt importeren, kiest u Laag > Videolagen > Nieuwe videolaag uit bestand.
2. Kies in het dialoogvenster Openen de optie Alle leesbare documenten of QuickTime-film bij Bestandstype (Windows) of Activeer (Mac OS).
3. Selecteer een videobestand en klik op Openen.

U kunt video ook rechtstreeks openen vanuit Bridge: selecteer een videobestand en kies Bestand > Openen met > Adobe Photoshop.

Naar boven

Reeksen afbeeldingen importeren

Wanneer u in Photoshop CS6 en Photoshop Extended CS5 een map met bestanden met reeksen afbeeldingen importeert, wordt elke afbeelding een frame in een videolaag.

Een video over reeksen afbeeldingen vindt u op www.adobe.com/go/vid0026_nl.

1. Zorg ervoor dat de afbeeldingsbestanden in één map staan en een opeenvolgende naam hebben.

   De map mag alleen de afbeeldingen bevatten die u als frames wilt gebruiken. De resulterende animatie wordt beter weergegeven als alle bestanden dezelfde pixelafmetingen hebben. Als u frames op de juiste wijze wilt rangschikken voor de animatie, geeft u de bestanden een naam in alfabetische of numerieke volgorde, zoals *bestandsnaam001*, *bestandsnaam002*, *bestandsnaam003*, enzovoort.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een reeks afbeeldingen rechtstreeks wilt openen, kiest u Bestand > Openen.
   - Als u een reeks afbeeldingen in een geopend document wilt importeren, kiest u Laag > Videolagen > Nieuwe videolaag uit bestand.
3. Navigeer in het dialoogvenster Videolaag toevoegen naar de map met de bestanden met de reeks afbeeldingen.
4. Selecteer één bestand, kies de optie Afbeeldingsvolgorde en klik op Openen.
   Opmerking: *Wanneer u meerdere bestanden met een reeks afbeeldingen selecteert, wordt de optie Reeks afbeeldingen uitgeschakeld.*
5. Geef de framesnelheid op en klik op OK.

Naar boven

Een video of reeks afbeeldingen plaatsen

Gebruik in Photoshop CS6 of Photoshop Extended CS5 de opdracht Plaatsen als u de video of de reeks afbeeldingen tijdens het importeren wilt omzetten in een document. Nadat de videoframes zijn geplaatst, bevinden ze zich in een slim object. Wanneer video is ingesloten door een slim object, kunt u door de frames navigeren met het deelvenster Animatie en u kunt ook slimme filters toepassen.
Opmerking: *U kunt niet rechtstreeks tekenen op videoframes in een slimt object en u kunt dergelijke frames niet klonen. Maar u kunt wel een lege videolaag toevoegen boven het slimme object en vervolgens op de frames in de lege videolaag tekenen. U kunt ook tekenen op lege frames met het gereedschap Kloonstempel, waarbij de optie Monster nemen van alle lagen is geselecteerd. Op deze manier kunt u de video in het slimme object als bron voor het klonen gebruiken.*

1. Zorg dat er een document is geopend en kies Bestand > Plaatsen.
2. Voer in het dialoogvenster Plaatsen een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een videobestand en klik op Plaatsen.

- Selecteer één bestand met een reeks afbeeldingen, selecteer de optie Afbeeldingsvolgorde en klik op Plaatsen.

  Opmerking: *Zorg ervoor dat alle bestanden met reeksen afbeeldingen in één map staan.*

3. (Optioneel) Gebruik de handgrepen om de geïmporteerde inhoud te schalen, verplaatsen of verdraaien.
4. Klik op de knop Transformatie vastleggen ✔ op de optiebalk om het bestand te plaatsen.

U kunt video ook rechtstreeks plaatsen vanuit Adobe Bridge. Selecteer het videobestand en kies Bestand > Plaatsen > In Photoshop.

Naar boven

Beeldmateriaal opnieuw laden in een videolaag

Als het bronbestand voor een videolaag is gewijzigd in een andere toepassing en u opent het document met de videolaag die verwijst naar het gewijzigde bronbestand, wordt het beeldmateriaal doorgaans opnieuw geladen en bijgewerkt in Photoshop CS6 en Photoshop Extended CS5. Als het bronbestand wordt gewijzigd terwijl uw document geopend is, gebruikt u de opdracht Frame opnieuw laden om het huidige frame in het deelvenster Animatie opnieuw te laden en bij te werken. Het beeldmateriaal wordt ook opnieuw geladen en bijgewerkt als door de videolaag wordt genavigeerd met de knop Vorige/Volgende frame of Afspelen in het deelvenster Animatie.

Naar boven

Beeldmateriaal vervangen in een videolaag

In Photoshop CS6 en Photoshop Extended CS5 wordt geprobeerd de koppeling te handhaven tussen de videolaag en het bronbestand, ook als u de bron verplaatst of de naam ervan wijzigt. Als de koppeling wordt verbroken, verschijnt er een waarschuwingspictogram voor de laag in het deelvenster Lagen. Kies de opdracht Beeldmateriaal vervangen om de videolaag weer aan het bronbestand te koppelen. Met deze opdracht kunt u ook de frames in een video of een reeks afbeeldingen vervangen door frames uit een andere bron van videobeelden of een reeks afbeeldingen.

1. Selecteer in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5), Tijdlijn (CS6) of Lagen de videolaag die u opnieuw wilt koppelen aan het bronbestand of waarvan u de inhoud wilt vervangen.
2. Kies Laag > Videolagen > Beeldmateriaal vervangen.
3. Selecteer in het dialoogvenster Beeldmateriaal vervangen een videobestand of een bestand met een reeks afbeeldingen en klik op Openen.

Naar boven

Beeldmateriaal interpreteren

Informatie over het interpreteren van videomateriaal

U kunt opgeven hoe Photoshop CS6 of Photoshop Extended CS5 het alfakanaal en de framesnelheid van de geopende of geïmporteerde video interpreteert.

1. Selecteer in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5), Tijdlijn (CS6) of Lagen de videolaag die moet worden geïnterpreteerd.
2. Kies Laag > Videolagen > Beeldmateriaal interpreteren.
3. Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Beeldmateriaal interpreteren.
   - Selecteer een alfakanaaloptie om op te geven hoe het alfakanaal in de videolaag wordt geïnterpreteerd. Deze optie is alleen beschikbaar als het beeldmateriaal een alfakanaal heeft. Als Geïntegreerd, basiskleur is geselecteerd, kunt u de randkleur opgeven waarmee de kanalen worden geïntegreerd.
   - Voer een framesnelheid in om het aantal videoframes op te geven dat per seconde wordt afgespeeld.
   - Als u kleurbeheer wilt gebruiken voor de frames of afbeeldingen in een videolaag, kiest u een profiel in het menu Kleurprofiel.

Alfakanalen interpreteren in video en reeksen afbeeldingen

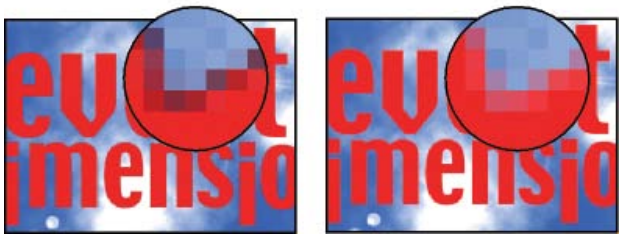
Video en reeksen afbeeldingen met alfakanalen kunnen direct of geïntegreerd zijn. Als u werkt met video of reeksen afbeeldingen die alfakanalen bevatten, is het van belang dat u opgeeft hoe Photoshop het alfakanaal interpreteert om onverwachte resultaten te voorkomen. Als geïntegreerde video of afbeeldingen zich in een document bevinden met bepaalde achtergrondkleuren, kan ongewenste ghosting of kransvorming optreden. U kunt een randkleur opgeven, zodat de semi-transparante pixels overvloeien (worden geïntegreerd) in de achtergrond zonder een stralenkrans te veroorzaken.

Negeren Het alfakanaal in de video wordt genegeerd.

Direct, zonder basiskleur Het alfakanaal wordt geïnterpreteerd als directe alfatransparantie. Selecteer deze optie als de toepassing waarmee u de video maakt, de kleurkanalen niet integreert.

Geïntegreerd, basiskleur Het alfakanaal wordt gebruikt om te bepalen hoeveel van de randkleur moet worden gemengd met de kleurkanalen. Klik, indien noodzakelijk, op het kleurstaal in het dialoogvenster Beeldmateriaal interpreteren om de randkleur op te geven.





Items met geïntegreerde kanalen (boven) worden weergegeven met een zwarte krans wanneer die worden geïnterpreteerd als direct, zonder basiskleur (linksonder). Wanneer die worden geïnterpreteerd als geïntegreerd, basiskleur met zwart die is opgegeven als achtergrondkleur, wordt er geen krans weergegeven (rechtsonder).

Meer Help-onderwerpen

Informatie over ontbrekende en niet-overeenkomende kleurprofielen

Werken met reeksen afbeeldingen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Tijdlijnanimaties maken

Tijdlijnanimatieworkflow
Keyframes gebruiken om laageigenschappen van animatie te voorzien
Met de hand getekende animaties maken
Lege videoframes invoegen, verwijderen of dupliceren
Instellingen voor semi-transparante lagen opgeven
Een uit meerdere lagen bestaande animatie openen

Naar boven

Tijdlijnanimatieworkflow

Als u animatie wilt toepassen op inhoud in de tijdlijnmodus, stelt u keyframes in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) in terwijl u de huidige-tijdindicator naar een andere tijd of een ander frame verplaatst. Vervolgens kunt u de positie, dekking of stijl van de laaginhoud wijzigen. In Photoshop wordt automatisch een reeks frames tussen twee bestaande frames ingevoegd of gewijzigd. De laagkenmerken (positie, dekking en effect) worden hierbij gelijkmatig over de nieuwe frames verdeeld en wekken zo de suggestie van beweging of transformatie.

Wanneer u bijvoorbeeld een laag wilt laten vervagen, stelt u de dekking van de laag in het eerste frame in op 100% en klikt u op de dekkingstop voor de laag. Verplaats de huidige-tijdindicator vervolgens naar de tijd/het frame voor het laatste frame en stel de dekking voor dezelfde laag in op 0%. In Photoshop worden frames tussen het eerste en het laatste frame automatisch geïnterpoleerd. De dekking van de laag wordt in de nieuwe frames gelijkmatig gereduceerd.

U kunt in Photoshop niet alleen frames in een animatie laten interpoleren, maar u kunt ook een per frame met de hand getekende animatie maken door te tekenen op een lege videolaag.

Als u een animatie in SWF-indeling wilt maken, gebruikt u Adobe Flash, Adobe After Effects of Adobe Illustrator.

Volg de onderstaande stappen om een tijdlijnanimatie te maken.

1. Maak een nieuw document.
Geef het formaat en de achtergrondinhoud op. Zorg ervoor dat de pixelverhouding en de pixelafmetingen geschikt zijn voor de uitvoer van de animatie. Stel de kleurmodus in op RGB. Houd de resolutie van 72 ppi, de bitdiepte van 8 bpc en de pixelverhouding voor vierkante pixels aan, tenzij u speciale redenen hebt om andere instellingen te gebruiken.

- (Photoshop Extended CS5) Zorg ervoor dat het deelvenster Animatie is geopend. Als het deelvenster Animatie is geopend in de frameanimatiemodus, klikt u op het pictogram Omzetten in tijdlijnanimatie rechtsonder in het deelvenster.
- (CS6) Zorg ervoor dat het deelvenster Tijdlijn is geopend. Klik zo nodig op de pijl-omlaag in het midden van het deelvenster, kies Videotijdlijn maken in het menu en klik vervolgens op de knop links van de pijl. Als het deelvenster Tijdlijn is geopend in de frameanimatiemodus, klikt u op het pictogram Omzetten in videotijdlijn linksonder in het deelvenster.

2. Geef de tijdlijninstellingen voor het document op (Photoshop Extended CS5) of stel de tijdlijnframesnelheid in (CS6) in het menu van het deelvenster.
Stel de duur (alleen Photoshop Extended CS5) en framesnelheid in. Zie De tijdlijnduur en framesnelheid opgeven.

3. Voeg een laag toe.
Er kan geen animatie worden toegepast op achtergrondlagen. Als u animatie op content wilt toepassen, zet u de achtergrondlaag om in een normale laag of voegt u een van de volgende elementen toe:

- Een nieuwe laag voor het toevoegen van inhoud.
- Een nieuwe videolaag voor het toevoegen van video-inhoud.
- Een nieuwe lege videolaag voor het klonen van inhoud of voor het maken van met de hand getekende animaties.

4. Voeg inhoud aan de laag toe.

5. (Optioneel) Voeg een laagmasker toe.
U kunt een laagmasker gebruiken als u een gedeelte van de laaginhoud wilt weergeven. Desgewenst kunt u het laagmasker van animatie voorzien om gedurende een tijdsperiode verschillende delen van de laaginhoud weer te geven. Zie Laagmaskers toevoegen.

6. Verplaats de huidige-tijdindicator naar het gewenste frame of de gewenste tijd voor het eerste keyframe.
Zie Keyframes gebruiken om laageigenschappen van animatie te voorzien.

7. Schakel het gebruik van keyframes voor een laageigenschap in.

Klik op het driehoekje naast de laagnaam. Een omgekeerd driehoekje geeft de eigenschappen van de laag aan. Klik op de stopwatch om het eerste keyframe in te stellen voor de laageigenschap waarop u animatie wilt toepassen. U kunt per keer keyframes voor meer dan één laageigenschap instellen.

8. Verplaats de huidige-tijdindicator en wijzig een laageigenschap.
Verplaats de huidige-tijdindicator naar de tijd of het frame waar de eigenschap van de laag verandert. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Wijzig de positie van de laag, zodat de laaginhoud beweegt.
- Wijzig de dekking van de laag om de inhoud meer of minder te laten vervagen.
- Wijzig de positie van een laagmasker om verschillende delen van de laag weer te geven.
- Schakel een laagmasker in of uit.

Voor sommige soorten animaties, zoals het wijzigen van de kleur van een object of het compleet wijzigen van de inhoud van een frame, moet u extra lagen toevoegen met nieuwe inhoud.

Opmerking: *Voor animatie van vormen past u animatie toe op het vectormasker en niet op het vormmasker. U gebruikt hiervoor Tijd/verandering stopwatch voor Positie vectormasker of Vectormasker inschakelen.*

9. Voeg extra lagen toe met inhoud en bewerk zo nodig de laageigenschappen hiervan.

10. Verplaats de laagduurbalk of snijd de balk bij om op te geven wanneer een laag wordt weergegeven in een animatie.
Zie Opgeven wanneer een laag in een video of animatie wordt weergegeven en Het gedeelte op de tijdlijn instellen waarvan u een voorvertoning wilt weergeven.

11. Bekijk een voorvertoning van de animatie.
Gebruik de knoppen in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) om de animatie af te spelen terwijl u deze maakt. Bekijk vervolgens een voorvertoning van de animatie in uw webbrowser. U kunt ook een voorvertoning van de animatie weergeven in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6). Zie Een voorvertoning weergeven van video- of tijdlijnanimaties.

12. Sla de animatie op.
U kunt de animatie opslaan als een geanimeerd GIF-bestand met de opdracht Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6), of als een reeks afbeeldingen of video met de opdracht Video renderen. Het is ook mogelijk de animatie op te slaan als een PSD-bestand, dat kan worden geïmporteerd in Adobe After Effects.

Naar boven

Keyframes gebruiken om laageigenschappen van animatie te voorzien

U kunt verschillende laageigenschappen voorzien van animatie, zoals de positie, dekking en stijl. Iedere wijziging kan zelfstandig worden uitgevoerd, of tegelijkertijd met andere wijzigingen. Als u verschillende objecten onafhankelijk van elkaar wilt voorzien van animatie, kunt u ze het beste op verschillende lagen maken.

Een video over het animeren van laageigenschappen vindt u op www.adobe.com/go/vid0024_nl.

Hier volgen enkele voorbeelden van manieren waarop u laageigenschappen kunt voorzien van animatie.

- U kunt de positie van animatie voorzien door eerst een keyframe toe te voegen aan de eigenschap Positie en vervolgens de huidige-tijdindicator te verplaatsen en de laag te verslepen in het documentvenster.
- U kunt de dekking van een laag van animatie voorzien door eerst een keyframe toe te voegen aan de eigenschap Dekking en vervolgens de huidige-tijdindicator te verplaatsen en de dekking van de laag te wijzigen in het deelvenster Lagen.
- U kunt 3D-eigenschappen, zoals object- en camerapositie, van animatie voorzien. (Zie 3D-animaties maken (Photoshop Extended) voor meer informatie.)

Als u een eigenschap van animatie voorziet met behulp van keyframes, dient u minstens twee keyframes in te stellen voor de eigenschap. Anders gelden de in de laageigenschap aangebrachte wijzigingen gedurende de volledige laagduur.

Iedere laageigenschap beschikt over een pictogram Tijd/verandering stopwatch waarop u kunt klikken om de animatie te beginnen. Als de stopwatch geactiveerd is voor een specifieke eigenschap, stelt Photoshop automatisch nieuwe keyframes in wanneer u de huidige tijd en de waarde van de eigenschap wijzigt. Als de stopwatch niet actief is voor een eigenschap, heeft de eigenschap geen keyframes. Als u een waarde voor een laageigenschap typt terwijl de stopwatch niet actief is, blijft de waarde gedurende de volledige laagduur van kracht. Als u de stopwatch uitschakelt, verwijdert u definitief alle keyframes voor die eigenschap.

Een interpolatiemethode kiezen

Interpolatie (soms ook wel tussenvoegen) genoemd, verwijst naar het invullen van onbekende waarden tussen twee bekende waarden. In digitale video's en films betekent interpolatie meestal dat er nieuwe waarden worden gegenereerd tussen twee keyframes. Als u een grafisch element bijvoorbeeld gedurende 15 frames 50 pixels naar links wilt verplaatsen, stelt u de positie van de afbeelding in het eerste en vijftiende frame in en markeert u deze beide frames als keyframes. Photoshop interpoleert de frames tussen de twee keyframes. U kunt interpolatie tussen keyframes gebruiken om beweging, dekking, stijlen en globale belichting te animeren.

De weergave van een keyframe in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) wordt bepaald door de interpolatiemethode die u instelt voor het interval tussen keyframes.

Lineair keyframe ◈ Hiermee wijzigt u de geanimeerde eigenschap op evenredige wijze tussen keyframes. (De enige uitzondering wordt gevormd door de eigenschap Positie laagmasker die plotseling overschakelt tussen de staten Uitgeschakeld en Ingeschakeld.)

Keyframe bewaren ■ Hiermee blijft de huidige eigenschapsinstelling behouden. Deze interpolatiemethode is handig voor stroboscoopeffecten of als u wilt dat lagen plotseling tevoorschijn komen of verdwijnen.

Ga als volgt te werk om de interpolatiemethode voor een keyframe te kiezen:

1. Selecteer een of meerdere keyframes in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik met de rechtermuisknop op een geselecteerd keyframe en kies Lineaire interpolatie of Interpolatie bewaren in het contextmenu.
   - Open het menu van het deelvenster Animatie en kies Interpolatie keyframe > Lineaire interpolatie of Interpolatie keyframe > Bewaren.

De huidige-tijdindicator naar een keyframe verplaatsen

Als u het eerste keyframe voor een eigenschap hebt ingesteld, wordt de keyframenavigator weergegeven. U kunt deze naar andere keyframes verplaatsen en u kunt keyframes instellen of verwijderen. Wanneer het ruitje voor de keyframenavigator actief is (geel), bevindt de huidige-tijdindicator zich precies bij een keyframe voor de desbetreffende laageigenschap. Wanneer het ruitje voor de keyframenavigator niet actief is (grijs), bevindt de huidige-tijdindicator zich tussen keyframes. Wanneer pijlen aan weerszijden van het keyframenavigatorvak worden weergegeven, bestaan er aan weerszijden van de huidige tijd andere keyframes voor die eigenschap.

✥ Klik op een navigatorpijl van het keyframe in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6). De naar links wijzende pijl verplaatst de huidige-tijdindicator naar het vorige keyframe. De naar rechts wijzende pijl verplaatst de huidige-tijdindicator naar het volgende keyframe.

Keyframes selecteren

✥ Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6):

- Klik op het keyframepictogram om een keyframe te selecteren.
- Houd Shift ingedrukt en klik op keyframes of sleep een selectiekader rond de gewenste keyframes als u meerdere keyframes wilt selecteren.
- Als u alle keyframes voor een laageigenschap wilt selecteren, klikt u op de naam van de laageigenschap naast het stopwatchpictogram.

Keyframes verplaatsen

1. Selecteer een of meerdere keyframes in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Sleep een van de geselecteerde keyframepictogrammen naar de gewenste tijd. (Als u meerdere keyframes hebt geselecteerd, worden ze als een groep verplaatst en blijft de tijd tussen de keyframes hetzelfde.)

Als u de tijd tussen meerdere keyframes wilt inkorten of verlengen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u het eerste of laatste keyframe in de selectie. De positie van het keyframe aan het andere uiteinde van de selectie verandert niet terwijl u sleept, zodat de animatie sneller of langzamer wordt afgespeeld.

Keyframes kopiëren en plakken

U kunt de keyframes van een eigenschap (bijvoorbeeld Positie) kopiëren naar dezelfde eigenschap in een willekeurige laag. Wanneer u keyframes plakt, weerspiegelen ze de gekopieerde verschuiving ten opzichte van de huidige-tijdindicator.

U kunt slechts keyframes van één laag tegelijk kopiëren. Wanneer u keyframes in een andere laag plakt, worden ze in de corresponderende eigenschap in de doellaag weergegeven. Het vroegste keyframe wordt bij de huidige tijd weergegeven en de andere keyframes volgen in de juiste volgorde. De keyframes blijven na het plakken geselecteerd, zodat u ze ogenblikkelijk kunt verplaatsen in de tijdlijn.

Opmerking: *U kunt keyframes tussen meerdere eigenschappen tegelijk kopiëren en plakken.*

1. Geef in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) de laageigenschap weer met de keyframes die u wilt kopiëren.
2. Selecteer een of meerdere keyframes.
3. Klik met de rechtermuisknop op een geselecteerd keyframe en kies Keyframes kopiëren.
4. Verplaats de huidige-tijdindicator in het deelvenster Animatie dat de doellaag bevat naar het gewenste tijdstip voor de keyframes.
5. Selecteer de doellaag.
6. Open het menu van het deelvenster Animatie en kies Keyframes plakken.

Keyframes verwijderen

✥ Selecteer een of meerdere keyframes in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) en ga op een van de volgende manieren te werk:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of met de linkermuisknop terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Mac OS) en kies Keyframes verwijderen in het contextmenu.

Kies Keyframes verwijderen in het menu van het deelvenster.

Naar boven

Met de hand getekende animaties maken

U kunt een lege videolaag toevoegen aan uw document als u per frame met de hand getekende animaties wilt creëren. Door een lege videolaag toe te voegen boven een videolaag en vervolgens de dekking van de lege videolaag aan te passen, kunt u de inhoud van de onderliggende videolaag zien. U kunt dan rotoscoop toepassen op de inhoud van de videolaag door op de lege videolaag te tekenen. Zie ook Frames tekenen in videolagen.

Opmerking: *Als u meerdere onafhankelijke elementen van animatie voorziet, maakt u afzonderlijke inhoud op verschillende lege videolagen.*

1. Maak een nieuw document.
2. Voeg een lege videolaag toe.
3. Teken op een laag of voeg inhoud toe aan de laag.
4. (Optioneel) Schakel de modus voor semi-transparante lagen in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) in:
   - (Photoshop Extended CS5) Klik op de knop Semi-transparante lagen in-/uitschakelen om semi-transparante lagen in te schakelen.
   - (CS6 en Photoshop Extended CS5) Kies Semi-transparante lagen inschakelen in het menu van het deelvenster.
5. Verplaats de huidige-tijdindicator naar het volgende frame.
6. Voeg inhoud toe aan de laag of teken op de laag, maar dan op een iets andere positie dan de inhoud in het vorige frame.
   U kunt een leeg videoframe toevoegen, een frame dupliceren of een frame verwijderen uit de lege videolaag door de gewenste opdracht te kiezen in het submenu Laag > Videolagen.

   Wanneer u met de hand getekende frames maakt, kunt u een voorvertoning van de animatie weergeven door de huidige-tijdindicator te slepen of de afspeelfuncties te gebruiken.

Naar boven

Lege videoframes invoegen, verwijderen of dupliceren

U kunt een leeg videoframe toevoegen aan of verwijderen uit een lege videolaag. U kunt ook bestaande (getekende) frames in lege videolagen dupliceren.

1. Selecteer in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) de lege videolaag en verplaats de huidige-tijdindicator vervolgens naar het gewenste frame.
2. Kies Laag > Videolagen en kies een van de volgende opties:
   Leeg frame invoegen Voegt bij de huidige tijd een leeg videoframe in in de geselecteerde lege videolaag.

   Frame verwijderen Verwijdert bij de huidige tijd het videoframe in de geselecteerde lege videolaag.

   Frame dupliceren Hiermee voegt u een kopie van het videoframe toe op het huidige tijdstip in de geselecteerde lege videolaag.

Naar boven

Instellingen voor semi-transparante lagen opgeven

In de modus voor semi-transparante lagen wordt de inhoud die is getekend op het huidige frame en de inhoud die is getekend op de omliggende frames weergegeven. Deze extra lijnen worden weergegeven bij de door u opgegeven dekking om ze te onderscheiden van het huidige frame. De modus voor semi-transparante lagen is handig voor het tekenen van frame-voor-frame animaties omdat u hiermee beschikt over referentiepunten voor lijnposities en andere bewerkingen.

De instellingen voor semi-transparante lagen bepalen hoe eerdere en latere frames verschijnen wanneer de optie Semi-transparante lagen is ingeschakeld. (Zie Overzicht van het deelvenster Animatie.)

1. Open het menu van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) en kies Instellingen semi-transparante lagen.
2. Geef opties op voor de volgende onderdelen:
   Semi-transparante lagen tellen Hiermee bepaalt u hoeveel vorige en volgende frames worden weergegeven. Geef de gewenste waarden op in de tekstvakken Frames voor (vorige frames) en Frames na (volgende frames).

   Framespatiëring Hiermee stelt u het aantal frames tussen de weergegeven frames op. De waarde 1 geeft bijvoorbeeld aan dat er sprake is van opeenvolgende frames en de waarde 2 geeft aan dat lijnen twee frames uit elkaar liggen.

   Maximale dekking Hiermee stelt u het dekkingspercentage in voor de frames direct voor en na de huidige tijd.

   Minimale dekking Hiermee stelt u het dekkingspercentage in voor de laatste frames van de sets frames met semi-transparante lagen voor of na de huidige tijd.

   Overvloeimodus Hiermee stelt u de vormgeving in van de gebieden waar de frames elkaar overlappen.

A



B



C



Semi-transparante lagen

***A.** Huidig frame met één volgend frame **B.** Huidig frame met één vorig en één volgend frame **C.** Huidig frame met één vorig frame*

Naar boven

Een uit meerdere lagen bestaande animatie openen

U kunt ook animaties openen die in oudere versies van Photoshop zijn opgeslagen als gelaagde Photoshop-bestanden (.PSD). De lagen worden op stapelvolgorde in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) geplaatst, waarbij de onderste laag het eerste frame wordt.

1. Kies Bestand > Openen en selecteer het Photoshop-bestand dat u wilt openen.
2. Selecteer de gewenste lagen voor de animatie in het deelvenster lagen en kies Frames maken van lagen in het menu van het deelvenster Animatie.

   U kunt de animatie bewerken, de opdracht Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6) gebruiken om een geanimeerde GIF op te slaan, of de opdracht Video renderen gebruiken om de animatie op te slaan als een QuickTime-film.

Meer Help-onderwerpen

Animaties maken op basis van tussengevoegde vormen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen maken voor video

Afbeeldingen maken voor video
Verhoudingen
Een afbeelding maken voor gebruik in video
Videohandelingen laden
Pixelverhouding aanpassen
Afbeeldingen voorbereiden voor gebruik in After Effects

Naar boven

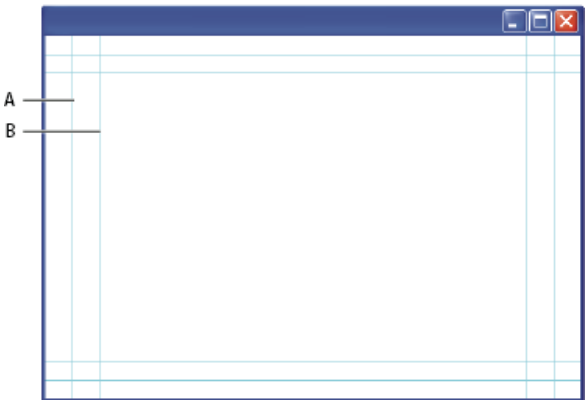
Afbeeldingen maken voor video

Photoshop kan afbeeldingen van verschillende verhoudingen maken, zodat deze op de juiste wijze worden weergegeven op bijvoorbeeld videoschermen. U kunt een specifieke video-optie gebruiken (met het dialoogvenster Nieuw) om schaling te compenseren als de uiteindelijke afbeelding wordt opgenomen in videobeelden.

Veilige zones

Met de voorinstelling Film en video kunt u ook een document maken met niet-afdrukbare hulplijnen. Zo kunt u de gedeelten met actiebeveiliging en titelbeveiliging in de afbeelding aanduiden. Als u gebruikmaakt van de opties in het menu Grootte, kunt u afbeeldingen produceren voor specifieke videosystemen, zoals NTSC, PAL of HDTV.

Deze veilige zones zijn nuttig wanneer u afbeeldingen bewerkt voor uitzendingen en videotapes. De meeste in de handel verkrijgbare tv's maken gebruik van een proces dat overscan wordt genoemd en waarbij de buitenste randen van het beeld worden weggesneden, zodat het middelste gedeelte van het beeld kan worden vergroot. De hoeveelheid overscan is echter niet hetzelfde voor alle tv's. Om ervoor te zorgen dat alles binnen het gebied past dat de meeste tv's kunnen weergeven, dient u tekst binnen de veilige marges voor titels te plaatsen en alle andere belangrijke elementen binnen de veilige marges voor handelingen.



Hulplijnen voor vooraf ingestelde bestandsgrootten voor video
***A.** Veilig gebied voor handelingen (buitenste rechthoek)* ***B.** Veilig gebied voor titels (binnenste rechthoek)*

***Opmerking:** Als u inhoud voorbereidt voor het web of voor een cd, zijn de veilige marges voor handelingen en titels niet van toepassing, omdat de volledige afbeelding wordt weergegeven in deze media.*

Voorvertoningsopties

Om u te helpen bij het maken van afbeeldingen voor video beschikt Photoshop over de modus Correctie pixelverhouding, waarin u uw afbeeldingen in de opgegeven verhouding kunt bekijken. Voor nauwkeuriger voorvertoningen beschikt Photoshop ook over de opdracht Voorvertoning video, waarmee u uw werk meteen op een scherm kunt zien, zoals bijvoorbeeld op een videoscherm. Om van deze mogelijkheid gebruik te kunnen maken, moet het apparaat op de computer zijn aangesloten via FireWire (IEEE 1394). Zie ook Een voorvertoning van het document op een videoscherm bekijken. Ga naar de website van Apple voor meer informatie over FireWire (IEEE 1394).

Andere overwegingen

U kunt in Photoshop gemaakte PSD-bestanden zowel gebruiken in Adobe AfterEffects als in Adobe Premiere Pro. Als u echter andere film- en videoprogramma's gebruikt, dient u het volgende in overweging te nemen wanneer u afbeeldingen maakt die u in video wilt gebruiken:

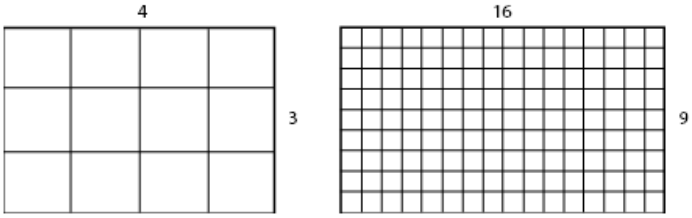
- In sommige videobewerkingsprogramma's kunt u afzonderlijke lagen importeren uit een gelaagd PSD-bestand.
- Sommige videobewerkingsprogramma's handhaven de in een bestand voorkomende transparantie.
- Als in het bestand gebruik wordt gemaakt van een laagmasker of van meerdere lagen, hoeft u de lagen in het bestand mogelijk niet samen te

voegen, maar kunt u een samengevoegde kopie van het bestand in PSD-indeling opnemen om de neerwaartse compatibiliteit te maximaliseren.

Naar boven

Verhoudingen

De frameverhouding beschrijft de verhouding tussen de breedte en de hoogte in de afmetingen van een afbeelding. DV NTSC heeft bijvoorbeeld een frameverhouding van 4:3 (een breedte van 4,0 en een hoogte van 3,0). De meeste breedbeeldframes hebben een frameverhouding van 16:9. Sommige videocamera's kunnen verschillende frameverhoudingen opnemen. Vele camera's met een breedbeeldmodus gebruiken de verhouding 16:9. En veel professionele films zijn opgenomen met nog bredere verhoudingen.

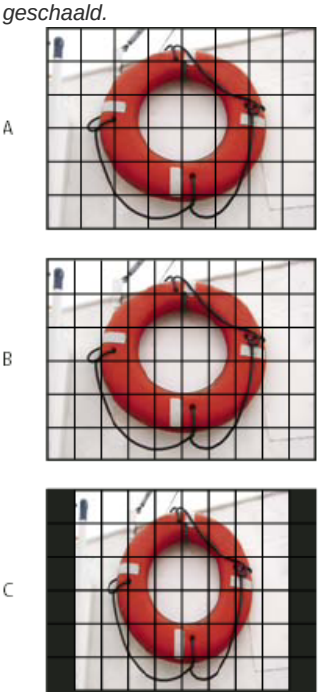


Frameverhouding van 4:3 (links) en frameverhouding van 16:9 (rechts)

De term pixelverhouding verwijst naar de verhouding tussen de breedte en de hoogte van één enkele pixel in een frame. De verschillende videostandaarden gebruiken verschillende pixelverhoudingen. Vele computervideostandaarden definiëren een frame met een verhouding van 4:3 als 640 pixels breed en 480 pixels hoog, hetgeen tot vierkante pixels leidt. De computervideopixels in dit voorbeeld beschikken over een pixelverhouding van 1:1 (vierkant), terwijl DV NTSC-pixels een pixelverhouding hebben van 0.91 (niet-vierkant). DV-pixels zijn altijd rechthoekig en worden verticaal geplaatst in systemen die NTSC-videobeelden produceren en horizontaal in systemen die PAL-videobeelden produceren.

Als u rechthoekige pixels ongewijzigd probeert weer te geven op een monitor voor vierkante pixels, worden de afbeeldingen vervormd. Cirkels zien er dan bijvoorbeeld uit als ovalen. Als deze afbeeldingen echter worden weergegeven op een videoscherm, zien ze er prima uit, omdat deze monitoren gebruikmaken van rechthoekige pixels.

Opmerking: *Wanneer u afbeeldingen kopieert of importeert uit een document met niet-vierkante pixels, zet Photoshop de afbeelding automatisch om en wordt deze geschaald naar de pixelverhouding van het document. Ook afbeeldingen uit Adobe Illustrator worden op de juiste wijze geschaald.*



Pixelverhoudingen en frameverhoudingen

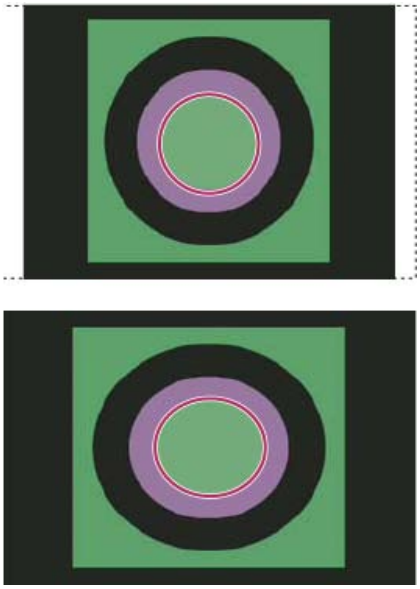
A. *Afbeelding met vierkante pixels met een verhouding van 4:3 weergegeven op een (computer)scherm met vierkante pixels met een verhouding van 4:3* ***B.*** *Afbeelding met vierkante pixels met een verhouding van 4:3 op de juiste wijze geïnterpreteerd voor weergave op een (tv-)scherm met niet-vierkante pixels met een verhouding van 4:3* ***C.*** *Afbeelding met vierkante pixels met een verhouding van 4:3 op foute wijze geïnterpreteerd voor weergave op een (tv-)scherm met niet-vierkante pixels met een verhouding van 4:3*

Naar boven

Een afbeelding maken voor gebruik in video

1. Maak een nieuw document.
2. Kies in het menu Voorinstelling in het dialoogvenster Nieuw de voorinstelling Film en video.

3. Kies de grootte die past bij het videosysteem waarop de afbeelding wordt weergegeven.
4. Klik op Geavanceerd om een kleurprofiel en een bepaalde pixelverhouding op te geven.
   Belangrijk: *Als u documenten met niet-vierkante pixels opent, is de optie Correctie pixelverhouding standaard ingeschakeld. Zo wordt de afbeelding geschaald en kunt u zien hoe deze eruit zou zien op een uitvoerapparaat met niet-vierkante pixels (meestal een videoscherm).*
5. Kies Weergave > Correctie pixelverhouding als u wilt bekijken hoe de afbeelding eruitziet op een computerscherm (met vierkante pixels).



Cirkel in NTSC DV-document (720 x 480 pixels) weergegeven op een computerbeeldscherm (vierkante pixels) met Correctie pixelverhouding ingeschakeld (boven) en Correctie pixelverhouding uitgeschakeld (onder)

U kunt een afbeelding tegelijk bekijken met Correctie pixelverhouding ingeschakeld en uitgeschakeld. Zorg dat de afbeelding met niet-vierkante pixels is geopend en dat Correctie pixelverhouding is ingeschakeld. Kies vervolgens Venster > Ordenen > Nieuw venster voor [naam van document]. Activeer het nieuwe venster en kies Weergave > Correctie pixelverhouding om de correctie uit te schakelen.

6. Als uw weergaveapparaat, zoals een videoscherm, via FireWire is aangesloten op uw computer, kunt u een voorvertoning van het document weergeven:
   - Kies Bestand > Exporteren > Voorvertoning video om uitvoeropties in te stellen voordat u een voorvertoning van de afbeelding weergeeft.
   - Kies Bestand > Exporteren > Voorvertoning video naar apparaat verzenden om de afbeelding te bekijken zonder uitvoeropties in te stellen.

Wanneer u afbeeldingen voor video maakt, kunt u een set videohandelingen laden (die wordt geleverd met Photoshop) waarmee bepaalde taken, zoals het schalen van afbeeldingen naar videopixelafmetingen en het instellen van de pixelverhouding, automatisch kunnen worden uitgevoerd.

Naar boven

Videohandelingen laden

Bij videoafbeeldingen kunt u met behulp van handelingen bepaalde taken automatiseren, zoals het beperken van het lichtsterktebereik en de verzadigingsniveaus om te kunnen voldoen aan de normen voor het uitzenden van televisiebeelden, het vergroten, verkleinen en omzetten van videoafbeeldingen in niet-vierkante pixels voor gebruik in dvd-presentaties (NTSC en PAL, standaard- en breedbeeldschermverhoudingen), het maken van een alfakanaal van alle op een bepaald moment zichtbare lagen, het aanpassen van beeldgebieden (vooral dunne lijnen) die de oorzaak kunnen zijn van schokkerige beelden en het genereren van een bedekking met een veilig gebied voor titels.

1. Kies Venster > Handelingen om het deelvenster Handelingen weer te geven.
2. Klik op het driehoekje rechtsboven in het deelvenster en kies Videohandelingen in het menu.

Naar boven

Pixelverhouding aanpassen

U kunt een aangepaste pixelverhouding maken in bestaande documenten, of pixelverhoudingen verwijderen of opnieuw instellen die eerder aan een document zijn toegewezen.

Een pixelverhouding toewijzen aan een bestaand document

✤ Zorg dat er een document is geopend en kies Weergave > Pixelverhouding. Kies vervolgens een pixelverhouding die compatibel is met de videoindeling van uw Photoshop-bestand.

Een aangepaste pixelverhouding maken

1. Zorg dat er een document is geopend. Kies vervolgens Weergave > Pixelverhouding > Aangepaste pixelverhoudingen.

2. Geef in het dialoogvenster Pixelverhoudingen opslaan een waarde op in het tekstvak Factor, geef een naam op voor de aangepaste pixelverhouding en klik vervolgens op OK.

   De nieuwe aangepaste pixelverhouding verschijnt zowel in het menu Pixelverhouding van het dialoogvenster Nieuw als in het menu Weergave > Pixelverhouding.

Een pixelverhouding verwijderen

1. Zorg dat er een document is geopend. Kies vervolgens Weergave > Pixelverhouding > Pixelverhoudingen verwijderen.
2. Kies in het dialoogvenster Pixelverhoudingen verwijderen de optie die u uit het menu Pixelverhouding wilt verwijderen en klik op Verwijderen.

Pixelverhoudingen opnieuw instellen

1. Zorg dat er een document is geopend. Kies vervolgens Weergave > Pixelverhouding > Pixelverhoudingen herstellen.
2. Kies in het dialoogvenster een van de volgende opties:
   Toevoegen Hiermee vervangt u de huidige pixelverhoudingen door de standaardwaarden plus eventuele aangepaste pixelverhoudingen. Deze optie is handig als u een standaardwaarde die u hebt verwijderd, wilt herstellen zonder dat er aangepaste pixelverhoudingen verloren gaan.

   OK Hiermee vervangt u de huidige pixelverhoudingen door de standaardwaarden. Daarbij worden aangepaste pixelverhoudingen verwijderd.

   Annuleren Hiermee annuleert u de opdracht.

Naar boven

Afbeeldingen voorbereiden voor gebruik in After Effects

U kunt een Photoshop-bestand (PSD) rechtstreeks in een After Effects-project importeren en u hebt daarbij de mogelijkheid om afzonderlijke lagen, laagstijlen, transparante gebieden en laagmaskers en aanpassingslagen te behouden (de afzonderlijke elementen blijven behouden voor animatie).

Opmerking: *U behaalt de beste resultaten in de door After Effects gebruikte RGB-modus. In After Effects CS3 en later kunt u CMYK-bestanden omzetten in RGB-bestanden.In After Effects 7 en eerdere versies is dat niet mogelijk.*
Voordat u een gelaagd Photoshop-bestand exporteert voor gebruik in After Effects, voert u een van de volgende handelingen uit om het genereren van een voorvertoning en bestandsweergave te versnellen en om problemen bij het importeren en bijwerken van Photoshop-lagen te voorkomen.

- Deel de lagen in en geef ze een naam. Als u de naam van een laag wijzigt of als u in een Photoshop-document een laag verwijdert nadat u deze in After Effects hebt geïmporteerd, kan After Effects de hernoemde of verwijderde laag niet meer vinden. In dit geval wordt in het projectvenster van After Effects Project aangegeven dat de laag ontbreekt. (U kunt lagen ook groeperen in slimme objecten. Als u bijvoorbeeld een laagset hebt gebruikt om een voorgrondobject te maken en een laagset om een achtergrond te maken, kunt u elk groeperen tot één slim object, en gemakkelijk zodanig animatie toepassen dat de ene voor de andere langs vliegt).
- Zorg ervoor dat elke laag een unieke naam heeft. Dubbele laagnamen kunnen leiden tot verwarring.
- Kies Altijd in het menu Compatibiliteit met PSD en PSB maximaliseren in het dialoogvenster met voorkeuren voor bestandsverwerking.
- Gebruik de gewenste vooraf gedefinieerde pixelafmeting voor video en film in het dialoogvenster Nieuw document.
- Voer desgewenst kleurcorrectie, schalen, uitsnijden of andere bewerkingen uit in Photoshop, zodat in After Effects geen extra beeldverwerkingsbewerkingen nodig zijn. U kunt ook een kleurprofiel aan de afbeelding toewijzen die overeenkomt met het gewenste type uitvoer, zoals Rec. 601 NTSC of Rec. 709. After Effects kan ingesloten kleurprofielen lezen en de kleuren van de afbeelding op basis van het profiel interpreteren. Zie Werken met kleurprofielen voor meer informatie over kleurprofielen..

Meer Help-onderwerpen

Photoshop-bestanden voorbereiden en importeren

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Frameanimaties maken

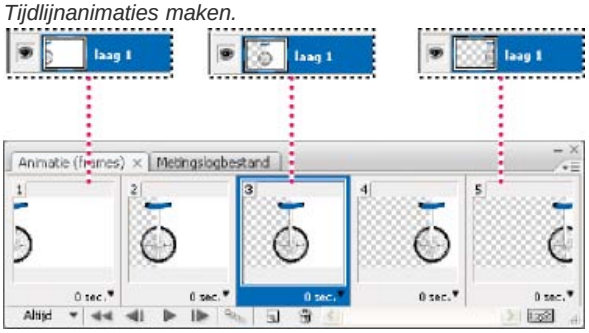
Workflow voor het maken van frameanimaties
Frames toevoegen aan een animatie
Animatieframes selecteren
Animatieframes bewerken
Laageigenschappen in animatieframes verenigen
Frames met laageigenschappen kopiëren
Frames maken met Tussenvoegen
Een nieuwe laag toevoegen voor elk nieuw frame
Lagen verbergen in frames van een animatie
Een vertraging opgeven in frameanimaties
Kies een van de volgende methoden voor het verwijderen van frames
Herhaling instellen in frameanimaties
Een volledige animatie verwijderen

Naar boven

Workflow voor het maken van frameanimaties

In Photoshop kunt u animatieframes maken met het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6). Elk frame staat voor een aantal lagen.

Opmerking: *In Photoshop Extended CS5 en Photoshop CS6 kunt u ook animaties maken met behulp van een tijdlijn en keyframes. Zie Tijdlijnanimaties maken.*



Illustratie van een animatie. De afbeelding van de fiets staat op een eigen laag. De positie van de laag verandert in elk frame van de animatie.

Voer de volgende procedure uit om in Photoshop animaties te maken op basis van frames.

1. Open een nieuw document.

Open, indien nodig, de deelvensters Animatie (Photoshop Extended CS5), Tijdlijn (CS6) en Lagen. Zorg ervoor dat het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) is geopend in de frameanimatiemodus:

- (Photoshop Extended CS5) Klik op de knop Omzetten in frameanimatie in het deelvenster Animatie.
- (CS6) Klik in het midden van het deelvenster Tijdlijn op de pijl-omlaag om Frameanimatie maken te selecteren en klik vervolgens op de knop naast de pijl.

2. Voeg een laag toe of zet de achtergrondlaag om.

Omdat geen animatie kan worden toegepast op een achtergrondlaag, dient u een nieuwe laag toe te voegen of de achtergrondlaag om te zetten in een gewone laag. Zie Achtergrondlagen omzetten.

3. Voeg inhoud toe aan uw animatie.

Als uw animatie meerdere objecten bevat waarop afzonderlijk animatie is toegepast, of als u de kleur van een object wilt wijzigen of de inhoud van een frame volledig wilt aanpassen, maakt u de objecten op aparte lagen.

4. Voeg een frame toe aan het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).

Zie Frames toevoegen aan een animatie.

5. Selecteer een frame.

Zie Animatieframes selecteren.

6. Bewerk de lagen voor het geselecteerde frame.

Ga als volgt te werk:

- Schakel de zichtbaarheid van verschillende lagen in en uit.
- Wijzig de positie van de objecten of lagen, zodat de laaginhoud beweegt.
- Wijzig de dekking van de laag om de inhoud meer of minder te laten vervagen.
- Wijzig de overvloeimodus van lagen.
- Voeg een stijl toe aan lagen.

  In Photoshop vindt u gereedschappen voor het behouden van de eigenschappen van een laag in alle frames. Zie Laageigenschappen in animatieframes verenigen.

7. Voeg desgewenst meer frames toe en bewerk lagen.

Het aantal frames dat u kunt maken, wordt slechts beperkt door de hoeveelheid geheugen die op uw systeem voor Photoshop beschikbaar is.

Met de opdracht Tussenvoegen kunt u in het deelvenster tussen twee bestaande frames nieuwe frames maken met voorlopige wijzigingen. Dit is een snelle manier om een object op het scherm te verplaatsen of om een object meer of minder te laten vervagen. Zie Frames maken met Tussenvoegen.

8. Stel de framevertraging en de lusopties in.

U kunt een vertraging toewijzen aan elk frame en herhaling instellen, zodat de animatie eenmaal, een bepaald aantal malen of voordurend wordt uitgevoerd. Zie Een vertraging opgeven in frameanimaties en Herhaling instellen in frameanimaties.

9. Bekijk een voorvertoning van de animatie.

Gebruik de knoppen in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) om de animatie af te spelen terwijl u deze maakt. Geef daarna met de opdracht Opslaan voor web en apparaten een voorvertoning weer van de animatie in uw webbrowser. Zie Geoptimaliseerde afbeeldingen voorvertonen in een webbrowser.

10. Optimaliseer de animatie zodat deze goed kan worden gedownload.

Zie Animatieframes optimaliseren.

11. Sla de animatie op.

U kunt uw frameanimatie op verschillende manieren opslaan:

- U kunt de animatie opslaan als een geanimeerde GIF met de opdracht Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6).
- U kunt de animatie ook opslaan in de Photoshop-indeling (PSD), zodat u de animatie later verder kunt bewerken.
- U kunt uw frameanimatie opslaan als een reeks afbeeldingen, als een QuickTime-film of als aparte bestanden. Zie ook Videobestanden of afbeeldingsreeksen exporteren.

Naar boven

Frames toevoegen aan een animatie

De eerste stap bij het maken van een animatie is het toevoegen van frames. Wanneer u een afbeelding hebt geopend, wordt de afbeelding in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) als eerste frame in een nieuwe animatie weergegeven. Elk frame dat u toevoegt, begint als een duplicaat van het vorige frame. U kunt vervolgens wijzigingen aanbrengen aan het frame in het deelvenster Lagen.

1. Zorg ervoor dat het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) is geopend in de frameanimatiemodus.
2. Klik op de knop Dupliceert geselecteerde frames in het deelvenster Animatie.

Naar boven

Animatieframes selecteren

Voordat u met een frame kunt werken, moet u het als huidig frame selecteren. De inhoud van het huidige frame verschijnt in het documentvenster.

In het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) wordt het huidige frame aangegeven door een smalle rand (binnen de schaduwmarkering van de selectie) rond de miniatuur van het frame. Geselecteerde frames worden aangegeven met een schaduwmarkering rond de frameminiaturen.

Eén animatieframe selecteren

✥ Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6):

- Klik op een frame.
- Klik op de knop Selecteert het volgende frame om het volgende frame in de reeks als het huidige frame te selecteren.
- Klik op de knop Selecteert het vorige frame om het vorige frame in de reeks als het huidige frame te selecteren.
- Klik op de knop Selecteert het eerste frame om het eerste frame in de reeks als het huidige frame te selecteren.

Meerdere animatieframes selecteren

✥ Voer een van de volgende handelingen uit in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6):

- Wanneer u meerdere aaneengesloten frames wilt selecteren, drukt u op Shift en klikt u op een tweede frame. Het tweede frame en alle frames tussen het eerste en het tweede frame worden aan de selectie toegevoegd.
- Als u meerdere, niet-aaneengesloten frames wilt selecteren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de frames die u aan de selectie wilt toevoegen.
- Wanneer u alle frames wilt selecteren, kiest u Alle frames selecteren in het menu van het deelvenster.
- Als u de selectie van een frame in een selectie van meerdere frames ongedaan wilt maken, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op dat frame.

Naar boven

Animatieframes bewerken

1. Selecteer een of meerdere frames in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Ga als volgt te werk:
   - Als u de inhoud van objecten in animatieframes wilt bewerken, gebruikt u het deelvenster Lagen om de lagen in de afbeelding te wijzigen die van invloed zijn op dat frame.
   - Als u de positie van een object in een animatieframe wilt wijzigen, selecteert u de laag met het object in het deelvenster Lagen en sleept u de laag naar een nieuwe positie.

     Opmerking: *U kunt meerdere frames selecteren en de positie van deze frames wijzigen. Wanneer u echter meerdere, niet-aaneengesloten frames sleept, worden de frames in de nieuwe positie aaneengesloten geplaatst.*
   - Kies Frames omkeren in het menu van het deelvenster als u de volgorde van de animatieframes wilt omkeren.

     Opmerking: *De frames die u wilt omkeren, hoeven niet aaneengesloten te zijn. U kunt elke reeks geselecteerde frames omkeren.*
   - Wanneer u geselecteerde frames wilt verwijderen, selecteert u Frame verwijderen in het menu van het deelvenster Animatie. Vervolgens klikt u op de knop met de prullenbak en op Ja om het verwijderen te bevestigen. U kunt het geselecteerde frame ook naar de knop met de prullenbak slepen.

Naar boven

Laageigenschappen in animatieframes verenigen

Met de knoppen voor verenigen in het deelvenster Lagen (Laagpositie verenigen, Zichtbaarheid laag verenigen en Laagstijl verenigen) bepaalt u hoe de wijzigingen die u doorvoert in kenmerken van het actieve animatieframe worden toegepast op de andere frames in dezelfde laag. Wanneer u een verenigingsoptie inschakelt, wordt dat kenmerk gewijzigd in alle frames in de actieve laag. Wanneer u de optie uitschakelt, worden wijzigingen alleen toegepast op het actieve frame.

Met de optie Frame 1 doorgeven in het deelvenster Lagen bepaalt u eveneens hoe de wijzigingen die u aanbrengt in kenmerken van het eerste frame, worden toegepast op de andere frames in dezelfde laag. Als deze optie is geselecteerd, kunt u een kenmerk in het eerste frame wijzigen en worden alle volgende frames in de actieve laag aangepast ten opzichte van het eerste frame (en blijft de animatie die u al hebt gemaakt, behouden).

Laageigenschappen verenigen

1. Wijzig in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het kenmerk van één frame.
2. Klik in het deelvenster Lagen op Laagpositie verenigen, Zichtbaarheid laag verenigen of Laagstijl verenigen om het gewijzigde kenmerk toe te passen op alle andere frames in de actieve laag.

Frame 1 doorgeven

1. Selecteer de optie Frame 1 doorgeven in het deelvenster Lagen.
2. Wijzig in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het kenmerk voor het eerste frame.

   Het gewijzigde kenmerk wordt toegepast op (ten opzichte van) alle volgende frames in een laag.

U kunt ook frames doorgeven door Shift ingedrukt te houden en een groep opeenvolgende frames in de laag te selecteren en vervolgens een kenmerk in een van de geselecteerde frames te wijzigen.

De knoppen voor het verenigen van lagen weergeven of verbergen

✥ Kies Animatieopties in het menu van het deelvenster Lagen en kies een van de volgende opties:

Automatisch De knoppen voor het verenigen van lagen worden weergegeven als het deelvenster Animatie is geopend. In Photoshop Extended moet het deelvenster Animatie worden geopend in de frameanimatiemodus.

Altijd tonen De knoppen voor het verenigen van lagen worden zowel bij een geopend als een gesloten deelvenster Animatie weergegeven.

Altijd verbergen De knoppen voor het verenigen van lagen zijn zowel bij een geopend als een gesloten deelvenster Animatie verborgen.

Naar boven

Frames met laageigenschappen kopiëren

Als u wilt begrijpen wat er gebeurt wanneer u een frame kopieert en plakt, kunt u een frame het beste zien als een duplicaatversie van een afbeelding met een bepaalde laagconfiguratie. Wanneer u een frame kopieert, kopieert u ook de configuratie van de lagen (waaronder de zichtbaarheidsinstelling, positie en andere eigenschappen van een laag). Wanneer u een frame plakt, past u die laagconfiguratie toe op het doelframe.

1. Selecteer een of meerdere frames die u wilt kopiëren in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Kies Frame(s) kopiëren in het menu van het deelvenster.
3. Selecteer een doelframe of doelframes in de huidige animatie of in een andere animatie.
4. Kies Frame(s) plakken in het menu van het deelvenster.
5. Selecteer een van de volgende plakmethoden:
   Frames vervangen Hiermee vervangt u de geselecteerde frames door de gekopieerde frames. Er worden geen nieuwe lagen toegevoegd. In plaats daarvan worden de eigenschappen van elke bestaande laag in de doelframes vervangen door die van elke gekopieerde laag. Als u frames tussen afbeeldingen plakt, worden er nieuwe lagen aan de afbeelding toegevoegd. Alleen de geplakte lagen zijn echter zichtbaar in de doelframes (de bestaande lagen worden verborgen).

   Plakken over selectie Hiermee voegt u de inhoud van de geplakte frames toe als nieuwe lagen in de afbeelding. Wanneer u frames in dezelfde afbeelding plakt, krijgt u met deze optie een afbeelding met twee keer zo veel lagen. In de doelframes zijn de nieuwe geplakte lagen zichtbaar. De oorspronkelijke lagen worden verborgen. In de niet-doelframes worden de nieuwe geplakte lagen verborgen.

   Plakken voor selectie of Plakken na selectie Hiermee voegt u de gekopieerde frames voor of achter het doelframe toe. Wanneer u frames tussen afbeeldingen plakt, worden er nieuwe lagen aan de afbeelding toegevoegd. Alleen de geplakte lagen zijn echter zichtbaar in de nieuwe frames (de bestaande lagen worden verborgen).
6. (Optioneel) Selecteer Toegevoegde lagen koppelen om de geplakte lagen te koppelen in het deelvenster Lagen.

   Deze optie werkt alleen als u frames in een ander document plakt. Selecteer deze optie als u de geplakte lagen als een eenheid wilt verplaatsen.
7. Klik op OK.

Naar boven

Frames maken met Tussenvoegen

De term tussenvoegen is een vertaling van "*tweening*", dat is afgeleid van "in betweening", de traditionele animatieterm waarmee dit proces wordt beschreven. Met tussenvoegen (ook wel *interpolatie* genoemd) bereikt u een aanzienlijk reductie van de tijd die nodig is om animatie-effecten te creëren zoals in- of uitfaden of het verplaatsen van een element op een frame. Nadat u de frames hebt tussengevoegd, kunt u deze afzonderlijk bewerken.

Met de opdracht Tussenvoegen kunt u automatisch een reeks frames tussen twee bestaande frames toevoegen of wijzigen. De laageigenschappen (positie-, dekkings- of effectparameters) worden hierbij gelijkmatig over de nieuwe frames verdeeld en wekken zo de suggestie van beweging. Wanneer u bijvoorbeeld een laag wilt laten vervagen, stelt u de dekking van de laag in het eerste frame in op 100% en stelt u vervolgens de dekking van dezelfde laag in het laatste frame in op 0%. Wanneer u de opdracht uitvoert tussen de twee frames, wordt de dekking van de laag in de tussenliggende frames gelijkmatig gereduceerd.



Tussenvoegen gebruiken om de tekst te verplaatsen

1. Als u tussenvoegen wilt toepassen op een specifieke laag, selecteert u de desbetreffende laag in het deelvenster Lagen.
2. Selecteer één frame of meerdere aaneengesloten frames.
   - Wanneer u één frame selecteert, kiest u of u het tussen dit frame en het vorige of tussen dit frame en het volgende frame wilt voegen.
   - Wanneer u twee aaneengesloten frames selecteert, worden de nieuwe frames tussen de frames gevoegd.
   - Wanneer u meer dan twee frames selecteert, worden de bestaande frames tussen het eerste en het laatste geselecteerde frame door de tussenvoeging gewijzigd.
   - Wanneer u het eerste en het laatste frame in een animatie selecteert, worden deze frames als aaneengesloten frames behandeld en worden de tussengevoegde frames na het laatste frame toegevoegd. (Deze tussenvoegmethode is handig wanneer de animatie met meerdere herhalingen is ingesteld.)
3. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op de tussenvoegknop in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
- Selecteer Tussenvoegen in het menu van het deelvenster.

4. Geef de te variëren laag of lagen in de toegevoegde frames op:
   Alle lagen Hiermee worden alle lagen van het geselecteerde frame of de geselecteerde frames gevarieerd.

   Geselecteerde laag Hiermee worden alleen de momenteel geselecteerde laag van het geselecteerde frame of de geselecteerde frames gevarieerd.
5. Geef de laageigenschappen op die u wilt variëren:
   Positie Hiermee varieert u de positie van de inhoud van de laag in de nieuwe frames gelijkmatig tussen het eerste en het laatste frame.

   Dekking Hiermee varieert u de dekking van de nieuwe frames gelijkmatig tussen het eerste en het laatste frame.

   Effecten Hiermee varieert u de parameterinstellingen van laageffecten gelijkmatig tussen het eerste en het laatste frame.
6. Als u bij stap 2 één frame hebt geselecteerd, kiest u waar u frames wilt toevoegen in het menu Tussenvoegen met:
   Volgend frame Hiermee voegt u frames toe tussen het geselecteerde frame en het volgende frame. Deze optie is niet beschikbaar als u in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het laatste frame hebt geselecteerd.

   Eerste frame Hiermee voegt u frames toe tussen het eerste frame en het laatste frame. Deze optie is alleen beschikbaar als u in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het laatste frame hebt geselecteerd.

   Vorig frame Hiermee voegt u frames toe tussen het geselecteerde frame en het vorige frame. Deze optie is niet beschikbaar als u in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het eerste frame hebt geselecteerd.

   Laatste frame Hiermee voegt u frames toe tussen het eerste frame en het laatste frame. Deze optie is alleen beschikbaar als u in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6) het eerste frame hebt geselecteerd.
7. Typ een waarde in het vak Toe te voegen frames of kies het aantal frames met behulp van de pijl-omhoog of -omlaag. (Deze optie is niet beschikbaar als u meer dan twee frames hebt geselecteerd.)
8. Klik op OK.

Naar boven

Een nieuwe laag toevoegen voor elk nieuw frame

Met de opdracht Nieuwe laag maken voor elk nieuw frame wordt automatisch een nieuwe laag toegevoegd die in het nieuwe frame zichtbaar is, maar in andere frames verborgen is. Met deze optie bespaart u tijd wanneer u een animatie maakt waarvoor u in elk frame een nieuw visueel element moet toevoegen.

❖ Kies Nieuwe laag maken voor elk nieuw frame in het menu van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
Een vinkje geeft aan dat de optie is ingeschakeld.

Naar boven

Lagen verbergen in frames van een animatie

Wanneer u een nieuwe laag maakt, is deze in alle frames van een animatie standaard zichtbaar.

- Als u nieuwe lagen alleen in actieve frames wilt tonen, schakelt u Nieuwe lagen zichtbaar in alle frames uit in het menu van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
- Als u een laag in een specifiek frame wilt verbergen, selecteert u het frame en verbergt u vervolgens de gewenste laag in het deelvenster Lagen.

Naar boven

Een vertraging opgeven in frameanimaties

U kunt een vertraging opgeven voor afzonderlijke frames of voor meerdere frames in een animatie. Met vertraging wordt de tijd bedoeld dat een frame wordt weergegeven. De vertragingstijd wordt in seconden weergegeven. Fracties van een seconde worden als decimale waarden weergegeven. Een kwart seconde wordt bijvoorbeeld opgegeven als ,25. Als u een vertraging instelt voor het huidige frame, wordt deze vertraging toegepast op alle frames die u daarna maakt.

1. Selecteer een of meerdere frames in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Klik op de vertragingswaarde onder het geselecteerde frame om het pop-upmenu weer te geven.
3. Geef de vertraging op:
   - Kies een waarde in het pop-upmenu. (De laatste gebruikte waarde verschijnt onder aan het menu.)
   - Kies Anders, voer in het dialoogvenster Framevertraging instellen een waarde in en klik op OK. Wanneer u meerdere frames hebt geselecteerd en u geeft een vertragingswaarde voor één frame op, dan wordt deze waarde op alle frames toegepast.

Naar boven

Kies een van de volgende methoden voor het verwijderen van frames

De verwijderingsmethode voor frames geeft aan of het huidige frame moet worden verwijderd voordat het volgende frame wordt weergegeven. U selecteert een verwijderingsmethode voor animaties met achtergrondtransparantie om op te geven of het huidige frame zichtbaar is door de transparante gebieden van het volgende frame.



Frameverwijderingsmethoden

***A.** Frame met achtergrondtransparantie met de optie Terug naar achtergrond **B.** Frame met achtergrondtransparantie met de optie Niet verwijderen*

Het pictogram Verwijderingsmethode geeft aan of het frame is ingesteld op Niet verwijderen of op Verwijderen. (Als de verwijderingsmethode op Automatisch is ingesteld, verschijnt er geen pictogram.)

1. (Photoshop Extended) Zorg ervoor dat het deelvenster Animatie is geopend in de frameanimatiemodus.
2. Selecteer een frame of frames waarvoor u een verwijderingsmethode wilt kiezen.
3. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control (Mac OS) ingedrukt en klik op de miniatuur van het frame om het contextgevoelige menu voor de verwijderingsmethode te bekijken.
4. Kies een van de volgende verwijderingsmethoden:
   Automatisch Hiermee kunt u automatisch een verwijderingsmethode voor het huidige frame bepalen, waarbij het huidige frame wordt verwijderd als het volgende frame laagtransparantie bevat. Voor de meeste animaties krijgt u met de optie Automatisch (de standaardoptie) het gewenste resultaat.
   ***Opmerking:** Kies de verwijderingsmethode Automatisch wanneer u de optimalisatieoptie Overbodige pixels verwijderen gebruikt, zodat frames met transparantie behouden blijven.*

   Niet verwijderen Hiermee behoudt u het huidige frame terwijl het volgende frame aan de weergave wordt toegevoegd. Het huidige frame (en de voorafgaande frames) zijn zichtbaar door de transparante gebieden van het volgende frame. Gebruik een browser om een exacte voorvertoning te bekijken van een animatie met de optie Niet verwijderen.

   Verwijderen Hiermee verwijdert u het huidige frame uit de weergave voordat het volgende frame wordt weergegeven. Er wordt nooit meer dan één frame weergegeven (en het huidige frame is niet zichtbaar door de transparante gebieden van het volgende frame).

Naar boven

Herhaling instellen in frameanimaties

U selecteert een lusoptie om op te geven hoe vaak de animatiereeks bij het afspelen wordt herhaald.

1. Klik op het selectievakje voor herhalingsopties linksonder in het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).
2. Selecteer een lusoptie: Eenmaal, 3 keer, Altijd of Anders.
3. Wanneer u Anders hebt geselecteerd, voert u in het dialoogvenster Aantal herhalingen instellen een waarde in en klikt u op OK.
   ***Opmerking:** U kunt herhalingsinstellingen ook instellen in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten (Photoshop Extended CS5) of Opslaan voor web (CS6). Zie Overzicht Opslaan voor web en apparaten voor meer informatie.*

Naar boven

Een volledige animatie verwijderen

❖ Selecteer Animatie verwijderen in het menu van het deelvenster Animatie (Photoshop Extended CS5) of Tijdlijn (CS6).

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Video en animaties opslaan en exporteren

Indelingen voor het exporteren van video en animaties
Animatieframes optimaliseren
Frames samenvoegen tot één laag
Videobestanden of afbeeldingsreeksen exporteren
Quicktime-filminstellingen opgeven (Photoshop Extended CS5)

Opmerking: *Voor eerdere Photoshop-versies dan Photoshop CC is bepaalde functionaliteit die in dit artikel wordt beschreven wellicht alleen beschikbaar als u Photoshop Extended hebt. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC.*

Naar boven

Indelingen voor het exporteren van video en animaties

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

Naar boven

Animatieframes optimaliseren

Als u klaar bent met uw animatie, dient u de animatie te optimaliseren om deze goed in een webbrowser te kunnen downloaden. U kunt een animatie op twee manieren optimaliseren:

- U kunt de frames zo optimaliseren dat deze alleen gebieden bevatten die van frame tot frame anders zijn. Hierdoor wordt de grootte van het geanimeerde GIF-bestand aanzienlijk verminderd.
- Als u de animatie als GIF-afbeelding opslaat, moet u deze optimaliseren als iedere andere GIF-afbeelding. Er wordt een speciale ditheringtechniek toegepast op animaties, om ervoor te zorgen dat de ditheringpatronen hetzelfde blijven in alle frames en dat de animatie niet schokkerig wordt afgespeeld. Door deze extra optimalisatiefuncties doet u er wellicht langer over om een bewegend GIF-bestand te optimaliseren dan een gewoon GIF-bestand.

Gebruik voor optimalisatie van kleuren in een animatie het palet Aangepast, Perceptueel of Selectief. Hiermee zorgt u dat de kleuren in alle frames consistent blijven.

1. Zorg ervoor dat de animatiemodus voor frames is geactiveerd in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6) of Animatie (CS5).
2. Kies Animatie optimaliseren in het menu van het deelvenster.
3. Stel de volgende opties in:

   Selectiekader Hiermee snijdt u ieder frame bij zodat dit past in het gebied dat sinds het vorige frame is gewijzigd. Animatiebestanden die u met deze optie hebt gemaakt, zijn kleiner, maar niet compatibel met GIF-bewerkingsprogramma's die deze optie niet ondersteunen. Deze optie is standaard geselecteerd en wordt aanbevolen.

   Overbodige pixels verwijderen Hiermee worden alle pixels van een frame die niet zijn gewijzigd ten opzichte van het vorige frame transparant gemaakt. Als de optie Transparantie niet is geselecteerd in het deelvenster Optimaliseren, is deze functie niet beschikbaar. Deze optie is standaard geselecteerd en wordt aanbevolen.

   Opmerking: *Stel de verwijderingsmethode voor frames in op Automatisch wanneer u de optie Overbodige pixels verwijderen gebruikt. (Zie Een frameverwijderingsmethode kiezen.)*
4. Klik op OK.

Naar boven

Frames samenvoegen tot één laag

Wanneer u frames samenvoegt in lagen, wordt één laag gemaakt voor elk frame in een videolaag. Dit is bijvoorbeeld handig als u de afzonderlijke videoframes als aparte afbeeldingsbestanden exporteert of als u de video van een statisch object in een afbeeldingsstapel wilt gebruiken.

1. Selecteer de videolaag in het deelvenster Tijdlijn (CC, CS6), Animatie (CS5) of Lagen.

2. Kies Frames samenvoegen tot lagen in het menu van het deelvenster Animatie (CC, CS6) of Tijdlijn (CS5).

Naar boven

Videobestanden of afbeeldingsreeksen exporteren

Een video over reeksen afbeeldingen vindt u op www.adobe.com/go/vid0026_nl.

1. Kies Bestand > Exporteren > Video renderen.
2. Geef in het dialoogvenster Video renderen een naam op voor de video of de reeks afbeeldingen.
3. Klik op de knop Map selecteren en navigeer naar de locatie voor de geëxporteerde bestanden.

   Selecteer de optie Nieuwe submap maken om een map te maken voor het geëxporteerde bestand en geef de submap een naam.

4. Voer een van de volgende handelingen uit om een weergave of afbeeldingenreeks te exporteren:
   - (CC, CS6) Kies Adobe Media Encoder of Photoshop-afbeeldingsvolgorde in het menu onder het gedeelte Locatie van het dialoogvenster Video renderen. Kies vervolgens een bestandsindeling in het pop-upmenu. Als u Adobe Media Encoder kiest, hebt u de keuze uit de indelingen CPS, H.264 en QuickTime.
   - (CS5) Selecteer Export QuickTime of Afbeeldingsvolgorde bij Opties voor bestand. Kies een bestandsindeling in het pop-upmenu.
5. (Optioneel) Stel indelingsspecifieke opties in:
   - (CC, CS6) Kies de gewenste opties in de menu's onder het menu voor de bestandsindeling.
   - (CS5) Klik op de knop Instellingen en stel opties in het dialoogvenster Filminstellingen in.
6. (Optioneel). Als u Beeldvolgorde hebt gekozen in stap 4, geeft u Startnummer en Cijfers op. (Met deze opties bepaalt u het nummeringssysteem voor de geëxporteerde bestanden.) Voer vervolgens zo nodig een of meerdere van de volgende handelingen uit:
   - Geef in het pop-upmenu Grootte de pixelafmetingen op voor de geëxporteerde bestanden.
   - Klik op de knop Instellingen en geef de indelingsspecifieke opties op.
   - (CC, CS6) Kies een framesnelheid in het menu Framesnelheid.
7. Selecteer onder Bereik een van de volgende opties:

   Alle frames Hiermee worden alle frames in het Photoshop-document gerenderd.

   Beginframe en Eindframe (CC, CS6) Hiermee bepaalt u de volgorde van de frames die worden gerenderd.

   Werkgebied (CC, CS6) Hiermee worden de frames gerenderd die zijn geselecteerd op de werkgebiedbalk in het deelvenster Tijdlijn.

   Beginframe en Eindframe (Photoshop Extended CS5) Hiermee bepaalt u de volgorde van de frames die worden gerenderd.

   Momenteel geselecteerde frames (Photoshop Extended CS5 Hiermee worden de frames gerenderd die zijn geselecteerd op de werkgebiedbalk in het deelvenster Animatie.

   Opmerking: *De beschikbare bereikopties zijn afhankelijk van de bestandsindeling die u hebt gekozen.*

8. (Optioneel) Stel renderopties in:

   Alfakanaal Hiermee bepaalt u hoe alfakanalen worden gerenderd. (Deze optie is alleen beschikbaar bij indelingen die ondersteuning bieden voor alfakanalen, zoals PSD of TIFF). Selecteer Geen om het alfakanaal te negeren, Direct, zonder basiskleur om het kanaal op te nemen, of een van de opties bij Geïntegreerd om een randkleur te mengen met de kleurkanalen.

   3D-kwaliteit (CC, CS6) Hiermee bepaalt u hoe de oppervlakken worden gerenderd als uw project 3D-objecten bevat. Interactief is geschikt voor videogames en vergelijkbaar gebruik. Concept met raytracering betekent dat snel een video van lage kwaliteit wordt gerenderd. Eindresultaat raytracering betekent dat er een video van hoge kwaliteit wordt gerenderd, maar dat dit enige tijd duurt.

   Framesnelheid (Photoshop Extended CS5) Hiermee bepaalt u hoeveel frames worden gemaakt voor elke seconde in de video of animatie. De optie Framesnelheid document verwijst naar de framesnelheid in Photoshop. Als u exporteert naar een andere videostandaard (bijvoorbeeld van NTSC naar PAL), kiest u de gewenste framesnelheid in het pop-upmenu.

9. Klik op Rendering.

Bestandsindelingen voor QuickTime-export (Photoshop Extended CS5)

3G Een bestandsindeling die is ontwikkeld voor mobiele apparaten van de derde generatie.

FLC Dit is een animatie-indeling voor het afspelen van op gegenereerde animaties op werkstations, Windows- en Mac OS-computers. Deze indeling wordt ook wel FLI genoemd.

Flash Video (.FLV) Adobe® Flash® Video is de Adobe-indeling voor het streamen van audio en video via internet en andere netwerken. (U dient een FLV QuickTime-codeermodule te installeren voordat u deze indeling kunt gebruiken.)

QuickTime Movie Dit is de multimedia-architectuur van Apple Computer, die een aantal codecs bevat. (U dient deze indeling te gebruiken om audio te kunnen exporteren.)

AVI Audio Video Interleave (AVI) is een standaardindeling voor audio- en videogegevens op Windows-computers.

DV-stream Dit is een video-indeling met compressie van de intraframes waarbij gebruik wordt gemaakt van FireWire-interface (IEEE 1394) voor de overdracht van video naar niet-lineaire bewerkingssystemen.

Beeldenreeks Dit is een reeks stilstaande beelden die zich in één map kan bevinden en waarvoor hetzelfde numerieke of alfabetische bestandsnaampatroon wordt gebruikt (bijvoorbeeld Reeks1, Reeks2, Reeks3, enz.).

MPEG-4 Een multimediastandaard voor het leveren van audio- en videostreams via een reeks bandbreedtes.

Opmerking: *Photoshop biedt ook ondersteuning voor andere indelingen van derden, zoals Avid AVR-codecs; hiervoor moeten echter wel de vereiste QuickTime-codecs zijn geïnstalleerd.*

Quicktime-keyframes

In QuickTime-terminologie betekent de term *keyframes* iets anders dan de animatiekeyframes in Photoshop. In QuickTime komen keyframes met regelmatige intervallen voor in een film en worden ze opgeslagen als volledige frames. Elk tussenliggend frame wordt vergeleken met het vorige frame en alleen de gewijzigde gegevens worden opgeslagen. Het gebruik van keyframes verlaagt de omvang van de film aanzienlijk en verhoogt tegelijkertijd enorm het geheugen dat nodig is om een film te bewerken en te renderen. Kortere intervallen tussen keyframes betekenen dat u sneller kunt zoeken en in omgekeerde volgorde kunt afspelen, maar verhogen ook de bestandsgrootte aanzienlijk.

3G-exportinstellingen (Photoshop Extended CS5)

Voor meer informatie over 3G-instellingen zoekt u naar 3G op de website van Apple Computer.

Bestandsindeling 3GPP en 3GPP2 zijn standaarden voor het maken, leveren en afspelen van multimedia via snelle draadloze netwerken van de derde generatie. 3GPP is geschikt voor GSM-netwerken en 3GPP2 is geschikt voor CDMA 2000-netwerken. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) en AMC (EZmovie) zijn bestemd voor specifieke netwerken. 3GPP (Mobile MP4) is geschikt voor de i-motion 3G-service van NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) is geschikt voor de 3G-netwerkservice van KDDI. AMC (EZmovie) is geschikt voor KDDI-abonnees met AMC-telefoons.

Video Kies Video in het pop-upmenu onder het menu Bestandsindeling en geef de volgende instellingen op:

Videoindeling Hiermee selecteert u de codec die bij het exporteren van de video wordt gebruikt. Als uw bronfilm slechts één videotrack bevat en de film is al gecomprimeerd, kunt u de optie Doorgifte kiezen, zodat de video niet nogmaals wordt gecomprimeerd.

Gegevenssnelheid Hiermee bepaalt u het aantal kilobits per seconde (kbps) waarmee het bestand wordt afgespeeld. Bij een hoger aantal kbps neemt de afspeelkwaliteit van de film meestal toe; kies echter geen gegevenssnelheid die hoger is dan de beschikbare bandbreedte.

Geoptimaliseerd voor Hiermee bepaalt u de bedoelde leveringsmethode als u H.264 kiest in het menu Videoindeling, klikt op Video-opties en Hoogste kwaliteit selecteert. Met deze instelling wordt aan de codec doorgegeven in welke mate de gegevenssnelheid boven en onder de geselecteerde gegevenssnelheid kan liggen.

Formaat afbeelding Hiermee geeft u een standaard op voor het verzenden van het bestand naar een mobiele telefoon. Met de optie Huidig wordt de grootte van het bronmateriaal gehandhaafd en kan het resulterende bestand wellicht niet op een mobiele telefoon worden afgespeeld. Kies Aangepast als u een grootte wilt opgeven die niet in het menu staat.

Verhoudingen handhaven Hiermee kunt u een optie instellen als u de afbeeldingsgrootte wijzigt en de film moet worden geschaald op basis van de nieuwe afmetingen. Met Letterbox wordt de bron proportioneel geschaald zodat deze past in de lege ruimte. Indien nodig worden zwarte balken boven- en onderaan of links en rechts van de afbeelding toegevoegd. Het midden wordt bijgesneden, de bron wordt geschaald en bijgesneden zodat deze past in de lege ruimte.

Framesnelheid Hiermee stelt u in met hoeveel frames per seconde (fps) de video wordt afgespeeld. In de meeste gevallen ziet uw video er het mooist uit als u een getal kiest waardoor u uw bron-fps precies kunt delen. Als de bron bijvoorbeeld is vastgelegd met 30 fps, kiest u een framesnelheid van 10 of 15. Kies geen snelheid die hoger is dan die van uw bronmateriaal.

Keyframe Hiermee bepaalt u hoe vaak keyframes worden gemaakt in de geëxporteerde video. Bij een hogere keyframesnelheid (kleiner getal) neemt de kwaliteit van de video toe, maar wordt het bestand groter.

Video-opties Klik op de knop Video-opties (indien beschikbaar) om het dialoogvenster Geavanceerde 3G-video-instellingen te openen. Afhankelijk van de video kunt u opgeven of u markeringen voor hersynchronisatie wilt toevoegen in de videoframes om bij het streamen verloren pakketten te herstellen. Bij H.264-video kunt u eveneens de compressie versnellen (bijvoorbeeld voor weergavedoeleinden) door Snelle codering (enkele cyclus) te kiezen. Met de standaardoptie Hoogste kwaliteit (meerdere cycli) kan de codec bepalen hoeveel cycli nodig zijn om de gegevens te comprimeren voor de hoogste kwaliteit.

Audio Alle audio-opties zijn uitgeschakeld, omdat Photoshop Extended geen audio opneemt in geëxporteerde 3G-bestanden.

Tekst Alle tekstopties zijn uitgeschakeld, omdat Photoshop Extended geen teksttracks opneemt in geëxporteerde 3G-bestanden.

Streaming Kies Streaming in het pop-upmenu onder het menu Bestandsindeling en geef de volgende instellingen op:

Streaming activeren Hiermee maakt u een bestand voor RTSP-streaming naar QuickTime Player. Met deze optie wordt een track met hints gemaakt (instructies voor het streamen van een bestand).

Voor server optimaliseren Hiermee kan de server het bestand sneller verwerken. Het bestand wordt dan wel groter.

Geavanceerd Kies Geavanceerd in het pop-upmenu onder het menu Bestandsindeling en geef de volgende instellingen op:

Distributie beperken Hiermee geeft u op hoe vaak het bestand op de telefoon kan worden afgespeeld nadat het is gedownload. U geeft hiermee eveneens opties voor het verlopen van het bestand op: stel het aantal dagen in waarna het bestand verlopen is of voer een datum waarop het bestand verlopen is. Als u een bestand in de indeling Mobile MP4 of EZmovie gebruikt, kunt u de distributie ervan zodanig beperken dat het niet kan worden doorgestuurd of gekopieerd nadat het op de telefoon is ontvangen.

Film in fragmenten verdelen Hiermee kan het bestand in kleine delen worden gedownload via HTTP, zodat het eerder kan worden afgespeeld en grotere bestanden op de telefoon kunnen worden afgespeeld (alleen het fragment, niet de volledige film, moet per keer op de telefoon passen).

FLC-exportinstellingen (Photoshop Extended CS5)

In het dialoogvenster FLC-exportinstellingen zijn de volgende opties beschikbaar:

Kleurtabel Hiermee bepaalt u of in de geëxporteerde film gebruik wordt gemaakt van Kleurtabel Windows-systeem of Kleurtabel Mac OS-systeem.

Weergave Hiermee stelt u de framesnelheid voor het afspelen in.

AVI-exportinstellingen opgeven (Photoshop Extended CS5)

1. Selecteer Export QuickTime in het dialoogvenster Video renderen en kies AVI in het pop-upmenu.
2. Klik op de knop Instellingen.
3. Zorg ervoor dat Video is geselecteerd in het dialoogvenster AVI-instellingen.

   Opmerking: *Geluidsopties zijn uitgeschakeld, omdat Photoshop Extended geen audio opneemt in geëxporteerde AVI-bestanden.*
4. Klik op de knop Instellingen onder Video en geeft de volgende instellingen op:

   Compressietype Hiermee kiest u de videocompressor (codec) voor het comprimeren van uw video.

   Beelden per seconde Hiermee geeft u het aantal afzonderlijke beelden op dat per seconde wordt weergegeven. NTSC is de standaardvideo-indeling in de VS., met een framesnelheid van 29,97 fps. De video-indeling PAL wordt gebruikt in Europa en heeft een framesnelheid van 25 fps. De standaardinstelling voor film is 24 fps. QuickTime-films worden soms gemaakt met een lagere framesnelheid om de benodigde hoeveelheid bandbreedte en CPU-vereisten te beperken.

   Bij films met hogere framesnelheden is de weergave beter, maar zijn de bestanden groter. Als u een framesnelheid kiest die lager is dan de framesnelheid die voor de film is ingesteld, worden frames verwijderd. Als u een framesnelheid instelt die hoger is dan de framesnelheid van de film, worden bestaande frames gedupliceerd (dit wordt niet aangeraden omdat hierbij de bestanden groter worden zonder dat de kwaliteit toeneemt). In de meeste gevallen ziet uw video er het mooist uit als u een getal kiest waardoor u uw bron-fps precies kunt delen. Als de bron bijvoorbeeld is vastgelegd met 30 fps, kiest u een framesnelheid van 10 of 15. Kies geen snelheid die hoger is dan die van uw bronmateriaal.

   Keyframe na elke Hiermee bepaalt u de keyframefrequentie. Bij een hogere keyframesnelheid (kleiner getal) neemt de kwaliteit van de video toe, maar wordt het bestand groter. Bij sommige compressiemethoden wordt automatisch een extra keyframe ingevoegd wanneer een afbeelding bij de overgang van het ene frame naar het volgende te veel is gewijzigd. Meestal is één keyframe na elke 5 seconden (vermenigvuldig het aantal frames per seconde met vijf) voldoende. Als u een bestand voor RTSP-streaming maakt en u weet niet zeker hoe betrouwbaar het netwerk is waarmee het bestand wordt geleverd, kunt u wellicht de keyframefrequentie verhogen tot één keyframe na elke seconde of na elke 2 seconden.

   Max. gegevenssnelheid Hiermee bepaalt u het aantal kilobits per seconde (kbps) waarmee het bestand wordt afgespeeld. Bij een hoger aantal kbps neemt de afspeelkwaliteit van de film meestal toe; kies echter geen gegevenssnelheid die hoger is dan de beschikbare bandbreedte.

   Diepte Hiermee stelt u het aantal kleuren in dat u wilt opnemen in de video die u exporteert. Dit menu is niet beschikbaar wanneer de geselecteerde codec alleen ondersteuning biedt voor één kleurdiepte.

   Kwaliteit Sleep de schuifregelaar (indien aanwezig) of voer een waarde in om de beeldkwaliteit van de video die u wilt exporteren, aan te passen. Het formaat van het videobestand wordt daardoor ook gewijzigd. Als u bij het exporteren de codec gebruikt die ook bij het vastleggen van de bron is gebruikt, en u hebt voorvertoningen gerenderd van een beeldreeks, kunt u tijd bij het renderen besparen door de instelling voor de exportkwaliteit overeen te laten komen met de kwaliteitsinstelling voor de bron. Bij een kwaliteitsinstelling die hoger is dan de kwaliteit van het origineel, wordt de kwaliteit niet hoger, maar kan het renderen meer tijd in beslag nemen.

Scanmodus Hiermee geeft u op of de geëxporteerde film velden (Interlaced) of geen velden (Progressief) heeft.

Verhouding Hiermee stelt u de verhouding 4:3 of 16:9 in voor de geëxporteerde film.

Opties (Alleen beschikbaar bij Intel Indeo® Video 4.4) Hiermee stelt u opties in voor compressie, transparantie en toegang voor de codec Intel Indeo® Video 4.4.

DV-exportinstellingen (Photoshop Extended CS5)

In het dialoogvenster DV-exportinstellingen zijn de volgende opties beschikbaar:

DV-indeling Hiermee stelt u de indeling DV- of DVCPRO in voor uw geëxporteerde video.

Videoindeling Kies NTSC of PAL als de standaard voor videouitzending.

Scanmodus Hiermee stelt u in of de geëxporteerde film velden (Interlaced) of geen velden (Progressief) heeft.

Verhouding Hiermee stelt u de verhouding 4:3 of 16:9 in.

Verhoudingen handhaven Hiermee kunt u een optie instellen als de film moet worden geschaald naar nieuwe pixelafmetingen. Met Balken boven en onder wordt de bron proportioneel geschaald zodat deze past in de lege ruimte. Indien nodig worden zwarte balken boven- en onderaan of links en rechts van de afbeelding toegevoegd. Het midden wordt bijgesneden, de bron wordt geschaald en bijgesneden zodat deze past in de lege ruimte.

Opmerking: *Hoewel het dialoogvenster DV-exportinstellingen opties bevat voor audio-indeling, exporteert Photoshop Extended geen audio in DV-bestanden.*

Instellingen voor het exporteren van reeksen afbeeldingen met QuickTime (Photoshop Extended CS5)

QuickTime wordt meestal gebruikt voor het exporteren van videobestanden. U kunt echter ook Afbeeldingsvolgorde selecteren in het pop-upmenu Export QuickTime. Klik op Instellingen voor toegang tot de volgende opties:

Indeling Hiermee kiest u een bestandsindeling voor de geëxporteerde afbeeldingen.

Beelden per seconde Hiermee stelt u de framesnelheid in voor de reeks beelden.

Spatie invoegen voor nummer Hiermee voegt u een spatie in tussen de naam en het gegenereerde nummer in de naam van het afbeeldingsbestand.

Opties Klik, indien beschikbaar, op de knop Opties en stel indelingsspecifieke opties in.

Zie ook Afbeeldingen opslaan en exporteren en Bestandsindelingen voor meer informatie over de specifieke bestandsindelingen en de bijbehorende opties.

MPEG-4 exportinstellingen opgeven (Photoshop Extended)

1. Selecteer Export QuickTime in het dialoogvenster Video renderen en kies MPEG-4 in het pop-upmenu. Klik vervolgens op Instellingen.
2. Kies in het dialoogvenster MPEG-4-exportinstellingen de optie MP4 of MP4 (ISMA) in het menu Bestandsindeling. Met de indeling MP4 (ISMA) bent u ervan verzekerd dat uw video compatibel is met apparaten die door ISMA-leden zijn gemaakt.
3. Geef onder Video de volgende instellingen op:

   Videoindeling Kies de codec voor het comprimeren van uw video. Voor de hoogste kwaliteit met de laagste gegevenssnelheid (of het kleinste bestand), kunt u het beste het compressietype H.264 gebruiken. Als het bestand moet worden afgespeeld op een apparaat dat ondersteuning biedt voor MPEG-4-video, kiest u MPEG-4 (basis) of MPEG-4 (verbeterd), afhankelijk van het doelapparaat. Als de videotrack van uw bronfilm al gecomprimeerd is, kunt u Doorgifte kiezen, zodat de video niet nogmaals wordt gecomprimeerd.

   Gegevenssnelheid Hiermee bepaalt u het aantal kilobits per seconde (kbps) waarmee het bestand wordt afgespeeld. Bij een hoger aantal kbps neemt de afspeelkwaliteit van de film meestal toe; kies echter geen gegevenssnelheid die hoger is dan de beschikbare bandbreedte.

   Geoptimaliseerd voor Hiermee geeft u op in welke mate de gegevenssnelheid boven en onder de geselecteerde gegevenssnelheid kan liggen. Deze optie wordt beschikbaar gesteld als u MP4 kiest in het menu Bestandsindeling, H.264 kiest in het menu Video-indeling, op Video-opties klikt en Hoogste kwaliteit selecteert.

   Formaat afbeelding Hiermee geeft u de pixelafmetingen voor uw geëxporteerde video op. Met Huidig wordt het formaat van het bronmateriaal behouden. Kies Aangepast als u een formaat wilt opgeven dat niet in het menu Formaat afbeelding staat.

   Verhoudingen handhaven Hiermee kunt u een optie instellen als de film moet worden geschaald naar de nieuwe pixelafmetingen. Met Balken boven en onder wordt de bron proportioneel geschaald zodat deze past in de lege ruimte. Indien nodig worden zwarte balken boven- en onderaan of links en rechts van de afbeelding toegevoegd. Met Uitsnijden wordt de bron geschaald en bijgesneden zodat deze past in de lege ruimte. Met Passend maken in formaat wordt de bron aangepast aan het formaat van het doelbestand door de langste zijde passend te maken en de bron, indien nodig, te schalen.

Framesnelheid Hiermee geeft u de framesnelheid op waarmee uw geëxporteerde video wordt afgespeeld. In de meeste gevallen wordt uw video beter weergegeven als u een waarde kiest die precies kan worden gedeeld door het aantal frames per seconde (fps) dat is ingesteld voor de bron. Als de bron bijvoorbeeld is vastgelegd met 30 fps, kiest u een framesnelheid van 10 of 15. Kies geen frequentie die hoger is dan die van uw bronmateriaal.

Keyframe Hiermee stelt u in dat keyframes automatisch worden gegenereerd, of hoe vaak keyframes worden gemaakt in de geëxporteerde video. Bij een hogere keyframesnelheid (kleiner getal) neemt de kwaliteit van de video toe, maar wordt het bestand groter.

4. (Alleen bij de bestandsindeling MP4) Klik op de knop Video-opties en geef de volgende instellingen op:

   Markeringen opnieuw synchroniseren (Alleen bij MPEG-4 [basis] en MPEG-4 [verbeterd]) Schakel deze optie in als u markeringen voor hersynchronisatie wilt gebruiken in de videobitstream. Hiermee kan synchronisatie worden hersteld bij verzendfouten.

   Profiel(en) beperken tot (Alleen bij H.264) Hiermee selecteert u profielen voor het afspelen van videobestanden op een apparaat dat voldoet aan een of meerdere profielen van de standaard.

   Coderingsmodus (Alleen bij H.264) Hiermee kunt u kiezen tussen hoogste kwaliteit of snellere codering.

Naar boven

QuickTime-filminstellingen opgeven (Photoshop Extended CS5)

1. Selecteer Export QuickTime in het dialoogvenster Video renderen en kies QuickTime-film in het pop-upmenu.
2. Klik op de knop Instellingen.
3. Zorg ervoor dat Video is geselecteerd in het dialoogvenster Filminstellingen.

   Opmerking: *Hoewel het dialoogvenster Filminstellingen geluidsopties bevat, kunt u de huidige geluidsinstellingen niet aanpassen. Zie Audiovoorbeeld voor videolagen (Photoshop Extended) voor het opnemen van audio in geëxporteerde bestanden.*

4. Klik onder Video op de betreffende knop om het volgende in te stellen:

   Instellingen Hiermee opent u het dialoogvenster Standaardinstellingen voor videocompressie, waarin u de videocompressie en de daarbij behorende opties kunt instellen.

   Filter Hiermee opent u het dialoogvenster Videofilter kiezen, waarin u geïntegreerde QuickTime-video-effecten kunt toepassen.

   Grootte Hiermee opent u het dialoogvenster Exportgrootte, waarin u pixelafmetingen voor uw geëxporteerde video kunt instellen.

5. (Optioneel) Als uw film via internet wordt verstuurd, selecteert u Gereedmaken voor internetstreaming en stelt u een of meer van de volgende opties in:

   Snelstarten Met deze optie wordt het afspelen van de film gestart vanaf een webserver voordat de film volledig is gedownload naar de vaste schijf van de computer van de gebruiker.

   Snelstarten - Gecomprimeerde header Met deze optie wordt de header van de film zonder gegevensverlies gecomprimeerd en wordt het afspelen van de film gestart vanaf een webserver voordat de film volledig is gedownload naar de vaste schijf van de computer van de gebruiker.

   Streaming met hints Met deze optie wordt de film stroomsgewijs verzonden door een QuickTime-streamingserver.

Standaardinstellingen voor videocompressie in QuickTime (Photoshop Extended CS5)

In het dialoogvenster Standaardinstellingen voor videocompressie zijn de volgende opties beschikbaar:

Compressietype Kies de codec die moet worden toegepast bij het exporteren van een bestand.

Weergave Geef de framesnelheid op voor uw video door het aantal frames per seconde (fps) te kiezen. Sommige codecs bieden ondersteuning voor een specifieke set framesnelheden. Bij een hogere framesnelheid is de weergave mogelijk vloeiender (afhankelijk van de oorspronkelijke framesnelheden van de bronclips), maar de video neemt dan wel meer schijfruimte in beslag. Geef indien mogelijk op hoe vaak de keyframes moeten worden gegenereerd. (Zie QuickTime-keyframes.)

Gegevenssnelheid Selecteer Beperken tot (indien beschikbaar voor het geselecteerde compressietype) en geef een gegevenssnelheid op om een bovengrens in te stellen voor de hoeveelheid videogegevens die tijdens het afspelen door de geëxporteerde video wordt geproduceerd.

Compressiemethode Stel de compressieopties in voor de geselecteerde codec. Klik op de knop Optie (indien beschikbaar) om verdere compressieopties in te stellen. Als het menu Diepte beschikbaar is, kiest u het aantal kleuren dat u in de geëxporteerde video wilt opnemen. (Dit menu is niet beschikbaar wanneer de geselecteerde codec alleen ondersteuning biedt voor één kleurdiepte.)

Sleep de schuifregelaar voor de kwaliteit (indien beschikbaar) onder Compressiemethode of voer een waarde in om de beeldkwaliteit van de geëxporteerde video aan te passen. Het formaat van het videobestand wordt daardoor ook gewijzigd. Als u bij het exporteren de codec gebruikt die ook bij het vastleggen van de bron is gebruikt, en u hebt voorvertoningen gerenderd van een beeldreeks, kunt u tijd bij het renderen besparen door de instelling voor de exportkwaliteit overeen te laten komen met de kwaliteitsinstelling voor de bron. Bij een kwaliteitsinstelling die hoger is

dan de kwaliteit van het origineel, wordt de kwaliteit niet hoger, maar kan het renderen meer tijd in beslag nemen.

Opmerking: *de opties voor de compressiemethode zijn niet beschikbaar voor de codec Component Video.*

Instellingen voor de grootte van QuickTime-films (Photoshop Extended CS5)

In het dialoogvenster Exportgrootte zijn de volgende opties beschikbaar:

Afmetingen Hiermee stelt u de framegrootte in voor uw geëxporteerde film. Als u een framegrootte wilt opgeven die niet in het menu Dimensies is opgenomen, kiest u Aangepast en voert u een waarde in voor de breedte en de hoogte.

Verhoudingen handhaven Hiermee kunt u een optie opgeven als de film wordt geschaald naar een nieuwe framegrootte. Met Balken boven en onder wordt de bron proportioneel geschaald zodat deze past in de lege ruimte. Indien nodig worden zwarte balken boven- en onderaan of links en rechts van de afbeelding toegevoegd. Het midden wordt bijgesneden, de bron wordt geschaald en bijgesneden zodat deze past in de lege ruimte. Met de optie Passend maken in formaat wordt de bron aangepast aan het formaat van het doelbestand door de langste zijde passend te maken en de bron, indien nodig, te schalen.

Interlacing van bronvideo opheffen Met deze optie wordt de interliniëring van twee velden in elk geïnterlinieerd videoframe opgeheven.

- Afbeeldingen optimaliseren
- Afbeeldingsstapels (Photoshop Extended)
- Informatie over het interpreteren van videomateriaal (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Overzicht van video en animatie

Informatie over videolagen in Photoshop Extended
Ondersteunde indelingen voor video en reeksen afbeeldingen
Overzicht van het deelvenster Animatie
Schakelen tussen animatiemodi
De tijdlijnduur en framesnelheid opgeven

Opmerking: *Voor eerdere Photoshop-versies dan Photoshop CC is bepaalde functionaliteit die in dit artikel wordt beschreven wellicht alleen beschikbaar als u Photoshop Extended hebt. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC.*

Informatie over videolagen

Naar boven

Met Photoshop kunt u afzonderlijke frames uit video- en bestanden met reeksen afbeeldingen bewerken. U kunt de Photoshop-gereedschappen gebruiken om video te bewerken en in video te tekenen, maar u kunt ook filters, maskers, transformaties, laagstijlen en overvloeimodi toepassen. Nadat u bewerkingen hebt uitgevoerd, kunt u het document opslaan als een PSD-bestand (dat kan worden afgespeeld in andere Adobe-toepassingen, zoals Premiere Pro en After Effects of dat u als een niet-bewegend bestand kunt openen in andere toepassingen) of weergeven als een QuickTime-film of als een reeks afbeeldingen.

Zie www.adobe.com/go/vid0027_nl voor een video over het werken met videolagen.

Opmerking: *U kunt alleen het visuele gedeelte van een videobestand bewerken, en niet het audiogedeelte.*

Als u een videobestand of een reeks afbeeldingen opent in Photoshop , bevinden de frames zich in een *videolaag*. In het deelvenster Lagen wordt een videolaag aangeduid aan de hand van een filmstrippictogram. In videolagen kunt u tekenen en klonen met de penselen en stempels. U kunt, net als bij gewone lagen, selecties maken of maskers toepassen om uw bewerkingen te beperken tot bepaalde delen van een frame. U kunt door de frames navigeren in de tijdlijnmodus van het deelvenster Animatie (Venster > Animatie).

Opmerking: *Videolagen werken niet wanneer de framemodus is geactiveerd in het deelvenster Animatie.*

In videolagen kunt u, net als bij gewone lagen, de overvloeimodus, dekking, positie en laagstijl aanpassen. U kunt videolagen ook groeperen in het deelvenster Lagen. Met aanpassingslagen kunt u kleur- en toonaanpassingen op videolagen toepassen zonder dat de oorspronkelijke gegevens worden gewijzigd.

Als u frames liever op een aparte laag wilt bewerken, maakt u een lege videolaag. Op lege videolagen kunt u eveneens met de hand getekende animaties maken.

Opmerking: *Een videolaag verwijst naar het oorspronkelijke bestand, dus wijzigingen in de videolaag worden niet doorgevoerd in het oorspronkelijke videobestand of het oorspronkelijke bestand met de reeks afbeeldingen. Zorg ervoor dat dit bestand op dezelfde locatie ten opzichte van het PSD-bestand blijft staan, zodat de koppeling niet wordt verbroken. Zie Beeldmateriaal vervangen in een videolaag voor meer informatie.*

Ondersteunde indelingen voor video en reeksen afbeeldingen

Naar boven

U kunt videobestanden en reeksen afbeeldingen in de volgende indelingen openen.

QuickTime-videoindelingen

- MPEG-1 (.mpg of .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 of .m4v)
- MOV
- AVI
- MPEG-2 wordt ondersteund als een MPEG-2-encoder op uw computer is geïnstalleerd.

Indelingen voor reeksen afbeeldingen

- BMP
- DICOM
- JPEG

- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Cineon en JPEG 2000 worden ondersteund als de desbetreffende plug-ins. zijn geïnstalleerd.

Zie Plug-ins voor meer informatie over plug-ins en het installeren ervan.

Kleurmodus en bitdiepte

Videolagen kunnen bestanden bevatten in de volgende kleurmodi en met het volgende aantal bits per kanaal (bpc):

- Grijswaarden: 8, 16 of 32 bpc
- RGB: 8, 16 of 32 bpc
- CMYK: 8 of 16 bpc
- Lab: 8 of 16 bpc

Naar boven

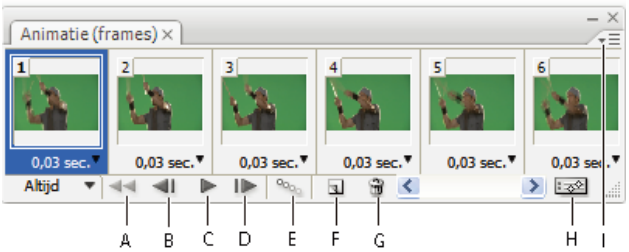
Overzicht van het deelvenster Animatie

Zie www.adobe.com/go/vid0023_nl voor een video over het deelvenster Animatie.

Een *animatie* is een reeks afbeeldingen of *frames* die in een tijdsverloop worden weergegeven. Elk frame verschilt enigszins van het vorige frame, zodat de illusie van beweging of wijzigingen wordt gecreëerd wanneer de frames snel achter elkaar worden bekeken.

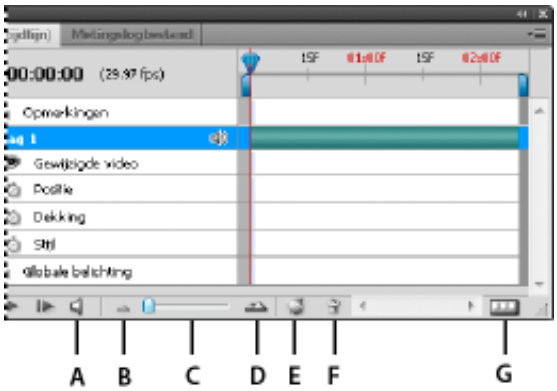
In de standaardversie van eerdere versies van Photoshop wordt het deelvenster Animatie (Venster > Animatie) weergegeven in de framemodus, met een miniatuur van elk frame in de animatie. Gebruik de gereedschappen onder aan het deelvenster om door de frames te navigeren, opties voor herhalen in te stellen, frames toe te voegen en te verwijderen en de animatie voor te vertonen.

Het menu van het deelvenster Animatie bevat aanvullende opdrachten voor het bewerken van frames of tijdsduren op de tijdlijn, en voor het configureren van de vormgeving van het deelvenster. Klik op het deelvenstermenupictogram om de beschikbare opdrachten weer te geven.



Deelvenster Animatie (framemodus)
***A.** Eerste frame selecteren **B.** Vorige frame selecteren **C.** Animatie afspelen **D.** Volgende frame selecteren **E.** Animatieframes tussenvoegen **F.** Geselecteerde frames dupliceren **G.** Geselecteerde frames verwijderen **H.** Overgaan op de tijdlijnmodus **I.** Menu van het deelvenster Animatie*

U kunt het deelvenster Animatie zowel in de framemodus als in de tijdlijnmodus gebruiken. In de tijdlijnmodus worden de duur van de frames en de animatie-eigenschappen van documentlagen weergegeven. Met de gereedschappen onder in het deelvenster kunt u door frames navigeren, in- of uitzoomen op de tijdweergave, semi-transparante lagen in-/uitschakelen, keyframes verwijderen en een voorvertoning van de video weergeven. Met de opties op de tijdlijn zelf kunt u de duur van frames voor een laag aanpassen, keyframes voor laageigenschappen instellen en een gedeelte van de video instellen als werkgebied.



Deelvenster Animatie (tijdlijnmodus)
***A.** Het afspelen van audio inschakelen **B.** Uitzoomen **C.** Zoomregelaar **D.** Inzoomen **E.** Semi-transparante lagen in-/uitschakelen **F.** Keyframes verwijderen **G.** Omzetten in frameanimatie*

In de tijdlijnmodus wordt in het deelvenster Animatie elke laag in een Photoshop-document (behalve de achtergrondlaag) weergegeven en is het deelvenster gesynchroniseerd met het deelvenster Lagen. Als een laag wordt toegevoegd, verwijderd, hernoemd, gegroepeerd of gedupliceerd, of als een kleur aan een laag wordt toegewezen, worden de wijzigingen doorgevoerd in beide deelvensters.

***Opmerking:** Wanneer geanimeerde lagen worden gegroepeerd als een slim object, worden de animatiegegevens uit het deelvenster Animatie opgeslagen in het slimme object. Zie ook Informatie over slimme objecten.*

Functies in de framemodus

In de framemodus bevat het deelvenster Animatie onder andere de volgende functies:

Lusopties Hiermee stelt u in hoe vaak een animatie wordt afgespeeld wanneer deze wordt geëxporteerd als een geanimeerd GIF-bestand.

Tijd framevertraging Hiermee stelt u de duur van een frame tijdens het afspelen in.

Animatieframes tussenvoegen Hiermee voegt u een reeks frames tussen twee bestaande frames toe. De laagkenmerken worden hierbij gelijkmatig over de nieuwe frames verdeeld; dit wordt*interpolatie* genoemd.

Geselecteerde frames dupliceren Hiermee voegt u een frame toe aan de animatie door het geselecteerde frame in het deelvenster Animatie te dupliceren.

Omzetten in tijdlijnanimatie Hiermee zet u een frameanimatie om in een tijdlijnanimatie door keyframes te gebruiken om laageigenschappen van animatie te voorzien.

Functies in de tijdlijnmodus

In de tijdlijnmodus bevat het deelvenster Animatie onder andere de volgende functies:

Indicator voor frames in cachegeheugen Frames in het cachegeheugen worden aangeduid door een groene balk.

Track voor opmerkingen Kies Tijdlijncommentaar bewerken in het deelvenstermenu om bij de huidige tijd een tekstopmerking te typen. Opmerkingen worden weergegeven als pictogrammen in de track voor pictogrammen. Verplaats de aanwijzer boven deze pictogrammen om opmerkingen weer te geven als knopinfo. Dubbelklik op deze pictogrammen om de opmerkingen te herzien. Als u van de ene opmerking naar de andere wilt navigeren, klikt u op de knop voor de vorige of volgende opmerking helemaal links in de opmerkingentrack.

Kies Tijdlijnopmerkingen exporteren in het deelvenstermenu om een HTML-tabel met de tijd, het framenummer en de tekst van iedere opmerking te maken.

Omzetten in frameanimatie Hiermee zet u een tijdlijnanimatie met behulp van keyframes om in een frameanimatie.

Tijdcode- of framenummerweergave Hiermee geeft u de tijdcode of het framenummer weer (afhankelijk van de deelvensteropties) voor het huidige frame.

Huidige-tijdindicator
Sleep de huidige-tijdindicator om door frames te navigeren of om de huidige tijd of het huidige frame te wijzigen.

Track voor globale belichting Hiermee geeft u keyframes weer wanneer u de hoofdhoek voor de belichting instelt en wijzigt voor laageffecten zoals Slagschaduw, Schaduw binnen en Schuine kant en reliëf.

Keyframenavigator Met de pijlknoppen links van een tracklabel verplaatst u de huidige-tijdindicator vanaf de huidige positie naar het vorige of

volgende keyframe. Klik op de knop in het midden als u een keyframe bij de huidige tijd wilt toevoegen of verwijderen.

Laagduurbalk Hiermee geeft u de plaats van een laag in de tijd op binnen een video of animatie. Sleep de balk als u de laag naar een ander punt in de tijd wilt verplaatsen. Als u een laag wilt bijsnijden (de laagduur wilt aanpassen), sleept u een van de uiteinden van de balk.

Gewijzigde-videotrack Voor videolagen geeft u hiermee een tijdbalk voor gewijzigde frames weer. Gebruik de keyframenavigator links van het tracklabel om naar gewijzigde frames te gaan.

Tijdregelaar Hiermee kunt u de duur (het aantal frames) horizontaal meten, afhankelijk van de duur en framesnelheid van het document. (Kies Documentinstellingen in het deelvenstermenu om de duur of de framesnelheid te wijzigen.) Langs de tijdregelaar worden vinkjes en getallen weergegeven en de ruimte hiertussen wordt gewijzigd met de zoominstelling van de tijdlijn.

Tijd/verandering stopwatch Hiermee schakelt u keyframing voor een laageigenschap in of uit. Selecteer deze optie als u een keyframe wilt invoegen en keyframing wilt inschakelen voor een laageigenschap. Hef de selectie van de optie op om alle keyframes te verwijderen en keyframing voor een laageigenschap uit te schakelen.

Menu van het deelvenster Animatie Bevat functies voor keyframes, lagen, de vormgeving van het deelvenster, semi-transparante lagen en documentinstellingen.

Werkgebiedindicatoren Sleep de blauwe tab naar een van de uiteinden van de bovenste track om het gedeelte van de animatie of video te markeren waarvan u een voorvertoning wilt weergeven of dat u wilt exporteren.

Grootte van miniaturen wijzigen

In het deelvenster Animatie kun u het formaat wijzigen van de miniaturen die elk frame of elke laag vertegenwoordigen.

1. Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Animatie.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer een optie voor de grootte.
   - Selecteer Geen in de tijdlijnmodus als u alleen laagnamen wilt weergeven.

Schakelen tussen tijdlijneenheden

U kunt de tijdlijn van het deelvenster Animatie weergeven in framenummers of in tijdcode-eenheden.

- Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Animatie en selecteer Framenummer of Tijdcode.
- Als u wilt schakelen tussen de eenheden, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op de huidige-tijdweergave in de linkerbovenhoek van de tijdlijn.

Laageigenschappen tonen of verbergen

Als u lagen toevoegt aan een document, worden deze weergegeven als tracks in de tijdlijn. U kunt laagtracks uitvouwen om laageigenschappen weer te geven waarop animatie kan worden toegepast.

- Als u laageigenschappen wilt tonen of verbergen, klikt u op het driehoekje links van de laagnaam.

Lagen tonen of verbergen in de tijdlijn

Alle documentlagen worden standaard in de tijdlijn weergegeven. Als u alleen een subset van lagen wilt weergeven, stelt u de lagen eerst in als favorieten.

1. Selecteer in de tijdlijnmodus een of meerdere lagen in het deelvenster Animatie en kies Tonen > Favoriete lagen instellen in het menu van het deelvenster Animatie.
2. U geeft op welke lagen worden weergegeven door de opdracht Tonen te kiezen in het menu van het deelvenster Animatie en vervolgens Alle lagen of Favoriete lagen te selecteren.

Navigeren door de tijdlijn

- Ga op een van de volgende manieren te werk wanneer de tijdlijnmodus van het deelvenster Animatie is geactiveerd:
  - Sleep de huidige-tijdindicator.
  - Klik op een nummer of locatie in de tijdliniaal waar u de huidige-tijdindicator wilt plaatsen.
  - Sleep de huidige-tijdweergave (in de linkerbovenhoek van de tijdlijn).
  - Dubbelklik op de huidige-tijdweergave en geef een framenummer of tijd op in het dialoogvenster Huidige tijd instellen.
  - Gebruik de afspeelfuncties in het deelvenster Animatie.
  - Kies Ga naar in het menu van het deelvenster Animatie en selecteer een tijdlijnoptie.

Naar boven

Schakelen tussen animatiemodi

U kunt het deelvenster Animatie zowel in de frame- als in de tijdlijnanimatiemodus gebruiken. In de framemodus wordt elk afzonderlijk frame weergegeven, zodat u de unieke duur- en laageigenschappen voor elk frame kunt instellen. In de tijdlijnmodus worden de frames op een doorlopende tijdlijn weergegeven, zodat u eigenschappen kunt animeren met keyframes en videolagen kunt afspelen.

Idealiter selecteert u de gewenste modus voordat u een animatie start. Het is echter mogelijk om voor een geopend document te schakelen tussen animatiemodi, zodat u een frameanimatie kunt omzetten in een tijdlijnanimatie of andersom.

Opmerking: *Het is mogelijk dat u enkele geïnterpoleerde keyframes kwijtraakt wanneer u een tijdlijnanimatie omzet in een frameanimatie. De weergave van de animatie verandert dan echter niet.*

- Voer in het deelvenster Animatie een van de volgende handelingen uit:
  - Klik op het pictogram Omzetten in frameanimatie  .
  - Klik op het pictogram Omzetten in tijdlijnanimatie  .
  - Kies Omzetten in frameanimatie of Omzetten in tijdlijn in het menu van het deelvenster Animatie.

Naar boven

De tijdlijnduur en framesnelheid opgeven

Als u werkt in de tijdlijnmodus, kunt u de duur en de framesnelheid opgeven van een document met video of animatie. *Duur* verwijst naar de algemene lengte van de videoclip, van het eerste frame dat u opgeeft tot en met het laatste. De *framesnelheid* ofwel frames per seconde (fps) wordt doorgaans bepaald door het type uitvoer dat wordt gemaakt: NTSC-video heeft een framesnelheid van 29,97 fps; PAL-video heeft een framesnelheid van 25 fps en speelfilms hebben een framesnelheid van 24 fps. Afhankelijk van het uitzendsysteem kan DVD-video dezelfde framesnelheid hebben als NTSC- of PAL-video, of een framesnelheid hebben van 23,976. Video die is bestemd voor cd-rom of het web heeft doorgaans een framesnelheid van 10 tot 15 fps.

Wanneer u een nieuw document maakt, is de tijdlijn standaard tien seconden lang. De framesnelheid is afhankelijk van de gekozen voorinstelling voor het document. Voor niet-videovoorinstellingen (zoals Internationaal papier) is de standaardfrequentie 30 fps. Voor videovoorinstellingen is de frequentie 25 fps voor PAL en 29,97 voor NTSC.

1. Kies Documentinstellingen in het menu van het deelvenster Animatie.
2. Typ of selecteer de gewenste waarden voor de duur en de framesnelheid.

Opmerking: *Als de duur van een bestaande video of animatie wordt verkort, worden frames (en keyframes) vanaf het einde van het document bijgesneden.*

- Afbeeldingen maken voor video
- Videohandelingen laden
- Aanpassings- en opvullagen
- Het tijdlijngebied instellen op Voorvertoning
- Video met uitleg over de tijdlijnmodus

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Filters en effecten

Overzicht van de galerie Vervagen
Kelby (7 mei 2012)
videozelfstudie
Snelle creatieve controle in een speciale werkruimte voor vervagen.

De nieuwe driedelige galerie Vervagen gebruiken
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
De blik focussen met nauwkeurige vervagingen.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Overzicht van de filtereffecten | CC, CS6

Lijst met filters die ondersteuning bieden voor documenten met 16 en 32 bits per kanaal
Artistieke filters
Vervagingsfilters
Penseelstreekfilters
Vervormingsfilters
Ruisfilters
Pixelfilters
Renderingsfilters
Verscherpingsfilters
Schetsfilters
Stileerfilters
Structuurfilters
Videofilters
Overige filters
Digimarc-filters
Perspectiefpunt

Opmerking: *In andere hoofdstukken wordt volledige informatie over het gebruik van bepaalde filters verschaft. Doorzoek de Adobe Help voor informatie over de filters Verscherpen, Vervagen, Lenscorrectie, Vage lens, Ruisreductie, Uitvloeien en Perspectiefpunt.*

Naar boven

Lijst met filters die ondersteuning bieden voor documenten met 16 en 32 bits per kanaal

De volgende filters bieden ondersteuning voor documenten met 16 en 32 bits per kanaal:

- Alle filters Vervaging (behalve Vage lens en Slim vervagen)
- Alle Vervormen-filters
- Het filter Ruis > Ruis
- Alle Pixel-filters
- Alle Render-filters (behalve Belichtingseffecten)
- Alle filters Verscherpen (behalve Scherpe randen)
- De volgende filters onder Filter > Stileren:
  - Onscherp
  - Reliëf
  - Omtreklijn
- Alle Video -filters
- Alle filters onder Filter > Overige

Naar boven

Artistieke filters

Met filters uit het submenu Artistiek kunt u schilderachtige en artistieke effecten bereiken voor een kunstzinnig of commercieel project. Het filter Knipsel gebruikt u bijvoorbeeld voor het maken van collages of typografie. Deze filters repliceren natuurlijke of traditionele media-effecten. Alle artistieke filters kunnen worden toegepast met de Filtergalerie.

Kleurpotlood Hiermee tekent u met kleurpotloden een afbeelding op een effen achtergrond. Randen blijven behouden en krijgen een ruw gearceerd uiterlijk, de effen achtergrondkleur is door de gladdere gedeelten zichtbaar.

Voor een perkamenteffect verandert u de achtergrondkleur vlak voordat u het filter Kleurpotlood op een geselecteerd gebied toepast.

Knipsel Hiermee geeft u een afbeelding weer alsof die van ruw uitgeknipte stukjes gekleurd papier is gemaakt. Afbeeldingen met veel contrast verschijnen in silhouet en kleurenafbeeldingen worden opgebouwd uit diverse lagen gekleurd papier.

Droog penseel Dit filter tekent de randen van de afbeelding met een droogpenseeltechniek (tussen olie en waterverf in). Het filter vereenvoudigt een afbeelding door het kleurbereik te beperken tot de gebieden met veel voorkomende kleuren.

Filmkorrel Hiermee past u een gelijkmatig patroon toe op de schaduwtonen en middentonen. Aan de lichtere gebieden wordt een gladder, meer verzadigd patroon toegevoegd. Dit filter is nuttig om streepvorming te verwijderen bij overvloeiing en elementen uit diverse bronnen visueel te verenigen.

Fresco Hiermee tekent u een afbeelding in een ruwe stijl met korte, ronde en haastig toegepaste klodders.

Neon gloed Hiermee kunt u verschillende soorten gloed toevoegen aan de objecten in een afbeelding. Dit filter is handig voor het kleuren van een afbeelding die u tegelijkertijd een zachter uiterlijk wilt geven. U selecteert een gloedkleur door in het vak Kleur gloed te klikken en in de Kleurkiezer een kleur te selecteren.

Klodder Hier kunt u kiezen uit diverse penseelgrootten (van 1 tot en met 50) en -typen voor een schilderachtig effect. U kunt kiezen uit de volgende soorten penselen: Eenvoudig, Licht ruw, Donker ruw, Breed scherp, Breed vaag en Vonk.

Paletmes Een afbeelding wordt minder gedetailleerd, zodat het effect van een dun beschilderd canvas ontstaat waar de onderliggende structuur doorheen schijnt.

Plastic De afbeelding wordt met een laag glanzend plastic bedekt, waardoor de oppervlakdetails worden benadrukt.

Posterranden Hiermee wordt het aantal kleuren in een afbeelding beperkt (de waarden worden beperkt) volgens de door u ingestelde waardebeperkingsoptie, en de randen van de afbeelding worden met zwarte lijnen getekend. Grote, brede gedeelten krijgen een eenvoudige schaduw, terwijl over de hele afbeelding fijne donkere details worden aangebracht.

Ruw pastel Hiermee brengt u streken pastelkrijt aan op een gestructureerde achtergrond. De heldere kleuren worden in dik krijt met weinig structuur getekend, bij de donkere gedeelten lijkt het krijt weggeschraapt zodat de structuur zichtbaar wordt.

Vlek Hiermee geeft u de afbeelding een zachter uiterlijk dankzij korte diagonale streken waarmee de donkere gebieden van de afbeelding vlekkerig worden gemaakt of worden uitgesmeerd. Lichtere gebieden worden helderder en minder gedetailleerd.

Spons Hiermee maakt u afbeeldingen met sterk gestructureerde gebieden in contrasterende kleuren, waarbij het effect van verf aanbrengen met een spons wordt bereikt.

Voorbewerking De afbeelding wordt op een gestructureerde achtergrond getekend, waarover de definitieve afbeelding wordt getekend.

Waterverf Met dit filter krijgt de afbeelding het uiterlijk van een waterverftekening die is gemaakt met een penseel van gemiddelde dikte vol waterverf die de details vereenvoudigt. Bij de randen met sterke toonveranderingen wordt de kleur door het filter verzadigd.

Naar boven

Vervagingsfilters

Met vervagingsfilters maakt u een selectie of een gehele afbeelding zachter. Vervagingsfilters zijn nuttig bij het retoucheren. Ze maken overgangen vloeiend door het gemiddelde te nemen van de pixels naast de harde randen van gedefinieerde lijnen en schaduwpartijen in een afbeelding.



Voor (links) en na (rechts) gebruik van het filter Vage lens. De achtergrond wordt vervaagd maar de voorgrond blijft scherp.

Opmerking: *Als u een vervagingsfilter wilt toepassen op de randen van een laag, schakelt u de optie Transparante pixels vergrendelen uit in het deelvenster Lagen.*

Gemiddelde Hiermee wordt de gemiddelde kleur van een afbeelding of selectie vastgesteld en vervolgens wordt de afbeelding of selectie hiermee gevuld zodat deze er egaler uitziet. Als u bijvoorbeeld een gebied met gras selecteert, wordt het gebied gewijzigd in een egaal grasveld.

Vaag en Vager Met deze filters verwijdert u ruis op plaatsen in een afbeelding met scherpe kleurovergangen. Vervagingsfilters maken overgangen vloeiend door het gemiddelde te nemen van de pixels naast de harde randen van gedefinieerde lijnen en schaduwpartijen. Het effect van Vager is drie tot vier keer sterker dan dat van het filter Vervagen.

Omgevingsvervaging Hiermee vervaagt u een afbeelding aan de hand van de gemiddelde kleurwaarde van de omliggende pixels. Dit filter is handig voor het maken van speciale effecten. U kunt de grootte van het gebied aanpassen dat wordt gebruikt om de gemiddelde waarde van een bepaalde pixel te berekenen; een grotere straal geeft meer vervaging.

Gaussiaans vervagen Hiermee vervaagt u snel een selectie in een intensiteit die u kunt aanpassen. *Gaussiaans* verwijst naar de klokvormige curve die wordt gegenereerd wanneer Photoshop een gewogen gemiddelde op de pixels toepast. Bij het filter Gaussiaans vervagen krijgt u weinig details en een mistig effect.

Opmerking: *wanneer u Gaussiaans vervagen, Omgevingsvervaging, Bewegingsonscherpte of Vorm vervagen toepast op een geselecteerd afbeeldingsgebied, levert dit soms onverwachte visuele resultaten op bij de randen van de selectie. Dit komt doordat deze vervagingsfilters afbeeldingsgegevens van buiten het geselecteerde gebied gebruiken om de nieuwe, vervaagde pixels te maken in het geselecteerde gebied. Als de selectie bijvoorbeeld een achtergrondgebied is dat u wilt vervagen terwijl u de voorgrond scherp wilt houden, worden de randen van het vervaagde achtergrondgebied aangetast door de kleuren van de voorgrond, waardoor er een vage, wazige rand rondom de voorgrond ontstaat. Als u dit effect in dergelijke gevallen wilt vermijden, kunt u Slim vervagen of Vage lens gebruiken.*

Vage lens Hiermee voegt u een vervaging toe aan een afbeelding om het effect te verkrijgen van een kleinere scherptediepte, zodat bepaalde objecten in de afbeelding scherp blijven terwijl andere vaag worden. Zie Vage lens toevoegen.

Bewegingsonscherpte Dit filter vervaagt in een bepaalde richting (van -360º tot en met +360º) en bij een bepaalde intensiteit (van 1 tot en met 999). Het effect van het filter is hetzelfde als het nemen van een foto van een bewegend object met een vaste belichtingstijd.

Radiaal vaag Dit filter simuleert de vervaging van een in- of uitzoomende of draaiende camera en geeft een zachte vervaging. Kies Draaien om te vervagen langs concentrische, ronde lijnen, en geef vervolgens een graad van rotatie aan. Kies Zoomen om langs straalsgewijze lijnen te vervagen, alsof u op de afbeelding in- of uitzoomt, en geef een waarde op tussen 1 en 100. De kwaliteit van de vervaging loopt van Laag (voor een snel, maar korrelig resultaat), tot Goed en Best voor vloeiendere resultaten, die alleen in een grote selectie van elkaar te onderscheiden vallen. Geef het beginpunt van de vervaging op door het patroon in het vak Middelpunt te slepen.

Vorm vervagen Hierbij wordt gebruik gemaakt van de tekenspatiëring om de vervaging te maken. Kies een tekenspatiëring in de lijst met aangepaste voorinstellingen voor de vorm, en gebruik de schuifregelaar bij Straal om de grootte aan te passen. U kunt verschillende Vormbibliotheken laden door op de driehoek te klikken en in de lijst te kiezen. Straal bepaalt de grootte van de kernel; hoe groter de kernel, hoe sterker de vervaging.

Slim vervagen Hiermee vervaagt u een afbeelding heel nauwkeurig. U kunt een straal, een drempel en de kwaliteit van de vervaging opgeven. De Straal bepaalt de grootte van het gebied waarin wordt gezocht naar ongelijksoortige pixels. De Drempelwaarde bepaalt hoe ongelijksoortig de pixels moeten zijn voordat deze worden beïnvloed. U kunt ook een modus voor de volledige selectie (Normaal) of voor de randen van de kleurovergangen (Alleen rand en Bedekking rand) instellen. In gedeelten met veel contrast kunt u met Alleen rand zwart-witte randen en met Bedekking rand een witte rand toepassen.

Oppervlak vervagen Hierbij wordt een afbeelding vervaagd zonder de randen te beïnvloeden. Dit filter is handig voor het maken van speciale effecten en voor het verwijderen van ruis of korreligheid. Met de optie Straal geeft u de grootte op van het gebied waarin monsters worden genomen voor de vervaging. Met de optie Drempel kunt u aangeven hoeveel de toonwaarden van de omliggende pixels moeten afwijken van die van de middelste pixel, voordat deze worden meegenomen in de vervaging. Pixels met toonwaardeverschillen die minder zijn dan de Drempelwaarde, worden niet meegenomen in de vervaging.

Naar boven

Penseelstreekfilters

Net als de artistieke filters geven de penseelstreekfilters een schilderseffect of een kunstzinnig effect met behulp van verschillende penseelstreek- en inktlijneffecten. Er zijn filters die korrel, verf, ruis, randdetail of structuur toevoegen. Alle penseelstreekfilters kunnen worden toegepast met de Filtergalerie.

Geaccentueerde randen Hiermee accentueert u de randen van een afbeelding. Als voor de helderheid van de rand een hoge waarde wordt ingesteld, lijken de accenten op wit krijt, als hiervoor een lage waarde wordt ingesteld, lijken de accenten op zwarte inkt.

Hoeklijn Hiermee tekent u een afbeelding opnieuw met diagonale streken, met lichte en donkere gebieden die worden geschilderd met streken in tegenovergestelde richtingen.

Arcering Dit filter behoudt de details en kenmerken van de oorspronkelijke afbeelding, maar voegt structuur toe en maakt de randen van de gekleurde gebieden ruwer met gesimuleerde potloodarcering. De optie Sterkte (met waarden van 1 tot en met 3) bepaalt het aantal keren arceren.

Donkere lijnen Hiermee schildert u donkere gebieden met korte, strakke, donkere streken, en lichte gebieden met lange, witte streken.

Inkt omtrek Dit filter tekent een afbeelding opnieuw in pen en inkt met fijne, dunne lijnen over de oorspronkelijke details.

Spetters Dit filter dupliceert het effect van een spetter-airbrush. Als u de waarde van de opties verhoogt, wordt het totale effect eenvoudiger.

Sproeilijn Hiermee tekent u een afbeelding opnieuw, waarbij de dominante kleuren met hoekige sproeilijnen in kleur worden getekend.

Sumi-e Hiermee tekent u een afbeelding in Japanse stijl; alsof u met een penseel vol inkt op rijstpapier tekent. Met Sumi-e krijgt u zachte, vervaagde randen en volle, zwarte vlakken.

Naar boven

Vervormingsfilters

De vervormingsfilters vervormen een afbeelding geometrisch en creëren een 3D-effect of andere vervormingseffecten. Voor deze filters is soms erg veel geheugen nodig. De filters Gloed onscherp, Glas en Oceaanrimpel kunnen worden toegepast met de Filtergalerie.

Gloed onscherp Hiermee wordt een afbeelding weergegeven alsof deze door een zacht diffuusfilter wordt bekeken. Het filter voegt transparante witte ruis toe, waarbij de gloed vanaf het midden van een selectie steeds minder wordt.

Verplaatsen Hiermee bepaalt u op basis van een afbeelding, de zogeheten *verplaatsingsafbeelding*, hoe een selectie moet worden vervormd. Als u bijvoorbeeld een paraboolvormige verplaatsingsafbeelding gebruikt, kunt u een afbeelding maken die lijkt te zijn afgedrukt op een doek dat aan de punten wordt vastgehouden.

Glas Hiermee geeft u een afbeelding het uiterlijk alsof deze wordt bekeken door verschillende soorten glas. U kunt een glaseffect kiezen of een Photoshop-bestand maken van een eigen glasstructuur en dit toepassen. U kunt de instellingen voor schalen, vervorming en vloeiendheid aanpassen. Volg de instructies voor het filter Verplaats wanneer u oppervlakken uit een bestand gebruikt.

Oceaanrimpel Hiermee voegt u een willekeurige rimpeling toe aan het oppervlak van de afbeelding zodat het lijkt of deze onder water ligt.

Kneep Met dit filter wordt een selectie samengedrukt. Met een positieve waarde tot 100% verschuift u de selectie naar het midden, met een

negatieve waarde tot -100% verschuift u de selectie naar buiten.

Poolcoördinaten Met dit filter wordt een selectie van rechthoekige in polaire coördinaten omgezet en omgekeerd, afhankelijk van de geselecteerde optie. Met dit filter kunt u een cilinderanamorfose maken. Dit is een kunstvorm die populair was in de 18e eeuw, waarbij de vervormde afbeelding normaal zichtbaar wordt als u deze spiegelt in een cilinder.

Rimpel Hiermee past u een golfpatroon toe op een selectie, als rimpels op het oppervlak van een vijver. Voor meer controle gebruikt u het filter Golf. U kunt onder andere het aantal en het formaat van de rimpels kiezen.

Schuin Hiermee vervormt u een afbeelding langs een curve. U geeft de curve aan door de lijn in het vak te slepen. U kunt alle punten op de curve aanpassen. Klik op Standaardinstellingen om weer een rechte lijn van de curve te maken. Daarnaast kunt u kiezen hoe u niet-vervormde gebieden wilt behandelen.

Bol Dit filter geeft objecten een 3D-effect door een selectie rond een bolvorm te buigen, waarbij de afbeelding wordt vervormd en gerekt zodat deze in de geselecteerde curve past.

Kronkel Hiermee draait u een selectie in het midden meer dan aan de randen. Als u een hoek opgeeft, wordt er een kronkelpatroon gegenereerd.

Golf Dit filter lijkt op Rimpeling, maar u kunt er nauwkeuriger mee werken. U kunt opties kiezen zoals het aantal golfgeneratoren, de golflengte (afstand tussen de toppen van de golven), de amplitude van de golf en het golftype: Sinus (rollend), Driehoek of Vierkant. Met de optie Willekeurig past u willekeurige waarden toe. U kunt ook de niet-vervormde gebieden definiëren.

ZigZag Hiermee vervormt u een selectie radiaal, afhankelijk van de straal van de pixels in uw selectie. Met de optie Tanden stelt u in hoe vaak de richting van de zigzag vanaf het midden van de selectie tot aan de rand moet worden omgekeerd. U kunt ook aangeven hoe de pixels worden verplaatst: bij Vijverrimpels worden de pixels naar linksboven of rechtsonder verplaatst, bij Uit middelpunt worden de pixels naar of weg van het midden van de selectie verplaatst en bij Rond middelpunt worden de pixels rond het middelpunt gedraaid.

Naar boven

Ruisfilters

Met de ruisfilters kunt u *ruis*, of pixels met willekeurig verspreide kleurniveaus, toevoegen of verwijderen. Hiermee kunt u een selectie in de omliggende pixels laten overvloeien. Met ruisfilters kunt u ongebruikelijke structuren maken of probleemgebieden, zoals stof en krassen, uit een afbeelding verwijderen.

Ruis Er worden willekeurige pixels aan een afbeelding toegevoegd, waarbij het effect van fotograferen met een film van hoge snelheid wordt gesimuleerd. U kunt het filter Ruis ook gebruiken om streepvorming in gedoezelde selecties of een opvulling met geleidelijk verloop te reduceren, of sterk geretoucheerde gebieden een realistischer uiterlijk te geven. Opties voor Ruisdistributie zijn onder andere Uniform en Gaussiaans. Bij Uniform distribueert u ruiskleurwaarden met willekeurige getallen tussen 0 en de aangegeven waarde (+ of -), zodat u een subtiel effect aanbrengt. Met Gaussiaans distribueert u ruiskleurwaarden langs een klokvormige curve, waardoor u een spikkeleffect maakt. Bij de optie Monochromatisch past u het filter alleen op de toonelementen in de afbeelding toe zonder dat u de kleuren verandert.

Uitstippen Dit filter zoekt de randen in een afbeelding (gebieden waar sterke kleurveranderingen optreden) en vervaagt de volledige selectie behalve die randen. Met deze vervaging verwijdert u ruis terwijl de details behouden blijven.

Stof & krassen Vermindert ruis door ongelijksoortige pixels te veranderen. Probeer diverse combinaties voor de instelling van straal en drempel wanneer u een balans tussen de scherpte van de afbeelding en het verbergen van defecten wilt bereiken. U kunt het filter ook op geselecteerde gebieden in de afbeelding toepassen. Zie ook Het filter Stof & krassen gebruiken.

Mediaan Hiermee vermindert u ruis in een afbeelding door de helderheid van pixels binnen een selectie te laten overvloeien. Het filter zoekt binnen de straal van een pixelselectie naar pixels die even helder zijn, verwijdert pixels die te veel van aangrenzende pixels verschillen, en vervangt de middelste pixel met de mediaanhelderheidswaarde van de gezochte pixels. Dit filter is nuttig om het effect van beweging in een afbeelding te elimineren of te reduceren.

Ruis reduceren Hiermee reduceert u ruis terwijl de randen onaangetast blijven, afhankelijk van de gebruikersinstellingen die effect hebben op de hele afbeelding of afzonderlijke kanalen. Zie Ruis in de afbeelding en JPEG-artefacten verminderen.

Naar boven

Pixelfilters

Bij deze filters wordt een selectie scherp gedefinieerd doordat de pixels van gelijke kleurwaarden in cellen worden samengeklonterd.

Kleur halftoon Hiermee simuleert u het effect van toepassing van een vergroot halftoonraster op elk kanaal van de afbeelding. Voor elk kanaal verdeelt het filter de afbeelding in rechthoeken en vervangt elke rechthoek door een cirkel. De cirkelgrootte is proportioneel met de helderheid van de rechthoek. Zie Het filter Kleur halftoon toepassen.

Kristal Pixels worden samengeklonterd in veelhoeken in één kleur.

Facet Pixels van dezelfde kleur of gelijksoortige kleuren worden in blokken pixels van dezelfde kleur samengeklonterd. Met dit filter kunt u een gescande afbeelding er handgeschilderd uit laten zien of een realistische afbeelding op een abstract schilderij laten lijken.

Fragmentatie Dit filter maakt vier kopieën van de pixels in de selectie, neemt er het gemiddelde van en verschuift ze ten opzichte van elkaar.

Mezzotint Dit filter zet een afbeelding naar een willekeurig patroon van zwarte en witte delen of bij een afbeelding in kleur om in een patroon van volledig verzadigde kleuren. Bij dit filter kiest u in het typemenu in het dialoogvenster Mezzotint een stippelpatroon.

Mozaïek Dit filter klontert pixels in vierkante blokken. De pixels in een bepaald blok hebben dezelfde kleur en de kleuren van de blokken geven de kleuren in de selectie weer.

Pointilleren De kleur in een afbeelding wordt verdeeld in willekeurig geplaatste stippen, net als in een pointillistisch schilderij. De achtergrondkleur wordt het canvasgebied tussen de stippen.

Naar boven

Renderingsfilters

Met de renderingsfilters creëert u 3D-figuren, wolkenpatronen, refractiepatronen en gesimuleerde lichtreflecties in een afbeelding. U kunt objecten ook in de 3D-ruimte manipuleren, 3D-objecten (kubussen, bollen en cilinders) maken en 3D-achtige belichtingseffecten produceren door structuuropvullingen van grijswaardenbestanden te maken.

Wolken Dit filter genereert een zacht wolkenpatroon met willekeurige waarden die tussen de voorgrond- en de achtergrondkleur variëren. U genereert een sprekender wolkenpatroon door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en Filter > Rendering > Wolken te kiezen. Wanneer u het filter Wolken toepast, worden de afbeeldingsgegevens op de actieve laag vervangen.

Andere wolken Dit filter produceert een wolkenpatroon met willekeurig gegenereerde waarden die tussen de voorgrond- en de achtergrondkleur variëren. Het filter laat de wolkengegevens op dezelfde manier met de bestaande pixels overvloeien als bij de overvloeiing van kleuren in de modus Verschil. Als u dit filter éénmaal kiest, worden delen van de afbeelding omgekeerd in een wolkenpatroon. Als u het filter een aantal keren toepast, krijgt u rib- en aderpatronen die op een marmerstructuur lijken. Wanneer u het filter Andere wolken toepast, worden de afbeeldingsgegevens op de actieve laag vervangen.

Vezels Hiermee verkrijgt u het effect van geweven vezels met behulp van de voorgrond- en achtergrondkleuren. U gebruikt de schuifregelaar bij Variantie om de kleurvariatie bij te houden (een lage waarde produceert lange streken, en een hoge waarde resulteert in zeer korte vezels met een gevarieerde kleurverspreiding). Met de schuifregelaar bij Sterkte bepaalt u de vormgeving van elk vezel. Bij een lagere waarde krijgt u het effect van grove vezels en bij een hoge waarde korte, dunne vezels. Klik op de knop Willekeurig om de vormgeving van het patroon te wijzigen. U kunt meerdere malen op de knop klikken totdat u het gewenste patroon krijgt. Wanneer u het filter Vezels toepast, worden de afbeeldingsgegevens op de actieve laag vervangen.

Probeer een aanpassingslaag met een verlooptoewijzing toe te passen om de vezels te vullen met kleur.

Zon Dit filter simuleert de refractie die wordt veroorzaakt wanneer een helder licht in een cameralens schijnt. Geef een locatie voor het midden van de zon op door ergens in de miniatuur van de afbeelding te klikken of door het dradenkruis te slepen.

Belichtingseffecten Hiermee kunt u allerlei belichtingseffecten in RGB-afbeeldingen creëren door 17 lichtstijlen, 3 soorten licht en 4 sets lichteigenschappen te variëren. U kunt ook met structuren uit grijswaardenbestanden (de zogeheten *grijsstructuren*) 3D-achtige effecten creëren en uw eigen stijlen opslaan om op andere afbeeldingen toe te passen. Zie Belichtingseffecten toevoegen.

Opmerking: *Belichtingseffecten is niet beschikbaar in 64-bits versies van Mac OS.*

Naar boven

Verscherpingsfilters

Met de verscherpingsfilters stelt u vage afbeeldingen scherp door het contrast van de aangrenzende pixels te verhogen.

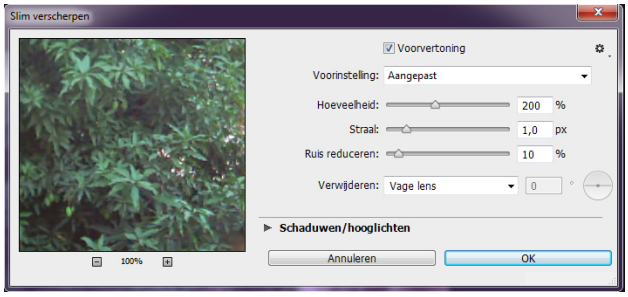
Verscherpen en Scherper Een selectie scherpstellen en de duidelijkheid ervan verbeteren. Met het filter Scherper wordt een sterker scherpstellingseffect bereikt dan met het filter Verscherpen.

Scherpe randen en Onscherp masker Deze filters zoeken de gebieden in de afbeelding waar scherpe kleurveranderingen voorkomen en verscherpen deze. Het filter Scherpe randen verscherpt alleen de randen, terwijl de afbeelding als geheel vloeiend blijft. Met dit filter verscherpt u de randen zonder dat u een waarde opgeeft. Voor professionele kleurcorrectie kunt u met het filter Onscherp masker het contrast van de randdetails aanpassen en aan beide kanten van de rand een lichtere en een donkerdere lijn aanbrengen. Bij dit proces wordt de rand benadrukt en wordt de illusie van een scherpere afbeelding gecreëerd.

Slim verscherpen Hiermee verscherpt u een afbeelding doordat u het verscherpingsalgoritme kunt instellen of de mate van verscherping kunt bepalen die voorkomt in schaduwen en hooglichten. Dit is de aanbevolen manier om de verscherping te bepalen als u niet een bepaald verscherpingsfilter in gedachten hebt. Zie Verscherpen met gebruik van Slim verscherpen.

In Photoshop CC kunt u met het verbeterde filter Slim verscherpen resultaten van hoge kwaliteit produceren dankzij de adaptieve verscherpingstechnologie die ruis en halo-effecten minimaliseert. Het gestroomlijnde interfaceontwerp voor dit filter biedt geoptimaliseerde besturingselementen voor doelgericht verscherpen. Gebruik de schuifregelaars voor snelle aanpassingen en de geavanceerde besturingselementen om de resultaten te perfectioneren.

Slim verscherpen in Photoshop CC biedt ondersteuning voor CMYK. Bovendien kunt u willekeurige kanalen verscherpen. Zo kunt u er bijvoorbeeld voor kiezen om alleen het blauwe kanaal, alleen het groene kanaal of alleen het alfakanaal te verscherpen.



(Photoshop CC) Interface van het verbeterde filter Slim verscherpen

Hier volgt de aanbevolen methode voor het verscherpen van afbeeldingen met Photoshop CC:

1. Stel om te beginnen een hoge waarde in voor Hoeveelheid.
2. Verhoog de waarde voor Straal tot er een halo-effect ontstaat.
3. Verlaag de waarde voor Straal tot het halo-effect weer verdwijnt. Dit is de optimale waarde voor Straal.
4. Nu kunt u de waarde voor Hoeveelheid desgewenst verlagen.
5. Pas de schuifregelaar Ruis reduceren aan, zodat de ruis in de afbeelding er ongeveer net zo uitziet als voordat u begon met verscherpen. Als u de ruis te veel reduceert, kan de afbeelding er onecht (plasticachtig) uit gaan zien. Hogere waarden voor Hoeveelheid vereisen een sterkere mate van ruisreductie.

Naar boven

Schetsfilters

Deze filters voegen structuur aan afbeeldingen toe, meestal voor een 3D-effect. De filters zijn ook handig om een afbeelding een kunstzinnig of handgetekend uiterlijk te geven. Bij de meeste schetsfilters wordt de afbeelding opnieuw getekend in de voorgrond- en achtergrondkleur. Alle schetsfilters kunnen worden toegepast met de Filtergalerie.

Basreliëf Hiermee transformeert u een afbeelding zodat het lijkt alsof deze in laag reliëf is uitgesneden, en is verlicht zodat de oppervlaktevariaties worden geaccentueerd. Donkere partijen van de afbeelding nemen de voorgrondkleur aan en lichte partijen de achtergrondkleur.

Krijt en houtskool Hiermee tekent u de hooglichten en de middentonen van de afbeelding opnieuw, met een effen achtergrond in een grijze middentoon die met ruw krijt is getekend. Schaduwpartijen worden vervangen door zwarte diagonale houtskoollijnen. De voorgrondkleur wordt met houtskool getekend, de achtergrondkleur met krijt.

Houtskool Hiermee maakt u een vlekkerig effect. Duidelijke randen worden vet getekend en middentonen worden met diagonale lijnen geschetst. De voorgrondkleur wordt met houtskool getekend, en de achtergrond heeft de kleur van het papier.

Chroom Met dit filter lijkt het alsof de afbeelding op een gepolijst chroomoppervlak is afgebeeld. De hooglichten zijn de hoge punten en de schaduwen de lage punten in het reflecterende oppervlak. Nadat het filter is toegepast, kunt u in het dialoogvenster Niveaus meer contrast aan de afbeelding toevoegen.

Conté crayon De structuur van dicht donker en zuiver wit contékrijt wordt op de afbeelding toegepast. Bij het filter Conté crayon worden donkere gebieden in de voorgrondkleur en lichte gebieden in de achtergrondkleur weergegeven. Verander voor een realistischer effect de voorgrondkleur in een van de standaardcontékleuren (zwart, sepia of bloedrood) voordat u het filter toepast. Als u het effect wilt dempen, wijzigt u de achtergrondkleur in wit, voegt u wat voorgrondkleur toe aan de witte achtergrond, en past u vervolgens het filter toe.

Grafische pen Hiermee maakt u dunne, lineaire inktlijnen om de details van de oorspronkelijke afbeelding te benadrukken. Het effect is vooral indrukwekkend bij gescande afbeeldingen. Het filter vervangt de kleur in de oorspronkelijke afbeelding en geeft de inkt in de voorgrondkleur en het papier in de achtergrondkleur weer.

Halftoonraster Het filter simuleert het effect van een halftoonraster terwijl het continue toonbereik behouden blijft.

Postpapier Dit filter maakt een afbeelding die lijkt te zijn gemaakt van handgemaakt papier. De afbeelding wordt vereenvoudigd en in het filter worden de effecten van de filters Stileer, Reliëf, Structuur en Korrel gecombineerd. Donkere gebieden van de afbeelding verschijnen als gaten in de bovenlaag van het papier, zodat de achtergrondkleur zichtbaar wordt.

Fotokopie Dit filter simuleert het effect van het fotokopiëren van een afbeelding. Van grote, donkere gebieden worden alleen de randen gekopieerd en de middentonen worden volledig zwart of wit weergegeven.

Gips Een afbeelding wordt in gips in 3D vervaardigd en het resultaat wordt vervolgens met de voorgrond- en achtergrondkleur ingekleurd. Donkere gebieden komen naar voren, lichte gebieden wijken naar achteren.

Filigraan Dit filter simuleert het gecontroleerde krimpen en vervormen van folie-emulsie en genereert een afbeelding die geklonterd lijkt in de schaduwgebieden en licht korrelig in de lichte gebieden.

Stempel Hiermee vereenvoudigt u een afbeelding, zodat het lijkt alsof het is gemaakt met een rubberen of houten stempel. Dit filter kunt u het best toepassen op zwart-witafbeeldingen.

Gescheurde randen Hiermee reconstrueert u de afbeelding zo, dat het lijkt alsof deze is gemaakt van gerafelde, afgescheurde stukjes papier; vervolgens wordt de afbeelding ingekleurd met de voorgrond- en achtergrondkleuren. Dit filter is handig voor tekst of contrastrijke objecten.

Waterpapier Dit filter gebruikt vlekkerige klodders die geschilderd lijken te zijn op vezelig, vochtig papier, zodat de kleuren gaan vloeien en zich vermengen.

Naar boven

Stileerfilters

De stileerfilters geven een geschilderd of impressionistisch effect op een selectie door pixels te verplaatsen en het contrast in een afbeelding te zoeken en te versterken. Nadat u met bijvoorbeeld de filters Contrastlijn of Omtreklijn randen gemarkeerd hebt, kunt u met de opdracht Omkeren de randen van een afbeelding in kleur met gekleurde lijnen aangeven of de randen van een afbeelding in grijswaarden met witte lijnen.

Onscherp Met dit filter worden de pixels in een selectie door elkaar geschud om de focus te verzachten afhankelijk van de geselecteerde optie: Met Normaal worden pixels willekeurig verplaatst (er wordt geen rekening gehouden met kleurwaarden), met Alleen donkerder worden lichtere pixels vervangen door donkerdere, en met Alleen lichter worden donkerdere pixels vervangen door lichtere. Met Niet-isotropisch verplaatst u de pixels in de richting van de geringste kleurwijziging.

Reliëf Dit filter zorgt ervoor dat een selectie naar voren komt of er gestempeld uitziet door de vulkleur in grijs te veranderen en de randen in de oorspronkelijke vulkleur te tekenen. U kunt zowel de hoek van het reliëf instellen (van -360° om het oppervlak terug te laten wijken, tot +360° om het oppervlak naar voren te laten komen), de hoogte opgeven en een percentage (1% tot en met 500%) voor de hoeveelheid kleur binnen de selectie kiezen. Als u de kleur en de details in het reliëf wilt behouden, gebruikt u na toepassing van het filter Reliëf de opdracht Vervagen.

Geef diepte Dit filter geeft een selectie of een laag een 3D-structuur. Zie Het filter Geef diepte toepassen.

Randen zoeken De gedeelten van de afbeelding met sterke overgangen worden geïdentificeerd en de randen benadrukt. Net als bij het filter Omtreklijn kunt u met Contrastlijn de randen van een afbeelding benadrukken met donkere lijnen tegen een witte achtergrond. Ook kunt u zo een rand rond een afbeelding tekenen.

Oplichtende rand Hiermee worden de randen van kleuren geïdentificeerd en wordt er een neonachtige gloed aan toegevoegd. U kunt dit filter meerdere malen achter elkaar toepassen.

Solariseren Hiermee wordt een overvloeiing tussen een negatieve en positieve afbeelding gegenereerd: net als bij korte blootstelling aan het licht bij ontwikkeling van een foto.

Tegels Hiermee deelt u een afbeelding op in een aantal tegels, waarbij u een verschuiving veroorzaakt tussen de selectie en de oorspronkelijke positie. U kunt een van de volgende opties kiezen om het gebied tussen de tegels op te vullen: de achtergrondkleur, de voorgrondkleur, een omgekeerde versie van de afbeelding of een ongewijzigde versie van de afbeelding, waarbij de versie met tegels op de oorspronkelijke afbeelding wordt geplaatst en een deel van de oorspronkelijke afbeelding onder de tegelranden zichtbaar is.

Omtreklijn Zoekt naar de overgangen van de helderste gebieden en voorziet deze van een dunne contour voor elk kleurkanaal, voor een effect dat identiek is aan de lijnen in een contourkaart. Zie Het filter Omtreklijn toepassen.

Wind Met dit filter plaatst u dunne horizontale lijntjes op de afbeelding om een windeffect te simuleren. U kunt kiezen uit de methoden Wind, Storm voor een dramatischer windeffect, en Verspreid, waarbij de windlijnen op de afbeelding worden verplaatst.

Naar boven

Structuurfilters

Met de structuurfilters geeft u een afbeelding diepte of inhoud, of geeft u de afbeelding een organisch uiterlijk.

Craquelure Dit filter tekent een afbeelding op een gipsoppervlak met veel reliëf, zodat een fijn netwerk van scheurtjes ontstaat die de contouren van de afbeelding volgen. Met dit filter brengt u een reliëfeffect aan in afbeeldingen met een groot aantal kleuren of grijswaarden.

Korrel Dit filter voegt structuur aan een afbeelding toe door diverse soorten korrel te simuleren: Standaard, Zacht, Sprenkel, Klonter, In contrast, Vergroot, Stippel, Horizontaal, Verticaal en Spikkel uit het menu Type korrel.

Mozaïektegels Hiermee wijzigt u de afbeelding zo dat het lijkt alsof deze is opgebouwd uit kleine schijfjes of tegels met een ruimte tussen de tegels. (Het filter Pixel > Mozaïek breekt een afbeelding daarentegen op in blokken pixels met verschillende kleuren.)

Lappendeken Een afbeelding wordt verdeeld in vierkantjes die zijn opgevuld met de overheersende kleur in dat gedeelte van de afbeelding. Het filter vermindert of verhoogt de diepte van de tegels willekeurig om de hooglichten en de schaduwen aan te geven.

Gebrandschilderd glas Dit filter tekent een afbeelding opnieuw als aangrenzende cellen van één kleur met contouren in de voorgrondkleur.

Structuurmaker Past een door u geselecteerde of gemaakte structuur op een afbeelding toe.

Naar boven

Videofilters

In het submenu Video vindt u de filters De-Interlace en NTSC-kleuren.

De-Interlace Het filter De-interlace maakt op video vastgelegde bewegende beelden vloeiender door ofwel de oneven ofwel de even geïnterlinieerde lijnen in de afbeelding te verwijderen. U kunt kiezen of u de verwijderde lijnen wilt vervangen via duplicatie of interpolatie.

NTSC-kleuren Met dit filter beperkt u het aantal kleuren tot de kleuren die acceptabel zijn voor weergave op televisie om te voorkomen dat oververzadigde kleuren de scanlijnen van de televisie overschrijden.

Naar boven

Overige filters

Met de filters in het submenu Overige kunt u uw eigen filters maken, maskers wijzigen met behulp van filters, een selectie verschuiven binnen een afbeelding en snelle kleurcorrecties aanbrengen.

Aangepast Hiermee kunt u uw eigen filtereffect ontwerpen. Met het filter Aangepast kunt u de helderheidswaarden van elke pixel in de afbeelding veranderen volgens een vooraf gedefinieerde wiskundige bewerking die *kronkeling* wordt genoemd. Aan elke pixel wordt een waarde toegewezen op basis van de waarden van de omliggende pixels. Deze bewerking is identiek aan de berekeningen Toevoegen en Aftrekken voor kanalen.

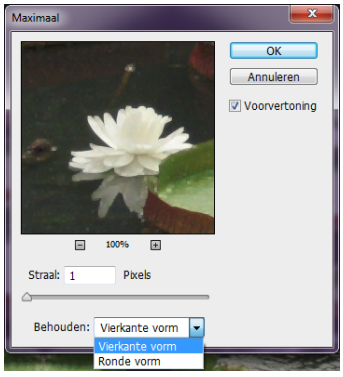
U kunt de aangepaste filters die u maakt, opslaan en in andere Photoshop-afbeeldingen gebruiken. Zie Een aangepast filter maken.

Hoogdoorlaat Behoudt de randdetails in de opgegeven straal waar scherpe kleurovergangen voorkomen en onderdrukt de rest van de afbeelding. (Met een straal van 0,1 pixel blijven alleen de randpixels behouden.) Het filter verwijdert weinig voorkomende details uit een afbeelding en heeft het tegenovergestelde effect als het filter Gaussiaans vervagen.

Het is handig om het filter Hooglichten op een afbeelding met continue tonen toe te passen voordat u de opdracht Drempel gebruikt of de afbeelding in de bitmapmodus omzet. Het filter is handig om lijntekeningen en grote zwart-witte gebieden uit gescande afbeeldingen te halen.

Maximaal en Minimaal De filters Maximaal en Minimaal zijn handig voor het wijzigen van maskers. Het filter Maximaal heeft het effect van toepassing van een uitbreiding. Witte gebieden worden uitgebreid en zwarte gebieden ingeperkt. Het filter Maximaal heeft het effect van toepassing van een inperking. Witte gebieden worden ingeperkt en zwarte gebieden uitgebreid. De filters Maximaal en Minimaal werken net als het filter Mediaan op geselecteerde pixels. De filters Maximaal en Minimaal vervangen binnen een opgegeven straal de helderheidswaarde van de huidige pixel door de hoogste of laagste helderheidswaarde van de omliggende pixels.

Deze filters hebben, met name bij grotere stralen, de neiging om of hoeken of curven in de beeldcontouren te helpen. U kunt in Photoshop CC in het menu Behouden kiezen voor een vierkante of een ronde vorm als u de straalwaarde opgeeft.



(Photoshop CC) Vierkante vorm of ronde vorm behouden

Verschuiven Verplaatst een selectie volgens een opgegeven horizontale of verticale waarde en laat een lege ruimte achter op de oorspronkelijke locatie van de selectie. U kunt het lege gebied opvullen met de huidige achtergrondkleur, met een ander gedeelte van de afbeelding of met uw keuze van opvulling als de selectie zich bij de rand van een afbeelding bevindt.

Naar boven

Digimarc-filters

Met de Digimarc-filters voegt u een digitaal watermerk in een afbeelding in zodat u copyrightgegevens kunt opslaan.

Opmerking: *Voor Digimarc-plug-ins is een 32-bits besturingssysteem vereist. Deze plug-ins worden niet ondersteund in de 64-bits versies van Windows en Mac OS.*

Naar boven

Perspectiefpunt

Met de functie Perspectiefpunt behoudt u een juist perspectief tijdens het bewerken van beelden die een perspectiefvlak bevatten, bijvoorbeeld de zijkanten van een gebouw of een rechthoekig object.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Digitale copyrightinformatie opnemen
- Werken in Perspectiefpunt

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Belichtingseffecten toevoegen | CC, CS6

Het filter Belichtingseffecten toepassen
Expert aan het woord: Lesbestanden over belichtingseffecten
Soorten belichtingseffecten
Een puntlicht aanpassen in het voorvertoningsvenster
Een oneindig licht aanpassen in het voorvertoningsvenster
Een spotlicht aanpassen in het voorvertoningsvenster
Voorinstellingen voor belichtingseffecten
Een licht toevoegen of verwijderen
Een voorinstelling voor belichtingseffecten maken, opslaan of verwijderen
Een structuurkanaal toepassen

Naar boven

Het filter Belichtingseffecten toepassen

Met het filter Belichtingseffecten kunt u allerlei belichtingseffecten op RGB-afbeeldingen toepassen. U kunt ook met structuren uit grijswaardenbestanden (de zogeheten *grijsstructuren*) 3D-achtige effecten creëren en uw eigen stijlen opslaan en deze op andere afbeeldingen toepassen.

Opmerking: *Het filter Belichtingseffecten werkt alleen voor 8-bits RGB-afbeeldingen in Photoshop CC. Voor het gebruik van Belichtingseffecten moet u een ondersteunde videokaart hebben. Zie deze Veelgestelde vragen voor meer informatie.*

1. Kies Filter > Rendering > Belichtingseffecten.
2. Kies een stijl in het menu Voorinstellingen in de linkerbovenhoek.
3. In het voorvertoningsvenster selecteert u de afzonderlijke lichten die u wilt aanpassen. Voer vervolgens in de bovenste helft van het deelvenster Eigenschappen een van de volgende handelingen uit:
   - Kies een soort licht (Spot, Oneindig of Punt) in het bovenste menu.
   - Pas de kleur, de intensiteit en de hotspotgrootte aan.

   U kunt een licht dupliceren door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en het licht in het voorvertoningsvenster te slepen.
4. In de onderste helft van het deelvenster Eigenschappen past u de volledige set lichten met deze opties aan:

   Vullen met kleur Klik om de algemene belichting een kleur te geven.

   Belichting Hiermee bepaalt u de hooglicht- en schaduwdetails.

   Glans Hiermee bepaalt u hoeveel licht oppervlakken reflecteren.

   Metallic Hiermee bepaalt u wat beter reflecteert: het licht of het object waarop het licht schijnt.

   Omgeving Hiermee spreidt u het licht alsof het met ander licht in een kamer wordt gecombineerd, bijvoorbeeld zonlicht of TL-verlichting. Kies een waarde van 100 om alleen de lichtbron te gebruiken of een waarde van -100 om de lichtbron te verwijderen.

   Structuur Hiermee past u een structuurkanaal toe.

Naar boven

Expert aan het woord: Lesbestanden over belichtingseffecten

Krijg de speciale werkruimte voor belichtingseffecten snel onder de knie. In dit lesbestand van Dan Moughamian wordt alles stap voor stap uitgelegd.

Zie ook deze overzichtsvideo over CS6-belichtingseffecten van Matt Kloskowski.

Naar boven

Belichtingseffecten, typen

U kunt kiezen uit verschillende belichtingstypen:

Punt Schijnt licht in alle richtingen van direct boven de afbeelding, net als een gloeilamp.

Oneindig Schijnt licht op een volledig vlak, net als de zon.

Steunkleur Hierbij wordt een elliptische lichtbundel op de afbeelding geworpen. De lijn in het voorvertoningsvenster geeft de richting en de hoek van het licht aan en de handgrepen geven de randen van de ellips aan.

Naar boven

Een puntlicht aanpassen in het voorvertoningsvenster

1. Kies Punt in het bovenste menu in het deelvenster Eigenschappen.
2. In het voorvertoningsvenster past u het licht aan:
   - Als u het licht wilt verplaatsen, sleept u het naar een willekeurige locatie op het canvas.
   - Als u de spreiding van het licht wilt wijzigen (net alsof u een licht dichterbij of verder weg verplaatst), sleept u het witte gedeelte van de ring Intensiteit naar het midden.

Een intensiteitswaarde van 100 is het helderst, een normale belichting is ongeveer 50, bij een negatieve intensiteit wordt licht verwijderd en een intensiteit van 100 produceert geen licht.

Naar boven

Een oneindig licht aanpassen in het voorvertoningsvenster

1. Kies Oneindig in het bovenste menu in het deelvenster Eigenschappen.
2. Pas het licht aan:
   - U verandert de richting door de handgreep aan het einde van de lijn te slepen.
   - Als u de helderheid wilt wijzigen, sleept u het witte gedeelte van de ring Intensiteit naar het midden van de besturingselementen voor het licht.

Naar boven

Een spotlicht aanpassen in het voorvertoningsvenster

1. Kies Spot boven in het deelvenster Eigenschappen.
2. In het voorvertoningsvenster past u het licht aan:
   - Als u het licht wilt verplaatsen, sleept u in de buitenste ellips.
   - Als u het licht wilt roteren, sleep dan verder dan de rand van de buitenste ellips.
   - Als u de hotspothoek wilt wijzigen, sleept u de rand van de binnenste ellips.
   - Als u de ellips wilt vergroten of verkleinen, sleept u een van de vier buitenste handgrepen.
   - Als u wilt instellen in hoeverre de ellips met licht wordt gevuld, sleept u het witte gedeelte van de ring Intensiteit naar het midden.

Naar boven

Voorinstellingen voor belichtingseffecten

In het menu Voorinstellingen in de werkruimte Belichtingseffecten kunt u kiezen uit 17 lichtstijlen. U kunt ook eigen voorinstellingen maken door lichten aan de standaardinstelling toe te voegen. Bij het filter Belichtingseffecten dient u minimaal één lichtbron te gebruiken. U kunt slechts één licht tegelijkertijd bewerken, maar het effect wordt gegenereerd met alle toegevoegde lichten.

2 uur spotlicht Een gele spot met een gemiddelde (17) intensiteit en een brede (91) focus.

Blauw universeel Een blauw universeel licht boven de afbeelding met volledige (85) intensiteit en geen focus.

Lichtcirkel Vier spots. Wit heeft een volledige (100) intensiteit en een geconcentreerde (8) focus. Geel heeft een sterke intensiteit (88) en een geconcentreerde focus (3). Rood heeft een gemiddelde (50) intensiteit en een geconcentreerde (0) focus. Blauw heeft een volledige (100) intensiteit en een gemiddelde (25) focus.

Gekruist Een witte spot met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (69) focus.

Gekruist omlaag Twee witte spots met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (100) focus.

Standaard Een witte spot met een gemiddelde intensiteit (35) en een brede focus (69).

Vijf lichten omlaag/Vijf lichten omhoog Vijf witte spots, omlaag of omhoog, met een volledige (100) intensiteit en een brede (60) focus.

Knipperlicht Een universeel geel licht met een gemiddelde (46) intensiteit.

Schijnwerper Een witte spot met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (69) focus.

Parallel gericht Een gericht blauw licht met volledige (98) intensiteit en geen focus.

RGB-lichten Rode, blauwe en groene lichten die een licht produceren met een gemiddelde (60) intensiteit en een brede (96) focus.

Zwak direct licht Twee gerichte lichten, wit en blauw, zonder focus. Wit heeft een zwakke (20) intensiteit. Blauw heeft een gemiddelde (67) intensiteit.

Zwak universeel Een zwak universeel licht met een gemiddelde (50) intensiteit.

Zwak spotlicht Een witte spot met een volledige (98) intensiteit en een brede (100) focus.

Drie omlaag Drie witte spots met een zwakke (35) intensiteit en een brede (96) focus.

Drie spotjes Drie spots met een zwakke (35) intensiteit en een brede (100) focus.

Naar boven

Een licht toevoegen of verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit in de werkruimte Belichtingseffecten:
  - Klik linksboven op de pictogrammen Lichten om de typen Punt, Spot en Oneindig toe te voegen. Herhaal deze handeling desgewenst voor maximaal 16 lichten.
  - In het deelvenster Lichten (standaard rechtsonder) sleept u een licht naar het prullenbakpictogram om het te verwijderen.

Naar boven

Een voorinstelling voor een belichtingseffect maken, opslaan of verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Belichtingseffecten:
  - Als u een voorinstelling wilt maken, kiest u Aangepast in het menu Voorinstelling en klikt u op de pictogrammen Lichten om de typen Punt, Spot en Oneindig toe te voegen. Herhaal deze handeling desgewenst voor maximaal 16 lichten.
  - Als u een voorinstelling wilt opslaan, klikt u op Opslaan, geeft u de voorinstelling een naam en klikt u op OK. Alle instellingen voor alle lichten worden met de voorinstelling opgeslagen. De voorinstellingen verschijnen in het menu Stijl als u de afbeelding opent.
  - Als u een voorinstelling wilt verwijderen, selecteert u de desbetreffende voorinstelling en klikt u op Verwijderen.

Naar boven

Een structuurkanaal toepassen

In de werkruimte Belichtingseffecten kunt u met het Structuurkanaal belichtingseffecten besturen met grijswaardenafbeeldingen (grijsstructuren). U voegt grijsstructuren aan de afbeelding toe als alfakanalen. U kunt iedere willekeurige grijswaardenafbeelding aan uw afbeelding toevoegen als een alfakanaal, maar u kunt ook een nieuw alfakanaal maken en daar structuur aan toevoegen. Gebruik voor een reliëftekseffect een kanaal met witte tekst op een zwarte achtergrond of omgekeerd.

1. Voeg, indien noodzakelijk, een alfakanaal toe aan uw afbeelding. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een op een andere afbeelding gebaseerde structuur wilt gebruiken (bijvoorbeeld een stofstructuur of water), zet u de desbetreffende afbeelding om in een grijswaardenafbeelding en sleept u het grijswaardenkanaal van die afbeelding naar de huidige afbeelding.
   - Sleep een bestaand alfakanaal van een andere afbeelding naar de huidige afbeelding.
   - Maak een alfakanaal in uw afbeelding en voeg er structuur aan toe.
2. Kies in de werkruimte Belichtingseffecten een kanaal in het menu Structuur in het dialoogvenster Eigenschappen. (Kies een alfakanaal dat u hebt toegevoegd of het kanaal Rood, Groen of Blauw van de afbeelding.)
3. Sleep de schuifregelaar bij Hoogte om de structuur te variëren van Plat (0) tot Bergachtig (100).

Meer Help-onderwerpen

- Alfakanaalmaskers maken en bewerken

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Fotografische galerie Vervagen

Veld vervagen
Iris vervagen
Kantelen en verschuiven
Vervagingseffecten
Galerie Vervagen-effecten toepassen als slimme filters | Alleen Creative Cloud

Gebruik de galerie Vervagen om snel drie verschillende fotografische vervagingseffecten te maken met intuïtieve besturingselementen in het beeld.

Voeg het effect Veld vervagen, Iris vervagen of Kantelen en verschuiven aan een afbeelding toe. Elk vervagingsgereedschap biedt intuïtieve vingerbesturingselementen om het vervagingseffect toe te passen en te beheren. Als de vervagensaanpassingen klaar zijn, gebruikt u de Bokeh-besturingselementen om het algemene vervagingseffect te stileren. Photoshop beschikt over live voorvertoning op volledige grootte wanneer u met de galerie Vervagen werkt.

Kies Filter > Vervagen en selecteer dan Veld vervagen, Iris vervagen of Kantelen en verschuiven.

Zie De scherpte en vervaging van afbeeldingen aanpassen voor informatie over andere vervagingseffecten.

Druk op de toets M om het vervagingsmasker weer te geven dat op de afbeelding is toegepast. Donkere gebieden geven scherpe gebieden aan, terwijl lichte gebieden vervaagde gebieden aangeven.

Naar boven

Veld vervagen

Gebruik Veld vervagen om een verloop van vervagingen te maken door meerdere vervangingspunten met een verschillende mate van vervagingen op te geven. Voeg meerdere punten aan de afbeelding toe en geef voor elk punt een mate van vervaging aan.

Het uiteindelijke resultaat is een gecombineerd effect van alle vervagingspunten in de afbeelding. U kunt zelfs een punt buiten de afbeelding toevoegen om de vervaging toe te passen bij hoeken.

1. Kies Filter > Vervagen > Veld vervagen.

   Er wordt een punt voor veldvervaging op de afbeelding geplaatst. Klik op de afbeelding om extra vervagingspunten toe te voegen.

2. Klik op een punt om dat te selecteren en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep de vervangingshandgreep om de vervaging te vergroten of te verkleinen. U kunt het deelvenster Vervagingsgereedschappen ook gebruiken om vervagingswaarde op te geven.
   - Sleep het punt naar een nieuwe locatie.
   - Druk op Delete om het te verwijderen.



Punten voor Veld vervagen
***A.** Niet-geselecteerd vervagingspunt **B.** Geselecteerd vervagingspunt*

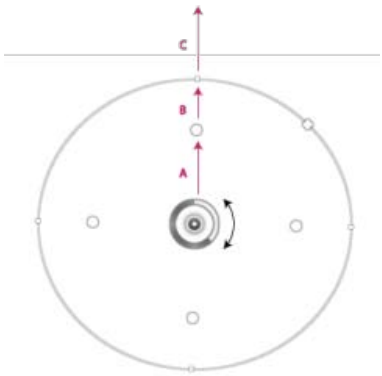
Naar boven

Iris vervagen

Gebruik Iris vervagen om een oppervlakkig scherptediepte-effect op uw afbeelding te simuleren, ongeacht de gebruikte camera of lens. U kunt meerdere focuspunten opgeven, een effect dat bijna onmogelijk kan worden bereikt met traditionele cameratechnieken.

1. Kies Filter > Vervagen > Iris vervagen.

   Het standaardpunt voor Iris vervagen wordt op de afbeelding ingesteld. Klik op de afbeelding om extra vervagingspunten toe te voegen.



***A.** Scherp gebied **B.** Overgangsgebied **C.** Vervagingsgebied*

2. Sleep de handgrepen om deze te verplaatsen en de verschillende gebieden opnieuw te definiëren.
3. Sleep de vervagingshandgreep om de vervaging te vergroten of te verkleinen. U kunt het deelvenster Vervagingsgereedschappen ook gebruiken om vervagingswaarde op te geven.

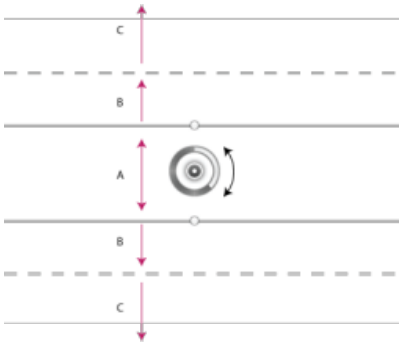
Naar boven

Kantelen en verschuiven

Gebruik het effect Kantelen en verschuiven om een afbeelding te simuleren die is gemaakt met een lens voor kantelen en verschuiven. Dit speciale vervagingseffect bepaalt het scherptegebied en vervaagt dan langzaam bij de randen. Gebruik het effect Kantelen en verschuiven om foto's van miniatuurvoorwerpen te simuleren.

1. Kies Filter > Vervagen > Kantelen en verschuiven.

   Het standaard vervagingspunt Kantelen en verschuiven is op de afbeelding ingesteld. Klik op de afbeelding om extra vervagingspunten toe te voegen.



***A.** Scherp gebied **B.** Overgangsgebied **C.** Vervagingsgebied*

2. Sleep de vervagingshandgreep om de vervaging te vergroten of te verkleinen. U kunt ook het deelvenster Gereedschappen gebruiken om een vervagingswaarde op te geven.
3. Ga als volgt te werk om de verschillende gebieden te definiëren:
   - Sleep de lijnen om deze te verplaatsen
   - Sleep de handgrepen en roteer ze

Bekijk deze stapsgewijze tekstinstructies van Dan Moughamian voor meer informatie over het gebruik van Kantelen en verschuiven.

Naar boven

Vervagingseffecten

U kunt de hele afbeelding verbeteren door de weergave van onscherpe of vage gebieden te bewerken. Geef de bokeh-parameters op voor een algemeen aangenaam effect.

Geef in het deelvenster Vervagingseffecten een waarde op voor het volgende:

Bokeh-licht Hiermee maakt u onscherpe of vage gebieden in de afbeelding helderder.

Bokeh-kleur Hiermee voegt u levendigere kleuren toe aan verlichte gebieden die niet tot wit worden geblazen.

Lichtbereik Hiermee bepaalt u het toonbereik waarop de instellingen betrekking hebben.

Naar boven

Galerie Vervagen-effecten toepassen als slimme filters | Alleen Creative Cloud

De fotografische vervagingseffecten in de galerie Vervagen ondersteunen nu slimme objecten en kunnen op niet-destructieve wijze als slimme filters worden toegepast. Deze functie ondersteunt ook videolagen met slimme objecten. Een galerie Vervagen-effect toepassen als een slim filter:

1. Selecteer in het deelvenster Lagen een laag met een slim object.
2. Kies Filter > Vervagen en selecteer dan Veld vervagen, Iris vervagen of Kantelen en verschuiven.

Klik op de onderstaande koppeling om een video te bekijken van Photoshop Senior Product Manager Zorana Gee over Ondersteuning van slimme objecten voor de Galerie Vervagen en Uitvullen.

Meer informatie over slimme filters vindt u in Slimme filters toepassen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Het filter Adaptief groothoek

Gebruik het filter Adaptief groothoek voor het corrigeren van lensvervormingen vanwege het gebruik van groothoeklenzen. U kunt snel lijnen rechttrekken die gebogen worden weergegeven in panorama's of foto's die zijn genomen met vissenoog- en groothoeklenzen. Gebouwen lijken bijvoorbeeld naar binnen te leunen wanneer ze worden vastgelegd met een groothoeklens.

Het filter zoekt de camera en het lensmodel en gebruikt de lenskenmerken om de afbeeldingen recht te trekken. U kunt meerdere beperkingen toevoegen om rechte lijnen in andere delen van de afbeelding aan te geven. Met deze informatie verwijdert het filter Adaptief groothoek de vervormingen.

U kunt dit filter ook gebruiken op afbeeldingen die geen camera- en lensinformatie bevatten, maar dat is wel wat extra werk.

Als u de filterinstellingen later wilt bewerken, moet u de laag omzetten in een slim object. Selecteer de laag en kies Lagen > Slimme objecten > Omzetten in slim object.

Brandpuntsafstand Geef de brandpuntsafstand van de lens op. Deze waarde wordt automatisch gevuld wanneer de lensinformatie in de foto wordt gedetecteerd.

Uitsnijdfactor Geef een waarde op om te bepalen hoe de uiteindelijke afbeelding wordt uitgesneden. Gebruik deze waarde in combinatie met Schaal om te compenseren voor lege gebieden die tijdens het toepassen van het filter zijn geïntroduceerd.

1. Kies Filter > Adaptief groothoek**.**

2. Kies een correctietype:

   Visoog Hiermee corrigeert u sterke vervorming die door een visooglens wordt veroorzaakt.

   Perspectief Hiermee verbetert u samenvallende lijnen die worden veroorzaakt door de beeldhoek en de kanteling van de camera.

   Panorama Hiermee corrigeert u een Photomerge-panorama.

   Volledig bolvormig Hiermee corrigeert u panorama's van 360 graden. De panorama's moeten een hoogte/breedte-verhouding van 2:1 hebben.

   Automatisch Hiermee wordt automatisch de juiste correctie gedetecteerd.

3. Geef aanvullende instellingen voor het filter op. Als de afbeelding lensgegevens bevat, worden deze waarden automatisch gedetecteerd en worden sommige opties niet weergegeven.

   Schalen Geef een waarde op om de afbeelding te schalen. Gebruik deze waarde om de lege gebieden te minimaliseren die na toepassing van het filter zijn geïntroduceerd.

   Brandpuntsafstand Geef de brandpuntsafstand van de lens op. Deze waarde wordt automatisch ingevuld als de lensinformatie in de foto wordt gedetecteerd.

   Uitsnijdfactor Geef een waarde op om te bepalen hoe de uiteindelijke afbeelding wordt uitgesneden. Gebruik deze waarde in combinatie met Schaal om te compenseren voor lege gebieden die tijdens het toepassen van het filter zijn geïntroduceerd.

   Als opname Schakel deze optie in om de waarden te gebruiken die in het lensprofiel zijn gedefinieerd. Deze optie is niet beschikbaar als er geen lensinformatie wordt gevonden.

4. Definieer de beperkingen voor het aangeven van rechte lijnen in de afbeelding.

   Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Kies het gereedschap **Restrictie** en sleep een lijn over een belangrijk object om dat recht te trekken.
   - Kies het gereedschap **Veelhoekrestrictie** en teken een veelhoek langs het recht te trekken object.

   Het filter zoekt de kromming en tekent een lijn die de omtrek van het object volgt.



Als u de afbeelding verticaal of horizontaal wilt beperken, houdt u Shift ingedrukt tijdens het slepen van de lijn. Als u de oriëntatie van een bestaande regel wilt definiëren, klikt u met de rechtermuisknop op de beperkingslijn in de afbeelding en kiest u een oriëntatie in het pop-upmenu.

Nadat de groothoekcorrectie is voltooid, kan de afbeelding verschillende lege gebieden hebben. U kunt de afbeelding uitsnijden om dergelijke gebieden te verwijderen, of zelfs Vulling met behoud van inhoud gebruiken om dat gebied te vullen met inhoud.

Lees meer

- Aanpassingen met oog op de lens door RC Conception
- Het filter Adaptief groothoek door Russell Brown

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Het filter Olieverf

Gebruik het filter Olieverf om een afbeelding het uiterlijk te geven van een klassiek schilderij.

1. Kies Filter > Olieverf.
2. Experimenteer met de opties voor Penseel en Belichting.
3. Klik op OK om het filter toe te passen.

Als het filter Olieverf niet werkt, is het mogelijk dat u geen ondersteunde grafische kaart hebt. Het kan ook zijn dat het stuurprogramma van uw grafische kaart verouderd is. Raadpleeg de Veelgestelde vragen GPU voor meer informatie.

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Laageffecten en laagstijlen

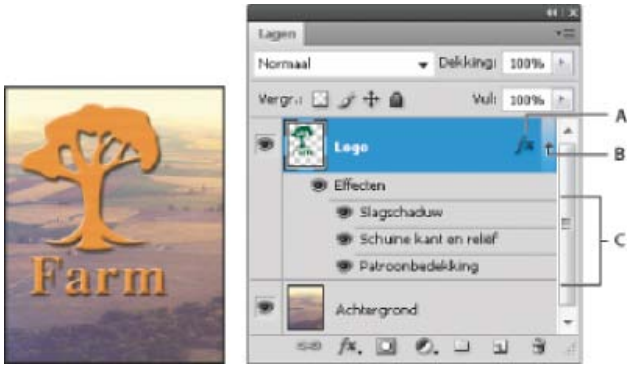
Informatie over laageffecten en laagstijlen
Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen
Overzicht van het dialoogvenster Laagstijl
Een aangepaste laagstijl toepassen of bewerken
Laagstijlopties
Laageffecten aanpassen met contouren
Een globale belichtingshoek instellen voor alle lagen
Laagstijlen weergeven of verbergen
Laagstijlen kopiëren
Een laageffect schalen
Laageffecten verwijderen
Een laagstijl omzetten in afbeeldingslagen
Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren

Naar boven

Informatie over laageffecten en laagstijlen

Photoshop bevat een scala van effecten, zoals schaduwen, gloed en schuine randen, waarmee u het aanzien van de inhoud van een laag kunt veranderen. Laagstijlen worden gekoppeld aan de inhoud van een laag. Wanneer u de inhoud van de laag verplaatst of bewerkt, worden dezelfde effecten toegepast op de gewijzigde inhoud. Als u bijvoorbeeld een slagschaduw toepast op een tekstlaag en vervolgens nieuwe tekst toevoegt, wordt de slagschaduw automatisch toegevoegd aan de nieuwe tekst.

Een laagstijl bestaat uit een of meerdere effecten die worden toegepast op een laag of laaggroep. U kunt een van de met Photoshop meegeleverde, vooraf ingestelde stijlen toepassen of u kunt zelf een aangepaste stijl maken met behulp van het dialoogvenster Laagstijl. Het pictogram voor laageffecten fx wordt rechts van de laagnaam weergegeven in het deelvenster Lagen. U kunt de stijl in het deelvenster Lagen uitbreiden om de effecten waaruit de stijl bestaat weer te geven of te bewerken.



Het deelvenster Lagen waarin meerdere effecten zijn toegepast
***A.** Het pictogram Laageffecten **B.** Klik om laageffecten uit te breiden en weer te geven **C.** Laageffecten*

Als u een aangepaste stijl opslaat, wordt het een vooraf gedefinieerde stijl. Vooraf gedefinieerde stijlen worden in het deelvenster Stijlen weergegeven en kunnen met een simpele klik van de muis worden toegepast op een laag of groep.

Naar boven

Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen

U kunt vooraf gedefinieerde stijlen toepassen via het deelvenster Stijlen. De laagstijlen die bij Photoshop worden geleverd, worden in bibliotheken ingedeeld op basis van functie. De ene bibliotheek bevat bijvoorbeeld stijlen voor het maken van webknoppen en de andere stijlen voor het toevoegen van effecten aan tekst. U dient de desbetreffende bibliotheek te laden voor toegang tot deze stijlen. Zie Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren voor informatie over het laden en opslaan van stijlen.

***Opmerking:** U kunt geen laagstijlen toepassen op een achtergrond, een vergrendelde laag of een groep.*

Het deelvenster Stijlen weergeven

❖ Kies Venster > Stijlen.

Een vooraf gedefinieerde stijl toepassen op een laag

Als u een vooraf gedefinieerde stijl toepast, wordt de actieve laagstijl meestal vervangen. U kunt echter de kenmerken van een tweede stijl

toevoegen aan de kenmerken van de actieve stijl.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik in het deelvenster Stijlen op de stijl die u op de geselecteerde lagen wilt toepassen.
- Sleep een stijl van het deelvenster Stijlen naar een laag in het deelvenster Lagen.
- Sleep een stijl van het deelvenster Stijlen naar het documentvenster en laat de muisknop los zodra de aanwijzer zich boven de laaginhoud bevindt waarop u de stijl wilt toepassen.

  Opmerking: *Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt of sleep om de stijl toe te voegen (in plaats van te vervangen) aan bestaande effecten in de doellaag.*

- Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien en klik op het woord Stijl in het dialoogvenster Laagstijl (bovenste item in de lijst aan de linkerkant van het dialoogvenster). Klik op de stijl die u wilt toepassen en klik op OK.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt in de modus voor vormlagen, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster op de optiebalk voordat u de vorm tekent.

Een stijl toepassen uit een andere laag

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep de stijl in het deelvenster Lagen uit de effectenlijst om de stijl naar een andere laag te kopiëren.
- Klik in het deelvenster Lagen op de stijl en sleep de stijl uit de effectenlijst van een laag om de stijl naar een andere laag te verplaatsen.

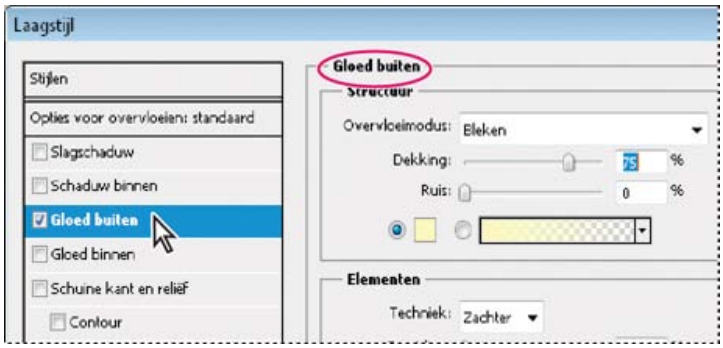
De weergave van vooraf gedefinieerde stijlen wijzigen

1. Klik op het driehoekje in het deelvenster Stijlen, het dialoogvenster Laagstijl of het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk.
2. Kies een weergaveoptie in het deelvenstermenu:
   - Alleen tekst om de laagstijlen als een lijst weer te geven.
   - Kleine miniaturen of Grote miniaturen om de laagstijlen als miniaturen weer te geven.
   - Kleine lijst of Grote lijst om de laagstijlen als lijst weer te geven met een miniatuur van de geselecteerde laagstijl.

Naar boven

Overzicht van het dialoogvenster Laagstijl

U kunt stijlen bewerken die zijn toegepast op een laag of u kunt nieuwe stijlen maken met het dialoogvenster Laagstijl.



Dialoogvenster Laagstijl Klik op een selectievakje als u de huidige instellingen wilt toepassen zonder de effectopties weer te geven. Klik op de naam van een effect om de opties van het desbetreffende effect weer te geven.

U maakt aangepaste stijlen met een of meer van de volgende effecten:
Slagschaduw Hiermee voegt u een schaduw toe die achter de inhoud van de laag valt.
Schaduw binnen Hiermee voegt u een schaduw toe die precies binnen de randen van de laaginhoud valt, waardoor de laag verzonken lijkt.
Gloed buiten en Gloed binnen Hiermee voegt u een gloed toe die aan de buitenranden of binnenranden van de laaginhoud lijkt te ontstaan.
Schuine kant en reliëf Hiermee voegt u verschillende combinaties van hooglichten en schaduwen aan een laag toe.
Satijn Hiermee past u een inwendige schaduw toe die een satijnachtige afwerking geeft.
Kleurbedekking, Verloopbedekking en Patroonbedekking Hiermee vult u de inhoud van de laag met een kleur, verloop of patroon.
Rand Hiermee markeert u de omtrek van het object op de huidige laag met een kleur, een kleurverloop of een patroon. Dit is met name handig bij vormen met harde randen zoals tekst.

Naar boven

Een aangepaste laagstijl toepassen of bewerken

Opmerking: *U kunt geen laagstijlen toepassen op een achtergrondlaag, een vergrendelde laag of een groep. Als u een laagstijl wilt toepassen op een achtergrondlaag, dient u deze eerst om te zetten in een gewone laag.*

1. Selecteer één laag in het deelvenster Lagen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op de laag, maar niet op de laagnaam of de miniatuur.
   - Klik op de knop Laagstijl toevoegen fx onder aan het deelvenster Lagen en kies een effect in de lijst.
   - Kies een effect in het submenu Laag > Laagstijl.
   - Als u een bestaande stijl wilt bewerken, dubbelklikt u op een effect dat onder de laagnaam in het deelvenster Lagen wordt weergegeven. (Klik op het driehoekje naast het pictogram Laagstijl toevoegen fx om de effecten in een stijl weer te geven.)
3. Stel effectopties in het dialoogvenster Laagstijl in. Zie Laagstijlopties.
4. Voeg indien gewenst andere effecten aan de stijl toe. Schakel in het dialoogvenster Laagstijl het selectievakje links van de effectnaam in om het effect toe te voegen zonder het te selecteren.

   U kunt meerdere effecten bewerken zonder het dialoogvenster Laagstijl te sluiten. Klik op de naam van een effect aan de linkerzijde van het dialoogvenster om de opties van het effect weer te geven.

Standaardinstellingen voor stijl wijzigen in aangepaste waarden

1. Pas de instellingen naar wens aan in het dialoogvenster Laagstijl.
2. Klik op Tot standaardwaarden maken.

   Wanneer u het dialoogvenster de volgende keer opent, worden de door u aangepaste standaardinstellingen automatisch toegepast. Klik op Standaardwaarden herstellen als u instellingen hebt aangepast en de standaardwaarden wilt herstellen.

   Raadpleeg De standaardinstellingen voor alle voorkeuren herstellen als u de oorspronkelijke Photoshop-standaardinstellingen wilt gebruiken.

Naar boven

Laagstijlopties

Hoogte Hiermee stelt u voor de effecten Schuine rand en reliëf de hoogte van de lichtbron in. Een instelling van 0 komt overeen met het grondniveau, de instelling 90 bevindt zich recht boven de laag.

Hoek Met deze optie stelt u de belichtingshoek in waaronder het effect wordt toegepast op de laag. U kunt in het documentvenster met slepen de hoek van de effecten Slagschaduw, Schaduw binnen of Satijn aanpassen.

Anti-aliased Met deze optie laat u de pixels aan de randen van een contour of glanscontour overvloeien. Deze optie is zeer nuttig op kleine schaduwen met gecompliceerde contouren.

Overvloeimodus Met deze optie stelt u in hoe de laagstijl overvloeit met de onderliggende lagen en eventueel met de actieve laag. Het effect Schaduw binnen vloeit bijvoorbeeld over met de actieve laag, omdat dit effect boven op de actieve laag wordt getekend. Een slagschaduw vloeit daarentegen alleen over met de lagen onder de actieve laag. Doorgaans krijgt u de beste resultaten met de standaardmodus van elk effect. Zie Overvloeimodi.

Inperken Met deze optie verkleint u de grenzen van de rand van het effect Schaduw binnen of Gloed binnen voordat u het effect vervaagt.

Kleur Met deze optie geeft u de kleur van een schaduw, gloed of hooglicht op. Klik op het kleurvak en kies een kleur.

Contour Met Contour kunt u bij een effen kleurgloed transparante ringen maken. Bij een gloed die is gevuld met een kleurverloop, kunt u met Contour variaties in de herhaling van de verloopkleur en de dekking aanbrengen. In Schuine kant en reliëf kunt u met Contour de randen, dalen en hobbels modelleren die tijdens de reliëfbewerking worden ingekleurd. Bij schaduwen kunt u met Contour de vervaging opgeven. Meer informatie vindt u bij Laageffecten aanpassen met contouren.

Afstand Met deze optie stelt u de verschuivingsafstand in voor een schaduw- ofsatijneffect. U kunt de verschuivingsafstand wijzigen door in het documentvenster te slepen.

Diepte Hiermee kunt u de diepte van een schuine kant instellen. Tevens kunt u hiermee de diepte van een patroon instellen.

Globale belichting gebruiken Met deze instelling kunt u één hoofdhoek voor de belichting instellen. Deze hoek is dan beschikbaar in alle laageffecten die gebruikmaken van arcering: Slagschaduw, Schaduw binnen en Schuine kant en reliëf. Als Globale belichting is ingeschakeld voor een van deze effecten en u een belichtingshoek instelt, wordt die hoek de globale belichtingshoek. Alle andere effecten waarvoor Globale belichting gebruiken is geselecteerd, nemen automatisch dezelfde hoekinstelling over. Wanneer Globale belichting uitgeschakeld is en u een belichtingshoek instelt, is deze instelling alleen van toepassing op het desbetreffende effect. U kunt de globale belichtingshoek ook instellen door Laagstijl > Globale belichting te kiezen.

Glanscontour Hiermee brengt u een glanzende, metaalachtige laag aan. Glanscontour wordt toegepast na het aanbrengen van schaduw op een schuine kant of een reliëf.

Verloop Met deze optie stelt u het kleurverloop van een laageffect in. Klik op het verloop om het dialoogvenster Verloopbewerker weer te geven of klik op het omgekeerde driehoekje en kies een verloop in het pop-updeelvenster. Met de Verloopbewerker kunt u een verloop bewerken of een nieuw verloop maken. U kunt de kleur of de dekking op dezelfde manier bewerken in het deelvenster Verloopbedekking als in de Verloopbewerker. Bij bepaalde effecten kunt u extra verloopopties opgeven. Met Omkeren draait u de richting van het verloop om, met Uitlijnen met laag gebruikt u het selectiekader van de laag om de verloopvulling te berekenen en met Schaal schaalt u de toepassing van het verloop. U kunt ook het middelpunt van het verloop verplaatsen door te klikken en te slepen in het afbeeldingsvenster. Met Stijl geeft u de vorm van het verloop aan.

Hooglichtmodus of Schaduwmodus Met deze opties geeft u de overvloeimodus voor hooglichten of schaduwen van een schuine kant of reliëf op.

Jitter Met deze optie wisselt u de kleur en dekking van een kleurverloop af.

Laag neemt slagschaduw uit Met deze optie bepaalt u de zichtbaarheid van een slagschaduw opeen halfdoorzichtige laag.

Ruis Met deze optie geeft u het aantal willekeurige elementen op in de dekking van een gloed of een schaduw. Geef een waarde op of sleep de schuifregelaar.

Dekking Met deze optie geeft u een dekking voor een laageffect op. Geef een waarde op of sleep de schuifregelaar.

Patroon Met deze optie geeft u een patroon voor een laageffect op. Klik op het pop-updeelvenster en kies een patroon. Klik op de knop Nieuwe voorinstelling om een nieuw, vooraf gedefinieerd patroon te maken op basis van de huidige instellingen. Klik op Herkomst magnetisch om de oorsprong van het patroon gelijk te stellen aan de oorsprong van het document (wanneer Koppelen met laag is ingeschakeld), of om de oorsprong in de linkerbovenhoek van de laag te plaatsen (als Koppelen met laag is uitgeschakeld). Schakel Koppelen met laag in als u het patroon wilt verplaatsen met de laag als u de laag verplaatst. Sleep de schuifregelaar Schaal of voer een waarde in om de afmetingen van het patroon te bepalen. Sleep een patroon om dit in de laag te plaatsen. Herstel de positie door op de knop Herkomst magnetisch te klikken. De optie Patroon is niet beschikbaar als er geen patronen zijn geladen.

Positie Met deze optie geeft u de positie van een randeffect op. De mogelijke waarden zijn Buiten, Binnen en Midden.

Bereik Met deze optie bepaalt u op welk deel of bereik van de gloed de contour wordt aangebracht.

Grootte Met deze optie geeft u de straal en grootte van vervaging of de grootte van de schaduw op.

Zachter maken Met deze optie vervaagt u de resultaten van de schaduw om ongewenste vervormingen te voorkomen.

Bron Met deze optie geeft u de bron van het effect Gloed binnen op. Kies Centreren om een gloed aan te brengen die in het midden van de laaginhoud ontstaat of Rand om een gloed aan te brengen die aan de binnenranden van de laaginhoud ontstaat.

Spreiden Met deze optie vergroot u de grenzen van de rand voordat u vervaging toepast.

Stijl Met deze optie bepaalt u de stijl van een schuine kant. Met Schuine kant binnen maakt u een schuine kant aan de binnenranden van de laaginhoud en met Schuine kant buiten maakt u een schuine kant aan de buitenranden van de laaginhoud. Met Reliëf haalt u de laaginhoud naar boven ten opzichte van de onderliggende lagen, met Kussenreliëf drukt u de randen van de laaginhoud in de onderliggende lagen en met Lijnreliëf beperkt u het reliëf tot de grenzen van een lijneffect dat is toegepast op de laag. (Het effect Lijnreliëf is niet zichtbaar als er geen lijn is aangebracht op de laag.)

Techniek Vloeiend, Gegraveerd - hard en Gegraveerd - zacht zijn beschikbaar voor Schuine kant en reliëf-effecten, terwijl Zachter en Exact van toepassing zijn op de effecten Gloed buiten en Gloed binnen.

> **Vloeiend** Met Vloeiend worden de begrenzingen van een omgevingskleur enigszins vervaagd. Dit is handig voor alle typen omgevingskleuren, of de randen nu zacht of hard zijn. Bij grotere vormen gaan gedetailleerde elementen met deze techniek verloren.
>
> **Gegraveerd - hard** Met Gegraveerd - hard gebruikt u een afstandmeettechniek die met name geschikt is voor scherpe randen van anti-aliased vormen, zoals tekst. Bij deze techniek blijven meer gedetailleerde elementen behouden dan bij de techniek Vloeiend.
>
> **Gegraveerd - zacht** Met Gegraveerd - zacht gebruikt u een aangepaste afstandmeettechniek die misschien niet zo nauwkeurig werkt als Gegraveerd - hard, maar die geschikt is voor een groter scala aan randen. Bij deze techniek blijven meer elementen behouden dan bij de techniek Vloeiend.
>
> **Zachter** Hiermee past u een vervagingseffect toe dat geschikt is voor alle typen omgevingskleuren, of de randen nu zacht of hard zijn. Bij grotere vormen gaan gedetailleerde elementen met de techniek Zachter verloren.
>
> **Exact** Gebruikt een afstandmeettechniek die een gloed als resultaat geeft en die met name geschikt is bij de harde randen van anti-aliased vormen, zoals tekst. Bij deze techniek blijven meer kenmerken behouden dan bij de techniek Zachter.

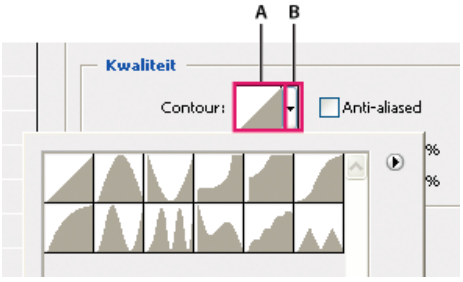
Structuur Hiermee past u een structuur toe. Met Schaal kunt u de grootte van de structuur schalen. Schakel Koppelen met laag in als u de structuur wilt verplaatsen met de laag als u de laag verplaatst. Met Omkeren draait u de structuur om. Met Diepte bepaalt u de mate en de richting (omhoog/omlaag) waarmee de structuur wordt toegepast. Klik op Herkomst magnetisch om de oorsprong van het patroon gelijk te stellen aan de oorsprong van het document (wanneer Koppelen met laag is uitgeschakeld) of om de oorsprong in de linkerbovenhoek van de laag te plaatsen (als Koppelen met laag is ingeschakeld). Sleep de structuur naar de positie op de laag.

Naar boven

Laageffecten aanpassen met contouren

Als u aangepaste laagstijlen maakt, kunt u binnen een bepaald bereik contouren gebruiken om de vorm te bepalen bij de effecten Slagschaduw, Schaduw binnen, Gloed buiten, Schuine kant en reliëf en Satijn. Als u bijvoorbeeld een lineaire contour gebruikt voor een slagschaduw wordt de dekking minder bij een lineaire overgang. Gebruik een aangepaste contour om een unieke schaduwovergang te maken.

U kunt contouren selecteren, herstellen, verwijderen of de voorvertoning ervan wijzigen in het pop-updeelvenster Contour en in Beheer voorinstellingen.



Gedetailleerd dialoogvenster Laagstijl voor het effect Slagschaduw

***A.** Klik om het dialoogvenster Contourbewerker weer te geven.* ***B.** Klik om het pop-updeelvenster weer te geven.*

Een aangepaste contour maken

1. Selecteer het effect Slagschaduw, Schaduw binnen, Gloed binnen, Gloed buiten, Schuine kant en reliëf, Contour of Satijn in het dialoogvenster Laagstijl.
2. Klik op de contourminiatuur in het dialoogvenster Laagstijl.
3. Klik op de contour om punten toe te voegen en sleep om de contour aan te passen. U kunt ook waarden opgeven bij Invoer en Uitvoer.
4. Als u een scherpe hoek in plaats van een vloeiende curve wilt maken, selecteert u een punt en klikt u op Hoek.
5. Als u de contour in een bestand wilt opslaan, klikt u op Opslaan en geeft u een naam voor de contour op.
6. Als u een contour wilt opslaan als voorinstelling, kiest u Nieuw.
7. Klik op OK. Nieuwe contouren worden onder aan het pop-updeelvenster toegevoegd.

Een contour laden

❖ Klik op de contour in het dialoogvenster Laagstijl en in het dialoogvenster Contourbewerker, en kies vervolgens Laden. Blader naar de map met de contourbibliotheek die u wilt laden en klik op Laden.

Een contour verwijderen

❖ Klik op het omgekeerde driehoekje naast de geselecteerde contour om het pop-updeelvenster weer te geven. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de contour die u wilt verwijderen.

Naar boven

Een globale belichtingshoek instellen voor alle lagen

Met een globale belichting creëert u het effect van een gewone lichtbron die op de afbeelding schijnt.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Laag > Laagstijl > Globale belichting. Geef in het dialoogvenster Globale belichting een waarde op of sleep de hoekstraal om de hoek en hoogte in te stellen en klik op OK.
- Selecteer in het dialoogvenster Laagstijl voor Slagschaduw, Schaduw binnen of Schuine kant de optie Globale belichting gebruiken. Typ bij Hoek een waarde of sleep de straal en klik op OK.

De globale belichting wordt toegepast op ieder laageffect dat de globale belichtingshoek gebruikt.

Naar boven

Laagstijlen weergeven of verbergen

Wanneer een laag een stijl heeft, wordt in het deelvenster Lagen rechts van de naam van de laag een “fx”-pictogram fx weergegeven.

Alle laagstijlen in een afbeelding verbergen of tonen

❖ Kies Laag > Laagstijl > Alle effecten verbergen of Alle effecten tonen.

De laagstijlen in het deelvenster Lagen uit- of samenvouwen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op het driehoekje ▾ naast het pictogram Laagstijl toevoegen fx om de lijst met laageffecten die op de laag zijn toegepast uit te vouwen.
- Klik op het omgekeerde driehoekje om de laageffecten samen te vouwen.
- Als u alle laagstijlen die zijn toegepast in een groep wilt uitvouwen of samenvouwen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt terwijl u op het driehoekje of omgekeerde driehoekje voor de groep klikt. De laagstijlen die op alle lagen in de groep zijn toegepast, kunt u op dezelfde wijze uit- of samenvouwen.

Naar boven

Laagstijlen kopiëren

Met kopiëren en plakken kunt u op eenvoudige wijze op meerdere lagen dezelfde effecten toepassen.

Laagstijlen kopiëren tussen lagen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt kopiëren.
2. Kies Laag > Laagstijl > Laagstijl kopiëren.
3. Selecteer de doellaag in het deelvenster en kies Laag > Laagstijl > Laagstijl plakken.

   De geplakte laagstijl vervangt de bestaande laagstijl op de doellaag of -lagen.

Laagstijlen kopiëren tussen lagen door te slepen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep in het deelvenster Lagen één laageffect van de ene laag naar een andere om het

laageffect te dupliceren of sleep de effectenbalk van de ene laag naar een andere om de laagstijl te dupliceren.

- Sleep een of meer laageffecten van het deelvenster Lagen naar de afbeelding om de resulterende laagstijl toe te passen op de bovenste laag in het deelvenster Lagen die pixels bevat op de positie waar de stijl wordt neergezet.

Naar boven

Een laageffect schalen

Een laagstijl is mogelijk speciaal afgestemd voor een doelresolutie en kenmerken met een bepaalde grootte. Met de opdracht Effecten schalen kunt u de effecten in de laagstijl schalen zonder het object te schalen waarop de laagstijl wordt toegepast.

1. Selecteer de laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag > Laagstijl > Effecten schalen.
3. Geef een percentage op of sleep de schuifregelaar.
4. Selecteer Voorvertoning om de wijzigingen in de afbeelding te bekijken.
5. Klik op OK.

Naar boven

Laageffecten verwijderen

U kunt een individueel effect verwijderen uit een stijl die is toegepast op een laag of u kunt de volledige stijl uit de laag verwijderen.

Een effect uit een stijl verwijderen

1. Vouw in het deelvenster Lagen de laagstijl uit, zodat u de bijbehorende effecten kunt bekijken.
2. Sleep het effect naar het pictogram met de prullenbak .

Een stijl uit een laag verwijderen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt verwijderen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Sleep in het deelvenster Lagen de effectenbalk naar het pictogram met de prullenbak .
   - Kies Laag > Laagstijl > Laagstijl wissen.
   - Selecteer de laag en klik vervolgens op de knop Stijl wissen onder in het deelvenster Stijlen.

Naar boven

Een laagstijl omzetten in afbeeldingslagen

Als u de vormgeving van laagstijlen wilt aanpassen of verfijnen, kunt u de stijlen omzetten in normale afbeeldingslagen. Als u een laagstijl eenmaal hebt omgezet in een afbeeldingslaag, kunt u het effect perfectioneren door te tekenen of opdrachten en filters toe te passen. U kunt de laagstijl dan echter niet meer bewerken op de oorspronkelijke laag en de laagstijl wordt ook niet meer bijgewerkt als u de oorspronkelijke afbeeldingslaag wijzigt.

Opmerking: *De lagen die bij deze bewerking ontstaan, leveren een afbeelding op die wellicht niet precies overeenkomt met een afbeeldingsversie waarbij laagstijlen worden gebruikt. U kunt een melding krijgen wanneer u de nieuwe lagen maakt.*

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de laagstijl die u wilt omzetten.
2. Kies Laag > Laagstijl > Laag maken.

   U kunt de nieuwe lagen nu wijzigen en in een andere volgorde zetten, op dezelfde manier als normale lagen. Bepaalde effecten, zoals Gloed binnen, worden omgezet in lagen van een uitknipmasker.

Naar boven

Vooraf gedefinieerde stijlen maken en beheren

U kunt een aangepaste stijl maken en deze opslaan als een voorinstelling die vervolgens beschikbaar is in het deelvenster Stijlen. U kunt vooraf gedefinieerde stijlen opslaan in een bibliotheek en ze naar wens laden in of verwijderen uit het deelvenster Stijlen.

Een nieuwe vooraf gedefinieerde stijl maken

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laag met de stijl die u wilt opslaan als voorinstelling.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik in het deelvenster Stijlen op een leeg gebied.
   - Klik op de knop Nieuwe stijl onder in het deelvenster Stijlen.
   - Kies Nieuwe stijl in het menu van het deelvenster Stijlen.
   - Kies Laag > Laagstijl > Opties voor overvloeien en klik op Nieuwe stijl in het dialoogvenster Laagstijl.

3. Geef een naam op voor de vooraf gedefinieerde stijl, stel de gewenste stijlopties in en klik op OK.

De naam van een vooraf gedefinieerde stijl wijzigen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik in het deelvenster Stijlen op een stijl. Als het deelvenster Stijlen is ingesteld om stijlen als miniaturen weer te geven, voert u in het dialoogvenster een nieuwe naam in en klikt u op OK. Als dat niet het geval is, typt u de nieuwe naam rechtstreeks in het deelvenster Stijlen en drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).
- Selecteer een stijl in het gedeelte Stijl van het dialoogvenster Laagstijl. Kies vervolgens Naam van stijl wijzigen in het pop-upmenu, voer een nieuwe naam in en klik op OK.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster Stijl op de optiebalk. Kies vervolgens Naam van stijl wijzigen in het menu van het pop-updeelvenster.

Een vooraf gedefinieerde stijl verwijderen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep de stijl naar de knop met de prullenbak onder in het deelvenster Stijlen.
- Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op de laagstijl in het deelvenster Stijlen.
- Selecteer een stijl in het gedeelte Stijl van het dialoogvenster Laagstijl. (Zie Vooraf gedefinieerde stijlen toepassen.) Kies vervolgens Stijl verwijderen in het pop-upmenu.
- Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, selecteert u een stijl in het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk. Kies vervolgens Stijl verwijderen in het menu van het pop-updeelvenster.

Een set vooraf gedefinieerde stijlen opslaan als bibliotheek

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Stijlen opslaan in het menu van het deelvenster Stijlen.
   - Selecteer Stijl aan de linkerkant van het dialoogvenster Laagstijl. Kies vervolgens Stijlen opslaan in het pop-upmenu.
   - Wanneer u een vorm- of pengereedschap gebruikt, klikt u op de laagstijlminiatuur op de optiebalk. Kies vervolgens Stijlen opslaan in het pop-updeelvenster.
2. Kies een locatie voor de stijlbibliotheek, voer een bestandsnaam in en klik op Opslaan.

   U kunt de bibliotheek opslaan op een willekeurige locatie. Als u het bibliotheekbestand echter opslaat in de map Presets/Styles in de standaardmap met voorinstellingen, wordt de naam van de bibliotheek onder aan het menu van het deelvenster Stijlen weergegeven als u de toepassing opnieuw start.

   Opmerking: *U kunt bibliotheken met vooraf gedefinieerde stijlen ook hernoemen, verwijderen en opslaan met Beheer voorinstellingen.*

Een bibliotheek met vooraf gedefinieerde stijlen laden

1. Klik op het driehoekje in het deelvenster Stijlen, het dialoogvenster Laagstijl of het pop-updeelvenster Laagstijl op de optiebalk.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies de opdracht Stijlen laden als u een bibliotheek wilt toevoegen aan de huidige lijst. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies de opdracht Stijlen vervangen als u de huidige lijst wilt vervangen door een andere bibliotheek. Selecteer vervolgens het bibliotheekbestand dat u wilt gebruiken en klik op Laden.
   - Kies een bibliotheekbestand (onder aan het deelvenstermenu). Klik vervolgens op OK om de huidige lijst te vervangen of op Toevoegen om de bibliotheek aan de huidige lijst toe te voegen.
3. Als u de standaardbibliotheek met vooraf ingestelde stijlen wilt herstellen, klikt u op Stijlen herstellen. U kunt de huidige lijst vervangen of de standaardbibliotheek aan de huidige lijst toevoegen.
   Opmerking: *U kunt stijlbibliotheken ook laden en herstellen met Beheer voorinstellingen. Zie Informatie over Beheer voorinstellingen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Basisbeginselen van filters

Filters
Een filter toepassen via het menu Filter
Overzicht van de Filtergalerie
Filters toepassen met de Filtergalerie
Filtereffecten voor vervagen en overvloeien
Tips voor het maken van speciale effecten
Filterprestaties verbeteren

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

Filters

Naar boven

U kunt filters gebruiken om foto's te verbeteren of te retoucheren, om speciale artistieke effecten toe te passen, zodat uw foto met de hand getekend of in de impressionistische stijl geschilderd lijkt te zijn of om unieke transformaties toe te passen met gebruik van vervormings- en belichtingseffecten. Filters vindt u in het menu Filter. Bepaalde filters van andere fabrikanten zijn beschikbaar als plug-ins. Als ze zijn geïnstalleerd, staan deze plug-ins onder in het menu Filter.

Slimme filters kunnen worden toegepast op slimme objecten waarbij de afbeeldingen zelf intact blijven. Slimme filters worden als laageffecten opgeslagen in het deelvenster Lagen en kunnen op ieder gewenst moment worden aangepast, waarbij de oorspronkelijke afbeeldingsgegevens in het slimme object worden bewerkt. Zie Niet-destructieve bewerkingen voor meer informatie over slimme-filtereffecten en niet-destructieve bewerkingen.

Als u een filter wilt gebruiken, kiest u de bijbehorende submenuopdracht in het menu Filter. Deze richtlijnen zijn nuttig bij de keuze van een filter:

- Filters worden op de actieve, zichtbare laag of een selectie toegepast.
- Voor 8-bits-per-kanaal afbeeldingen kunnen de meeste filters achtereenvolgens worden toegepast door de Filtergalerie. Alle filters kunnen afzonderlijk worden toegepast.
- Filters kunnen niet worden toegepast op afbeeldingen in bitmapmodus of afbeeldingen met geïndexeerde kleuren.
- Sommige filters werken alleen op RGB-afbeeldingen.
- Alle filters kunnen worden toegepast op 8-bits afbeeldingen.
- De volgende filters kunnen worden toegepast op 16-bits afbeeldingen: Uitvloeien, Perspectiefpunt, Gemiddelde, Vaag, Vager, Omgevingsvervaging, Gaussiaans vervagen, Vage lens, Bewegingsonscherpte, Radiaal vaag, Oppervlak vervagen, Vorm vervagen, Lenscorrectie, Ruis, Uitstippen, Stof & krassen, Mediaan, Ruis reduceren, Vezels, Wolken, Andere wolken , Zon, Verscherpen, Scherpe randen, Scherper, Slim verscherpen, Onscherp masker, Reliëf, Contrastlijn, Solarisatie, De-Interlace, NTSC-kleuren, Aangepast, Hoogdoorlaat, Maximaal, Minimaal en Verschuiven.
- De volgende filters kunnen worden toegepast op 32-bits afbeeldingen: Gemiddelde, Omgevingsvervaging, Gaussiaans vervagen, Bewegingsonscherpte, Radiaal vaag, Vorm vervagen, Oppervlak vervagen, Ruis, Wolken, Zon, Slim verscherpen, Onscherp masker, De-Interlace, NTSC-kleuren, Reliëf, Hoogdoorlaat, Maximaal, Minimaal en Verschuiven.
- Sommige filters worden volledig in het RAM-geheugen verwerkt. Als er onvoldoende RAM beschikbaar is om een filtereffect te verwerken, wordt er een foutbericht afgebeeld.

Een filter toepassen via het menu Filter

Naar boven

U kunt het filter toepassen op een actieve laag of op een slim object. Filters die op slimme objecten worden toegepast, zijn niet-destructief en kunnen op ieder gewenst moment worden aangepast.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een filter op een gehele laag wilt toepassen, moet u controleren of de laag actief is of geselecteerd is.
   - Als u een filter op een gedeelte van een laag wilt toepassen, selecteert u eerst het desbetreffende gedeelte.
   - Als u een filter niet-destructief wilt toepassen, zodat u de filterinstellingen later kunt wijzigen, selecteert u het slimme object dat de afbeeldingsinhoud bevat waarop u het filter wilt toepassen.
2. Kies een filter in een submenu van het menu Filter.

Als er geen dialoogvenster verschijnt, wordt het filtereffect toegepast.

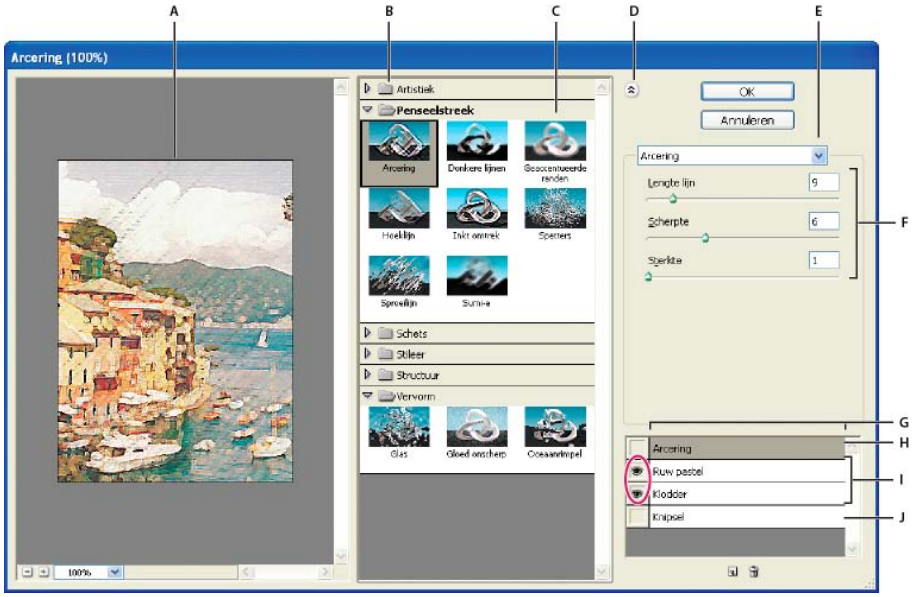
3. Als de Filtergalerie of een dialoogvenster wordt weergegeven, typt u waarden of selecteert u opties en klikt u op OK.

Het toepassen van filters op een grote afbeelding kan tijdrovend zijn, maar u kunt een voorvertoning van het effect weergeven in het filterdialoogvenster. Sleep in het voorvertoningsvenster om een specifiek gedeelte van de afbeelding in het midden van het venster te plaatsen. In sommige filters kunt u in de afbeelding klikken waarbij het punt waarop u klikt als middelpunt voor het centreren wordt ingesteld. Klik op de plus- of minknop (+ of –) onder in het voorvertoningsvenster om in of uit te zoomen.

Naar boven

Overzicht van de Filtergalerie

In de Filtergalerie wordt een voorvertoning weergegeven van vele van de filters voor speciale effecten. U kunt meerdere filters toepassen, het effect van een filter in- of uitschakelen, de opties voor een filter opnieuw instellen en de volgorde wijzigen waarin filters worden toegepast. Wanneer de voorvertoning naar wens is, kunt u het filter toepassen op uw afbeelding. In de Filtergalerie zijn niet alle filters beschikbaar die in het menu Filter staan.



Het dialoogvenster Filtergalerie

***A.** Voorvertoning **B.** Filtercategorie **C.** Miniatuur van geselecteerd filter **D.** Miniaturen van filters tonen/verbergen **E.** Pop-upmenu Filters **F.** Opties voor geselecteerd filter **G.** Lijst met filtereffecten om toe te passen of te rangschikken **H.** Filtereffect dat is geselecteerd maar niet is toegepast **I.** Filtereffecten die achtereenvolgens worden toegepast maar niet zijn geselecteerd **J.** Verborgen filtereffect*

De Filtergalerie weergeven

❖ Kies Filter > Filtergalerie. Wanneer u op de naam van een filtercategorie klikt, worden er miniaturen weergegeven van beschikbare filtereffecten.

In- of uitzoomen op de voorvertoning

❖ Klik op de plus- of minknop (respectievelijk + of –) onder het voorvertoningsgebied of kies een zoompercentage.

Een ander gebied van de voorvertoning weergeven

❖ Sleep met het handje in het voorvertoningsgebied.

Miniaturen van filters verbergen

❖ Klik op de knop Tonen/verbergen boven aan de galerie.

Naar boven

Filters toepassen met de Filtergalerie

Filtereffecten worden toegepast in de volgorde waarin u deze selecteert. U kunt filters opnieuw rangschikken wanneer u deze toepast, door een filternaam naar een andere positie in de lijst met toegepaste filters te slepen. De weergave van uw afbeelding kan ingrijpend veranderen wanneer u de filtereffecten opnieuw rangschikt. Klik op het oogpictogram naast een filter om het effect in de voorvertoning te verbergen. U kunt ook toegepaste filters verwijderen door het filter te selecteren en op de knop met de prullenbak te klikken.

Als u diverse filters wilt uitproberen en tijd wilt besparen, kunt u het beste experimenteren door een klein, representatief gedeelte van uw afbeelding te selecteren.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Als u een filter op een gehele laag wilt toepassen, moet u controleren of de laag actief is of is geselecteerd.

Als u een filter op een gedeelte van een laag wilt toepassen, selecteert u eerst het desbetreffende gedeelte.

- Als u een filter niet-destructief wilt toepassen, zodat u de filterinstellingen later kunt wijzigen, selecteert u het slimme object dat de afbeeldingsinhoud bevat waarop u het filter wilt toepassen.

2. Kies Filter > Filtergalerie.
3. Klik op een filternaam om het eerste filter toe te voegen. Mogelijk moet u op het omgekeerde driehoekje naast de filtercategorie klikken om een lijst met filters weer te geven. Als het filter is toegevoegd, verschijnt het in de lijst met toegepaste filters rechts onderin het dialoogvenster Filtergalerie.
4. Voer waarden in of selecteer opties voor het filter dat u hebt geselecteerd.
5. Ga als volgt te werk:
   - Als u meerdere filters tegelijk wilt toepassen, klikt u op het pictogram Nieuwe effectlaag en kiest u een filter dat u wilt toevoegen. Herhaal deze procedure als u meer filters wilt toevoegen.
   - Als u de filters opnieuw wilt rangschikken, sleept u het filter naar een nieuwe positie in de lijst met toegevoegde filters rechts onderin het dialoogvenster Filtergalerie.
   - Als u toegepaste filters wilt verwijderen, selecteert u een filter in de lijst met filters die u toepast en klikt u op de knop met de prullenbak .
6. Als u tevreden bent met het resultaat, klikt u op OK.

Naar boven

Filtereffecten voor vervagen en overvloeien

Met de opdracht Vervagen verandert u de dekking en overvloeimodus van een filter, tekengereedschap, het Gummetje of een kleurcorrectie. De overvloeimodi van de opdracht Vervagen zijn een subset van die onder de opties van de teken- en bewerkingsgereedschappen (behalve de modi Achter en Wissen). Met de opdracht Vervagen doet u hetzelfde als wanneer u een filtereffect op een afzonderlijke laag toepast en vervolgens de dekking en overvloeimodus van de laag aanpast.

Opmerking: *Met de opdracht Vervagen kunt u ook de effecten van de opdracht Uitvloeien en de penseelstreekfilters wijzigen.*

1. Pas een filter, tekengereedschap of kleurcorrectie op een afbeelding of selectie toe.
2. Kies Bewerken > Vervagen. Selecteer de optie Voorvertoning om het effect te bekijken.
3. Sleep de schuifregelaar om de dekking aan te passen, van 0% (transparant) tot 100%.
4. Kies een overvloeimodus in het menu Modus.
   Opmerking: *De overvloeimodi Kleur tegenhouden, Kleur doordrukken, Lichter, Donkerder, Verschil en Uitsluiting werken niet op Lab-afbeeldingen.*
5. Klik op OK.

Naar boven

Tips voor het maken van speciale effecten

Randeffecten maken U kunt de randen van een effect dat maar op een deel van een afbeelding is toegepast, op verschillende manieren bewerken. Als u een duidelijke rand wilt laten zitten, past u gewoon het filter toe. Voor een zachte rand doezelt u de rand en past u vervolgens het filter toe. Voor een transparant effect past u het filter toe en past u vervolgens met de opdracht Vervagen de overvloeimodus en dekking van de selectie aan.

Filters op lagen toepassen U kunt filters op afzonderlijke lagen toepassen of een effect opbouwen door filters op diverse achtereenvolgende lagen toe te passen. Om een filter effect te laten hebben op een laag, moet de laag zichtbaar zijn en pixels bevatten - bijvoorbeeld een neutrale vulkleur.

Filters op afzonderlijke kanalen toepassen Het is mogelijk een filter op een afzonderlijk kanaal toe te passen, op elk kleurkanaal een ander effect toe te passen of steeds hetzelfde filter met andere instellingen toe te passen.

Achtergronden maken Door effecten toe te passen op vormen met volle kleuren of grijswaarden, kunt u allerlei achtergronden en structuren maken. Vervolgens kunt u deze structuren bijvoorbeeld laten vervagen. Hoewel sommige filters weinig of geen zichtbaar effect hebben als ze op volle kleuren worden toegepast (bijvoorbeeld Glas), produceren andere filters interessante effecten.

Meerdere effecten combineren met maskers of afbeeldingen dupliceren/gedupliceerde afbeeldingen Als u met maskers selectiegebieden maakt, hebt u meer controle over de overgang van het ene naar het andere effect. U kunt de selectie die u met een masker hebt gemaakt, bijvoorbeeld filteren.

Ook kunt u met het Historiepenseel een filtereffect op een deel van de afbeelding tekenen. Pas eerst het filter op een volledige afbeelding toe. Ga vervolgens in het deelvenster Historie terug naar de afbeeldingsstaat van voordat het filter werd toegepast, en stel de historiepenseelbron in op de gefilterde staat door te klikken in de bron links van de historiestaat. Teken vervolgens de afbeelding.

Beeldkwaliteit en consistentie verbeteren U kunt onvolkomenheden wegwerken, afbeeldingen veranderen of verbeteren, of een relatie tussen afbeeldingen realiseren door hetzelfde effect op beide toe te passen. Gebruik het deelvenster Handelingen om de gemaakte stappen vast te leggen die u maakt om één afbeelding te wijzigen, en pas deze handeling vervolgens toe op de andere afbeelding.

Naar boven

Filterprestaties verbeteren

Sommige filterelementen kosten veel geheugen, vooral als ze op een afbeelding met een hoge resolutie worden toegepast.

❖ U kunt de volgende handelingen uitvoeren om de prestaties te verbeteren:

- Probeer de filters en instellingen uit op een klein gedeelte van de afbeelding.
- Pas het effect toe op de afzonderlijke kanalen, bijvoorbeeld op alle RGB-kanalen, als het om een grote afbeelding gaat en u problemen hebt met onvoldoende geheugen. (Bij sommige filters krijgt u andere effecten als u ze op een afzonderlijk kanaal in plaats van op het samengestelde kanaal toepast, met name als het filter willekeurig pixels wijzigt.)
- Maak voordat u het filter toepast, geheugen vrij met de opdracht Leegmaken.
- Wijs meer RAM-geheugen aan Photoshop toe. Sluit indien nodig andere toepassingen af om meer geheugen beschikbaar te maken voor Photoshop.
- Verander de instellingen om de snelheid van geheugenintensieve filters, zoals de filters Belichtingseffecten, Knipsel, Gebrandschilderd glas, Chroom, Rimpel, Spetters, Sproeilijn en Glas te verhogen. (Maak bijvoorbeeld de cellen groter bij het filter Gebrandschilderd glas. Kies bij het filter Knipsel een hogere waarde voor Eenvoud rand of een kleinere waarde voor Precisie rand of beide.)
- Zet, als u op een grijswaardenprinter wilt afdrukken, een kopie van de afbeelding om in grijswaarden voordat u filters toepast. Als u een filter op een afbeelding in kleur toepast en de afbeelding vervolgens in grijswaarden omzet, krijgt u echter niet altijd hetzelfde effect als bij toepassing van het filter op een versie van de afbeelding in grijswaarden.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Specifieke filters toepassen

Afbeeldingen en structuren voor filters laden
Opties voor structuur- en glasoppervlakken instellen
Niet-vervormde gebieden definiëren
Het filter Stof & krassen gebruiken
Het filter Verplaatsen toepassen
Het filter Kleur halftoon toepassen
Het filter Geef diepte toepassen
Het filter Omtreklijn toepassen
Een aangepast filter maken

Naar boven

Afbeeldingen en structuren voor filters laden

Sommige filters, zoals bijvoorbeeld structuren en verplaatsingsafbeeldingen, produceren effecten door andere afbeeldingen te laden en te gebruiken. Dit zijn de filters Conté crayon, Verplaats, Glas, Belichtingseffecten, Ruw pastel, Structuurmaker, Voorbewerking en Aangepast. Deze filters laden de afbeeldingen of structuren niet allemaal op dezelfde manier.

1. Kies het gewenste filter in het betreffende submenu.
2. In het dialoogvenster van het filter kiest u Structuur laden in het pop-upmenu Structuur en zoekt en opent u een structuurafbeelding.

   Alle structuren moeten de Photoshop-indeling bevatten. Bij de meeste filters worden alleen de grijswaardengegevens gebruikt van een bestand in kleur.

Naar boven

Opties voor structuur- en glasoppervlakken instellen

De filters Ruw pastel, Voorbewerking, Glas, Conté crayon en Structuurmaker beschikken over opties voor structuur. Met deze opties kunt u afbeeldingen eruit laten zien alsof deze op een structuur zijn geschilderd, zoals canvas of steen, of alsof u ze door structuren als glazen blokken of mat glas bekijkt.

1. Kies in het menu Filter de optie Artistiek > Ruw pastel, Artistiek > Voorbewerking; Vervorm > Glas; Schets > Conté crayon of Structuur > Structuurmaker.
2. Kies onder Structuur een soort structuur of kies Structuur laden om een Photoshop-bestand op te geven.
3. Sleep de schuifregelaar Schaal om de grootte van het structuurpatroon te vergroten of te verkleinen.
4. Sleep de regelaar bij Reliëf (indien beschikbaar) om de diepte van het oppervlak van de structuur aan te passen.
5. Selecteer Omkeren om de schaduwen en de hooglichten in de structuur om te keren.
6. Geef (indien beschikbaar) onder Licht de richting van de lichtbron op de afbeelding aan.

Naar boven

Niet-vervormde gebieden definiëren

Bij de filters Verplaats, Schuin en Golf in het submenu Vervorm en het filter Verschuiven in het submenu Overige kunt u gebieden die niet door het filter zijn gedefinieerd (of onbeschermd zijn), als volgt behandelen:

Beeld omslaan Hiermee vult u het niet-gedefinieerde gebied op met gegevens uit de tegenoverliggende rand van de afbeelding.
Hoekpixels herhalen Breidt de kleuren van pixels uit langs de rand van de afbeelding in de aangegeven richting. Er kan vervorming ontstaan als de randpixels verschillende kleuren hebben.
Naar achtergrond (alleen filter Verschuiven) Met dit filter vult u het geselecteerde gebied met de huidige achtergrondkleur.

Naar boven

Het filter Stof & krassen gebruiken

1. Kies Filter > Ruis > Stof & krassen.
2. Pas indien nodig de zoominstelling van de voorvertoning aan totdat het gebied met de ruis zichtbaar is.
3. Sleep de schuifregelaar bij Drempel naar links (naar 0) om de waarde uit te schakelen, zodat u alle pixels in de selectie of de afbeelding kunt zien.

   Met Drempel bepaalt u hoe verschillend de pixelwaarden moeten zijn om te worden verwijderd.

   Opmerking: *Met de schuifregelaar bij Drempel hebt u meer controle over waarden tussen 0 en 128, het meest voorkomende bereik voor*

afbeeldingen, dan over waarden tussen 128 en 255.

4. Sleep de schuifregelaar bij Straal naar links of rechts, of voer in het tekstvak een waarde tussen 1 en 16 pixels in. De Straal bepaalt de grootte van het gebied waarin wordt gezocht naar ongelijksoortige pixels.

   Als u de straal groter maakt, vervaagt de afbeelding. Gebruik de kleinste waarde waarbij defecten worden verwijderd.

5. Verhoog de drempel geleidelijk door een waarde in te voeren of de schuifregelaar naar de hoogst mogelijke waarde te slepen waarbij u de defecten kunt opheffen.

Naar boven

Het filter Verplaatsen toepassen

Bij het filter Verplaatsen wordt een selectie verschoven met een kleurwaarde uit de verplaatsingsafbeelding: 0 is de maximale negatieve verschuiving en 255 is de maximale positieve verschuiving. Bij een grijswaarde van 128 is er geen verplaatsing. Als een verplaatsingsafbeelding één kanaal heeft, wordt de afbeelding verschoven over een diagonaal die door de verhouding tussen de horizontale en verticale schaal wordt gedefinieerd. Als de verplaatsingsafbeelding meer dan één kanaal heeft, wordt de horizontale verplaatsing door het eerste kanaal bepaald en de verticale verplaatsing door het tweede kanaal.

Met dit filter maakt u verplaatsingsafbeeldingen op basis van een bestand met samengevoegde lagen dat in de Adobe Photoshop-indeling is opgeslagen. (Afbeeldingen in de bitmapmodus worden niet ondersteund.)

1. Kies Filter > Vervorm > Verplaatsen.
2. Voer een schaal in voor de grootte van de verplaatsing.

   Als de horizontale en verticale schaal op 100% worden ingesteld, is de grootste verplaatsing 128 pixels (omdat bij middengrijs geen verplaatsing plaatsvindt).

3. Als de verplaatsingsafbeelding niet even groot is als de selectie, geeft u aan hoe de verplaatsingsafbeelding in de afbeelding moet passen. U selecteert Uitrekken tot passend om het formaat van de verplaatsingsafbeelding te veranderen of Naast elkaar om de selectie op te vullen door de verplaatsingsafbeelding in een patroon te herhalen.
4. Kies Beeld omslaan of Hoekpixels herhalen om te bepalen hoe niet-vervormde gebieden van de afbeelding moeten worden behandeld.
5. Klik op OK.
6. Selecteer en open de verplaatsingsafbeelding. De vervorming wordt op de afbeelding toegepast.

Naar boven

Het filter Kleur halftoon toepassen

1. Kies Filter > Pixel > Kleur halftoon.
2. Voer een waarde in pixels in voor de maximumstraal van een halftoonstip, van 4 tot en met 127.
3. Voer voor een of meer kanalen een waarde in voor de rasterhoek (de hoek van de stip vergeleken met de werkelijke horizon):
   - Gebruik voor afbeeldingen in grijswaarden alleen kanaal 1.
   - Gebruik bij RGB-afbeeldingen kanaal 1, 2 en 3, respectievelijk het rode, groene en blauwe kanaal.
   - Gebruik bij CMYK-afbeeldingen alle vier kanalen, respectievelijk de kanalen cyaan, magenta, geel en zwart.
   - Klik op Standaard om de standaardinstellingen van alle schermhoeken weer te herstellen.
4. Klik op OK.

Naar boven

Het filter Geef diepte toepassen

1. Kies Filter > Stileer > Geef diepte.
2. Kies een 3D-type:
   - Met Blokken worden er objecten met een vierkante voorzijde en vier zijkanten gemaakt. Als u de voorkant van elk blok met de gemiddelde kleur van het blok wilt vullen, selecteert u Effen voorvlakken. Als u het voorvlak met de afbeelding wilt vullen, deselecteert u Effen voorvlakken.
   - Met Piramides worden er objecten gemaakt met vier driehoekige zijden die in één punt samenkomen.
3. Voer in het tekstvak Grootte een waarde in om de lengte van de zijden van de basis van het object te bepalen. U kunt kiezen uit een waarde tussen 2 en 255 pixels.
4. Voer in het tekstvak Diepte een waarde in om aan te geven hoe ver het grootste object uit het scherm naar buiten lijkt te komen, van 1 tot en met 255.
5. Kies een diepteoptie:
   - Willekeurig om elk blok of elke piramide een willekeurige diepte te geven
   - Op niveaubasis om de diepte van elk object te laten overeenstemmen met de helderheid: heldere gedeelten komen verder naar voren dan donkere gedeelten.

6. Onvolledige blokken maskeren om alle objecten te verbergen die buiten de selectie uitsteken.

Naar boven

Het filter Omtreklijn toepassen

1. Kies Filter > Stileer > Omtreklijn.
2. Kies een randoptie om de gebieden in de selectie van een omtreklijn te voorzien: bij Onder wordt het gebied aangegeven waarbij de kleurwaarden van de pixels onder het opgegeven niveau vallen, en bij Boven wordt het gebied aangegeven waarbij de kleurwaarden boven het niveau vallen.
3. Voer een drempel (niveau) in voor het evalueren van de kleurwaarden (toonniveau) tussen 0 en 255. Experimenteer om te zien bij welke waarden de meeste details in de afbeelding zichtbaar zijn.

   In het deelvenster Info in de grijswaardenmodus kunt u een kleurwaarde identificeren waarvan u contouren wilt zien. Voer vervolgens in het tekstvak Niveau de waarde in.

Naar boven

Een aangepast filter maken

1. Kies Filter > Overige > Aangepast. Het dialoogvenster Aangepast geeft een raster van tekstvakken weer waarin u numerieke waarden kunt invoeren.
2. Selecteer het middelste tekstvak, waarin de pixel wordt weergegeven die wordt geëvalueerd. Voer de waarde in waarmee u de helderheidswaarde van die pixel wilt vermenigvuldigen, van -999 tot en met +999.
3. Selecteer een tekstvak dat een aangrenzende pixel weergeeft. Voer de waarde in waarmee u de pixel in deze positie wilt vermenigvuldigen.

   Als u bijvoorbeeld de helderheidswaarde van de pixel direct rechts van de huidige pixel met 2 wilt vermenigvuldigen, voert u in het tekstvak direct rechts van het middelste tekstvak 2 in.
4. Herhaal stap 2 en 3 voor alle pixels die u in de bewerking wilt opnemen. U hoeft niet in alle tekstvakken waarden in te voeren.
5. Voer onder Schalen de waarde in waardoor u de som van de helderheidswaarden van de pixels die in de berekening zijn opgenomen, wilt delen.
6. Voer onder Verschuiven de waarde in die u aan de uitkomst van de schaalberekening wilt toevoegen.
7. Klik op OK. Het aangepaste filter wordt op elke pixel in de afbeelding toegepast, één voor één.

   Met de knoppen Opslaan en Laden kunt u aangepaste filters opslaan en opnieuw gebruiken.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingsgebieden uitsmeren

Met het gereedschap Natte vinger simuleert u het effect dat u ziet wanneer u met een vinger door natte verf gaat. Het gereedschap neemt de kleur over van de plaats waar de streek begint en duwt deze in de richting waarin u sleept.

1. Selecteer het gereedschap Natte vinger .
2. Kies een penseeluiteinde en stel opties voor de overvloeimodus in op de optiebalk.
3. Schakel Monster nemen van alle lagen op de optiebalk in als u Natte vinger wilt gebruiken met kleurgegevens uit alle zichtbare lagen. Als deze optie is uitgeschakeld, gebruikt de Natte vinger alleen kleuren uit de actieve laag.
4. Schakel Vingerverf op de optiebalk in als u de voorgrondkleur aan het begin van elke streek wilt uitsmeren. Als deze optie is uitgeschakeld, gebruikt de Natte vinger de kleur die zich aan het begin van elke streek onder de cursor bevindt.
5. Sleep in de afbeelding om de pixels uit te smeren.

   Als u de optie Vingerverf wilt gebruiken, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleept u met het gereedschap Natte vinger.

Meer informatie vindt u in

- Galerie met retoucheringsgereedschappen

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Belichtingseffecten toevoegen (CS5)

Photoshop uitvoeren in 32-bits modus (alleen 64-bits Mac OS)
Het filter Belichtingseffecten toepassen
Soorten belichtingseffecten
Universeel licht aanpassen
Gericht licht afstellen met behulp van het voorvertoningsvenster
De spot afstellen met behulp van het voorvertoningsvenster
Stijlen voor Belichtingseffecten
Een licht toevoegen of verwijderen
Een stijl voor een belichtingseffect maken, opslaan of verwijderen
De optie Structuurkanaal gebruiken in het dialoogvenster Belichtingseffecten

Naar boven

Photoshop uitvoeren in de 32-bits modus (alleen voor 64-bits Mac OS)

In de 64-bits versie van Mac OS is Belichtingseffecten alleen beschikbaar als Photoshop in de 32-bits modus wordt uitgevoerd.

1. Kies Ga > Toepassingen in de Finder.
2. Vouw de Photoshop-map uit. Klik vervolgens met de rechtermuisknop op het pictogram van de Photoshop-toepassing en kies Toon info.
3. Selecteer in het gedeelte Algemeen van het venster Info de optie Open in 32-bits modus.
4. Sluit het venster Info en start Photoshop opnieuw op.

Zie Voordelen en beperkingen van het 64-bits besturingssysteem in Photoshop voor meer informatie.

Naar boven

Het filter Belichtingseffecten toepassen

Met het filter Belichtingseffecten kunt u allerlei belichtingseffecten op RGB-afbeeldingen toepassen. U kunt ook met structuren uit grijswaardenbestanden (de zogeheten *grijsstructuren*) 3D-achtige effecten creëren en uw eigen stijlen opslaan en deze op andere afbeeldingen toepassen.

Opmerking: *Het filter Belichtingseffecten werkt alleen op RGB-afbeeldingen.*

1. Kies Filter > Rendering > Belichtingseffecten.
2. Kies onder Stijl een bepaald belichtingseffect.
3. Kies onder Soort licht een soort licht. Als u meerdere lichtbronnen gebruikt, kunt u door Aan te selecteren en te deselecteren afzonderlijke lichten in- en uitschakelen.
4. U kunt de kleur van het licht veranderen door in het kleurvak in het gebied Soort licht van het dialoogvenster te klikken.

   De kleurkiezer die u in het dialoogvenster Algemene voorkeuren hebt gekozen, wordt geopend.
5. U stelt de lichtkenmerken in door de bijbehorende schuifregelaar van de volgende opties te slepen:

   Glans Hiermee bepaalt u hoeveel licht er van het oppervlak reflecteert (zoals op het oppervlak van een stuk fotopapier), variërend van Matte (weinig reflectie) tot Glanzend (veel reflectie).

   Materiaal Hiermee bepaalt u wat beter reflecteert: het licht of het object waarop het licht schijnt. Plastic reflecteert de kleur van het licht. Metaal reflecteert de kleur van het object.

   Belichting Hiermee voegt u meer (positieve waarden) of minder (negatieve waarden) licht toe. Een waarde van 0 heeft geen effect.

   Omgeving Hiermee spreidt u het licht alsof het met ander licht in een kamer wordt gecombineerd, bijvoorbeeld zonlicht of TL-verlichting. Kies een waarde van 100 om alleen de lichtbron te gebruiken of een waarde van -100 om de lichtbron te verwijderen. U verandert de kleur van het omgevingslicht door in het kleurvak te klikken en in de kleurkiezer die verschijnt een kleur te kiezen.

   U kunt een licht dupliceren door Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt te houden en het licht in het voorvertoningsvenster te slepen.
6. Als u een structuurvulling wilt gebruiken, kiest u onder Structuurkanaal een kanaal.

Soorten belichtingseffecten

Naar boven

U kunt kiezen uit verschillende belichtingstypen:

Universeel Hierbij schijnt er licht in alle richtingen vanaf direct boven de afbeelding, net als bij een lamp boven een stuk papier.

Gericht Hierbij schijnt het licht van ver af zodat de hoek van het licht niet verandert, net als bij de zon.

Spot Hierbij wordt een elliptische lichtbundel op de afbeelding geworpen. De lijn in het voorvertoningsvenster geeft de richting en de hoek van het licht aan en de handgrepen geven de randen van de ellips aan.

Universeel licht aanpassen

Naar boven

1. Kies Filter > Rendering > Belichtingseffecten.
2. Kies Universeel bij Soort licht.
3. Pas het licht aan:
   - U verplaatst het licht door de middencirkel te slepen.
   - U vergroot of verkleint het licht (als een licht dat dichterbij komt of verder weg gaat) door het verslepen van een van de handgrepen waarmee de randen van het effect worden gedefinieerd.

Gericht licht afstellen met behulp van het voorvertoningsvenster

Naar boven

1. Kies Filter > Rendering > Belichtingseffecten.
2. Kies Gericht bij Soort licht.
3. Pas het licht aan:
   - U verplaatst het licht door de middencirkel te slepen.
   - U verandert de richting van het licht door de handgreep aan het einde van de lijn te slepen en de hoek van het licht te draaien. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt om de hoogte van het licht (lengte van de lijn) constant te houden.
   - U verandert de hoogte van het licht door de handgreep op het einde van de lijn te slepen. Maak de lijn korter voor een helder licht, en maak de lijn langer voor een minder intens licht. Bij een zeer korte lijn krijgt u zuiver wit licht, bij een zeer lange lijn geen licht. Houd Shift ingedrukt en sleep om de hoek constant te houden en de hoogte van het licht (lengte van de lijn) te wijzigen.

De spot afstellen met behulp van het voorvertoningsvenster

Naar boven

1. Kies Filter > Rendering > Belichtingseffecten.
2. Kies Spot bij Soort licht.
3. Pas het licht aan:
   - U verplaatst het licht door de middencirkel te slepen.
   - U vergroot de hoek van het licht door de handgreep te slepen en de lijn korter te maken. U verkleint de hoek van het licht door te slepen en de lijn langer te maken.
   - U kunt de ellips uitrekken of het licht draaien door een van de handgrepen te slepen. Houd Shift ingedrukt en sleep om de hoek constant te houden en alleen de grootte van de ellips te wijzigen. Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt, en sleep, om het formaat constant te houden en de hoek of de richting van de spot te wijzigen.
   - U stelt de lichtscherpte (of spotintensiteit) in en u bepaalt welk gedeelte van het ovaal met licht wordt gevuld door de schuifregelaar bij Intensiteit te slepen: volledige intensiteit (een waarde van 100) is het helderst, de normale intensiteit is ongeveer 50, met een negatieve intensiteit wordt licht weggehaald en met een intensiteit van -100 wordt geen licht geproduceerd. Met de schuifregelaar bij Focus regelt u welk deel van de ellips wordt gevuld met licht.

Stijlen Belichtingseffecten

Naar boven

In het menu Stijl in het dialoogvenster Belichtingseffecten kunt u kiezen uit 17 lichtstijlen. U kunt ook een eigen belichtingsstijl maken door lichten aan de standaardinstelling toe te voegen. Bij het filter Belichtingseffecten dient u minimaal één lichtbron te gebruiken. U kunt slechts één licht tegelijkertijd bewerken, maar het effect wordt gegenereerd met alle toegevoegde lichten.

2 uur spotlicht Een gele spot met een gemiddelde (17) intensiteit en een brede (91) focus.

Blauw universeel Een blauw universeel licht boven de afbeelding met volledige (85) intensiteit en geen focus.

Lichtcirkel Vier spots. Wit heeft een volledige (100) intensiteit en een geconcentreerde (8) focus. Geel heeft een sterke intensiteit (88) en een

geconcentreerde focus (3). Rood heeft een gemiddelde (50) intensiteit en een geconcentreerde (0) focus. Blauw heeft een volledige (100) intensiteit en een gemiddelde (25) focus.

Gekruist Een witte spot met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (69) focus.

Gekruist omlaag Twee witte spots met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (100) focus.

Standaard Een witte spot met een gemiddelde intensiteit (35) en een brede focus (69).

Vijf lichten omlaag/Vijf lichten omhoog Vijf witte spots, omlaag of omhoog, met een volledige (100) intensiteit en een brede (60) focus.

Knipperlicht Een universeel geel licht met een gemiddelde (46) intensiteit.

Schijnwerper Een witte spot met een gemiddelde (35) intensiteit en een brede (69) focus.

Parallel gericht Een gericht blauw licht met volledige (98) intensiteit en geen focus.

RGB-lichten Rode, blauwe en groene lichten die een licht produceren met een gemiddelde (60) intensiteit en een brede (96) focus.

Zwak direct licht Twee gerichte lichten, wit en blauw, zonder focus. Wit heeft een zwakke (20) intensiteit. Blauw heeft een gemiddelde (67) intensiteit.

Zwak universeel Een zwak universeel licht met een gemiddelde (50) intensiteit.

Zwak spotlicht Een witte spot met een volledige (98) intensiteit en een brede (100) focus.

Drie omlaag Drie witte spots met een zwakke (35) intensiteit en een brede (96) focus.

Drie spotjes Drie spots met een zwakke (35) intensiteit en een brede (100) focus.

Naar boven

Een licht toevoegen of verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Belichtingseffecten:
  - Als u licht wilt toevoegen sleept u het pictogram van de lamp aan de onderkant van het dialoogvenster naar het voorvertoningsgebied. Herhaal deze handeling desgewenst voor maximaal 16 lichten.
  - Als u licht wilt weghalen, sleept u het met de middelste cirkel naar de knop met de prullenbak, rechts onderaan het voorvertoningsgebied.

Naar boven

Een stijl voor een belichtingseffect maken, opslaan of verwijderen

- Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Belichtingseffecten:
  - Als u een stijl wilt maken , kiest u Standaard in Stijl en sleept u het pictogram Gloeilamp onderin het dialoogvenster naar het voorvertoningsgebied. Herhaal deze handeling desgewenst voor maximaal 16 lichten.
  - Als u een stijl wilt opslaan, klikt u op Opslaan, geeft u de stijl een naam, en klikt u op OK. Alle instellingen voor alle lichten worden met de stijl opgeslagen. De stijlen verschijnen in het menu Stijl als u de afbeelding opent.
  - Als u een stijl wilt verwijderen, kiest u een stijl, en klikt u vervolgens op Verwijderen.

Naar boven

De optie Structuurkanaal gebruiken in het dialoogvenster Belichtingseffecten

Met Structuurkanaal in het dialoogvenster Belichtingseffecten kunt u belichtingseffecten bepalen aan de hand van grijswaardenafbeeldingen (de zogenaamde *grijsstructuren*) die u als alfakanalen toevoegt aan uw afbeelding. U kunt iedere willekeurige grijswaardenafbeelding als een alfakanaal toevoegen aan uw afbeelding, maar u kunt ook een nieuw alfakanaal maken en daar structuur aan toevoegen. Gebruik voor een reliëftekststeffect een kanaal met witte tekst op een zwarte achtergrond of omgekeerd.

1. Voeg, indien noodzakelijk, een alfakanaal toe aan uw afbeelding. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een op een andere afbeelding gebaseerde structuur wilt gebruiken (bijvoorbeeld een stofstructuur of water), zet u de desbetreffende afbeelding om in een grijswaardenafbeelding en sleept u het grijswaardenkanaal van die afbeelding naar de huidige afbeelding.
   - Sleep een bestaand alfakanaal van een andere afbeelding naar de huidige afbeelding.
   - Maak een alfakanaal in uw afbeelding en voeg er structuur aan toe.
2. Kies een kanaal in het menu Structuurkanaal in het dialoogvenster Belichtingseffecten: hetzij een alfakanaal dat u hebt toegevoegd of het rode, blauwe of groene kanaal van de afbeelding.
3. Selecteer Wit is hoog om de witte gedeelten van het kanaal boven het oppervlak uit te tillen. Schakel deze optie uit om de donkere delen op te tillen.
4. Sleep de schuifregelaar bij Hoogte om de structuur te variëren van Plat (0) tot Bergachtig (100).

Meer Help-onderwerpen

- Alfakanaalmaskers maken en bewerken

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Opslaan en exporteren

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Ondersteunde bestandsindelingen

De sterretjes (*) verwijzen naar indelingen waarvoor ondersteuning is geïntroduceerd in CS6.

Audio-importindelingen

De volgende indelingen kunnen nu worden geopend in Photoshop Standard en Extended. (In Photoshop CS5 en lager was Extended vereist.)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Video-importindelingen
.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
.MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2 als een decoder is geïnstalleerd (bijvoorbeeld met een Adobe-videosuite)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Video-exportindelingen
DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Grafische bestandsindelingen
Photoshop PSD
Indeling voor grote documenten (PSB)
BMP
Cineon
CompuServe-GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF-indeling
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Portable Bit Map
Photoshop Raw
Scitex CT
Targa
TIFF
Wireless Bitmap
Photoshop 2.0 (Alleen Macintosh)
PICT (alleen lezen)

PICT Resource (alleen Macintosh, alleen openen)
Radiance

3D-gerelateerde indelingen
3D Studio (alleen importeren)
DAE (Collada)
Flash 3D* (alleen exporteren)
JPS* (JPEG Stereo)
KMZ (Google Earth 4)
MPO* (Multi-Picture format))
U3D
Wavefront|OBJ

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

PDF-bestanden opslaan

Informatie over de Photoshop PDF-indeling
Opslaan in de Photoshop PDF-indeling
Adobe PDF-voorinstellingen
PDF/X- en PDF/A-standaarden
PDF-compatibiliteitsniveaus
Algemene opties voor Adobe PDF
Opties voor het comprimeren en downsamplen van Adobe PDF-bestanden
Opties voor kleurbeheer en PDF/X voor Adobe PDF-bestanden
Beveiliging toevoegen aan PDF-bestanden
Een Adobe PDF-voorinstelling opslaan
Adobe PDF-voorinstellingen laden, bewerken en verwijderen

Naar boven

Informatie over de Photoshop PDF-indeling

Met de opdracht Opslaan als kunt u RGB-afbeeldingen en afbeeldingen in geïndexeerde kleuren, grijswaarden, bitmapmodus en Lab-kleur, alsmede CMYK-afbeeldingen en duotoonafbeeldingen, direct opslaan in de Photoshop PDF-indeling. Photoshop-gegevens, zoals lagen, alfakanalen, steunkleuren en notities, kunnen behouden blijven in Photoshop PDF-documenten, waardoor u het document in Photoshop CS2 of hoger kunt openen en de afbeeldingen kunt bewerken.

U kunt een bestand snel opslaan als een Photoshop PDF-bestand door de handeling Opslaan als Photoshop PDF af te spelen voor het bestand. U vindt deze optie wanneer u Productie kiest in het menu van het deelvenster Handelingen.

Voor gevorderde gebruikers biedt de Photoshop PDF-indeling de mogelijkheid om het document geschikt te maken voor PDF/X. Dit is belangrijk als uw document naar een grote, professionele drukpers wordt verzonden. PDF/X (Portable Document Format Exchange) is een subset van Adobe PDF waarin kleuren, lettertypen en overdrukvariabelen die afdrukproblemen veroorzaken, worden verwijderd.

Ook kunt u beveiligingsopties opgeven om de toegang tot het PDF-document te beperken. Dankzij de nieuwe 128 bits RC4-versleuteling (Acrobat 6 en later) kunnen gebruikers metagegevens en miniaturen in een beveiligd PDF-document bekijken met Adobe Bridge.

U kunt uw PDF-instellingen opslaan als PDF-voorinstelling om consistente Photoshop PDF-bestanden te maken. Adobe PDF-voorinstellingen en -instellingen worden gedeeld door alle Adobe Creative Suite-componenten, zoals Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® en Acrobat®.

Naar boven

Opslaan in de Photoshop PDF-indeling

1. Kies Bestand > Opslaan als en kies vervolgens Photoshop PDF in het menu Indeling. Wanneer u een kleurprofiel wilt insluiten, kunt u een kleuroptie selecteren of kunt u gebruikmaken van het profiel dat is opgegeven met de opdracht Instellen proef. U kunt ook lagen, notities, steunkleuren of alfakanalen opnemen. Klik op Opslaan.
2. In het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kiest u een Adobe PDF-voorinstelling en geeft u op of het Photoshop PDF-bestand op een desktopprinter of proofer moet worden afgedrukt, naar een professionele printer moet worden verzonden, verspreid moet worden via e-mail, op het web moet worden weergegeven, enzovoort. Zie Adobe PDF-voorinstellingen voor meer informatie.

   Het kiezen van een voorinstelling is de gemakkelijkste manier om opties in te stellen voor uw Photoshop PDF-bestand. Nadat u een voorinstelling hebt gekozen, klikt u op PDF opslaan om het Photoshop PDF-bestand te genereren. Als u beveiligingsopties wilt toevoegen of de opslagopties voor het PDF-bestand nauwkeuriger wilt instellen, moet u de overige stappen van deze procedure ook volgen.
3. (Optioneel) Maak gebruik van de opties in de menu's Standaard en Compatibiliteit om aan te geven voor welke PDF/X-standaard en welke Acrobat-versie het document geschikt moet zijn. Zie PDF-compatibiliteitsniveaus voor meer informatie.
4. (Optioneel) Selecteer Algemeen in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan om algemene opties in te stellen voor het opslaan van PDF-bestanden. Zie Algemene opties voor Adobe PDF voor meer informatie over iedere optie.
   Opmerking: *Gebruikers van Photoshop 7.0 en eerder kunnen een Photoshop PDF-bestand openen als een generiek PDF-bestand met samengevoegde lagen. Kies Bestand > Openen als en vervolgens Generic PDF in het menu Openen als (Windows) of kies Bestand > Openen en vervolgens Generic PDF in het menu Indeling (Mac OS).*
5. (Optioneel) Selecteer Compressie in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan om de opties voor compressie en downsampling voor het PDF-bestand op te geven. Zie Opties voor het comprimeren en downsamplen van Adobe PDF-bestanden voor meer informatie.
6. (Optioneel) Selecteer Uitvoer in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan om de opties voor kleurbeheer en de PDF/X-opties op te geven. Zie Opties voor kleurbeheer en PDF/X voor Adobe PDF-bestanden voor meer informatie.
7. (Optioneel) Als u het PDF-bestand extra wilt beveiligen, selecteert u Beveiliging in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan. Geef de opties voor het wachtwoord en de toegangsrechten op voor het PDF-document. Zie ook Beveiliging toevoegen aan PDF-

bestanden.
Opmerking: *Het versleutelingsniveau is afhankelijk van de compatibiliteitsinstelling van het PDF-document. Kies een andere compatibiliteitsinstelling als u een hoger of lager versleutelingsniveau wilt instellen.*

8. (Optioneel) Selecteer Samenvatting in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan. U kunt de door u opgegeven opties nogmaals bekijken.
9. (Optioneel) Als u de PDF-opslagopties nogmaals wilt gebruiken, klikt u op Voorinstelling opslaan en slaat u de instellingen op als PDF-voorinstelling. De nieuwe voorinstelling wordt weergegeven in het menu Adobe PDF-voorinstelling wanneer u de volgende keer een Photoshop PDF-bestand opslaat en in alle producten van de Adobe Creative Suite. Zie ook Een Adobe PDF-voorinstelling opslaan.
10. Klik op PDF opslaan. Photoshop sluit het dialoogvenster Adobe PDF opslaan en maakt een PDF-bestand van het document.

Naar boven

Adobe PDF-voorinstellingen

Een PDF-voorinstelling is een groep instellingen die het maken van een PDF beïnvloeden. Deze instellingen zorgen ervoor dat de bestandsgrootte in verhouding is met de kwaliteit, afhankelijk van de manier waarop de PDF wordt gebruikt. De meeste vooraf gedefinieerde voorinstellingen gelden voor verschillende Adobe Creative Suite-componenten, zoals InDesign, Illustrator, Photoshop en Acrobat. U kunt ook aangepaste voorinstellingen maken en delen die zijn afgestemd op uw unieke uitvoervereisten.

Voorinstellingen worden standaard geïnstalleerd in de map Extras. Sommige van de hieronder vermelde voorinstellingen zijn pas beschikbaar wanneer u deze hebt verplaatst naar de map Settings. De mappen Extras en Settings bevinden zich gewoonlijk in (Windows Vista en Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF of (Mac OS) Bibliotheek\Application Support\Adobe PDF. Sommige voorinstellingen zijn in bepaalde Creative Suite-componenten niet beschikbaar.

De aangepaste instellingen bevinden zich in (Windows XP) Documents and Settings/[gebruikersnaam]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista en Windows 7) Users/[gebruikersnaam]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings of (Mac OS) Users/[gebruikersnaam]/Bibliotheek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Controleer de PDF-instellingen regelmatig. De instellingen worden niet automatisch omgezet in de standaardinstellingen. Toepassingen en hulpprogramma's waarmee PDF-bestanden worden gemaakt, gebruiken de set PDF-instellingen die het laatst is gedefinieerd of geselecteerd.

Afdrukken met hoge kwaliteit Hiermee maakt u PDF-bestanden die geschikt zijn voor afdrukken van hoge kwaliteit op desktopprinters en drukpersen. Bij deze voorinstelling wordt PDF 1.4 gebruikt, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten, blijven kleuren ongewijzigd en wordt de transparantie niet afgevlakt (voor bestandstypen waarin transparantie mogelijk is). Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger. In InDesign worden met deze voorinstelling ook gecodeerde PDF-bestanden gemaakt.

Standaardwaarden Illustrator (alleen Illustrator) Hiermee maakt u een PDF waarin alle Illustrator-gegevens behouden blijven. PDF-bestanden die met deze voorinstelling zijn gemaakt kunnen zonder verlies van gegevens opnieuw worden geopend in Illustrator.

Grote pagina's (alleen Acrobat) Hiermee maakt u PDF-bestanden die kunnen worden gebruikt voor het weergeven en afdrukken van technische tekeningen die groter zijn dan 5 x 5 m. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 7.0 en Acrobat Reader 7.0 en hoger.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK en RGB) (alleen Acrobat) Deze voorinstelling wordt gebruikt voor elektronische documenten die langdurig bewaard moeten blijven (archivering). PDF/A-1b gebruikt PDF 1.4 en zet alle kleuren om in CMYK of RGB, afhankelijk van de standaard die u kiest. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger.

PDF/X-1a (2001 en 2003) PDF/X-1a vereist dat alle fonts worden ingesloten, dat de juiste markeringen en aflooptekens worden opgegeven en dat kleuren worden weergegeven als CMYK, steunkleuren of beide. Bestanden die voldoen aan deze standaard moeten informatie bevatten over de manier waarop ze moeten worden afgedrukt. PDF-bestanden die voldoen aan de PDF/X-1a-standaard kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger.

Bij PDF/X-1a wordt PDF 1.3 gebruikt, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten, worden niet-gelabelde PDF's gemaakt en wordt transparantie afgevlakt met de instelling Hoge resolutie.

Opmerking: *De voorinstellingen PDF/X1-a:2003 en PDF/X-3:2003 worden tijdens de installatie op uw computer geplaatst, maar zijn pas beschikbaar wanneer u deze hebt verplaatst van de map Xtras naar de map Settings.*

PDF/X-3 Met deze voorinstelling wordt een PDF gemaakt op basis van de ISO-standaard PDF/X-3:2002. PDF-bestanden die worden gemaakt met deze instelling, kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 of later.

PDF/X-4 (2008) Deze voorinstelling voor het maken van ISO PDF/X-4:2008-bestanden ondersteunt live-transparantie (transparantie wordt niet afgevlakt) en ICC-kleurbeheer. PDF-bestanden die worden geëxporteerd met deze voorinstelling, krijgen de PDF 1.4-indeling. Afbeeldingen worden op dezelfde wijze gedownsampled en gecomprimeerd en lettertypen op dezelfde wijze ingesloten als met de instellingen PDF/X-1a en PDF/X-3. U kunt PDF/X-4:2008-compatibele PDF-bestanden rechtstreeks maken in Creative Suite 4 en 5-componenten, waaronder Illustrator, InDesign en Photoshop. Acrobat 9 Pro bevat validerings- en preflight-functies waarmee PDF/X-4:2008-compatibele PDF-bestanden kunnen worden gemaakt en niet-PDF/X-bestanden indien mogelijk kunnen worden omgezet in PDF/X-4:2008-bestanden.

Adobe raadt PDF/X-4:2008 aan als optimale PDF-bestandsindeling voor publicatieworkflows voor PDF-drukwerk.

Drukwerkkwaliteit Hiermee maakt u PDF-bestanden met een hoge afdrukkwaliteit, bijvoorbeeld voor digitaal afdrukken of voor scheidingsvellen die op een zetmachine of plaatmachine worden afgedrukt. De bestanden voldoen echter niet aan de PDF/X-standaard. In dit geval is de kwaliteit van de inhoud het belangrijkste. Het doel is om in een Adobe PDF-bestand alle gegevens te behouden die een drukker of afdrukservicebureau nodig heeft om het document correct af te drukken. Bij deze set opties wordt PDF 1.4 gebruikt, worden kleuren naar CMYK geconverteerd, worden afbeeldingen in kleur en grijswaarden gedownsampled naar 300 ppi en monochrome afbeeldingen naar 1200 ppi, worden subsets met alle lettertypen ingesloten en wordt de transparantie behouden (voor bestandstypen waarin transparantie mogelijk is).

Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en in Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Opmerking: *Voordat u een Adobe PDF-bestand maakt voor verzending naar een commerciële drukker of een afdrukservicebureau, moet u weten wat de uitvoerresolutie en de overige instellingen zijn of vraagt u om een .joboptions-bestand met de aanbevolen instellingen. Mogelijk moet u de Adobe PDF-instellingen aanpassen voor een bepaald bureau en een eigen .joboptions-bestand meeleveren.*

PDF-bestanden met rijke inhoud Hiermee maakt u gebruiksklare PDF-bestanden met codes, hyperlinks, bladwijzers, interactieve elementen en lagen. Bij deze set opties wordt PDF 1.5 gebruikt en worden subsets van alle lettertypen ingesloten. Ook worden de bestanden geoptimaliseerd voor byte-serving. Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 6.0 en in Acrobat Reader 6.0 en hoger. De voorinstelling PDF-bestanden met rijke inhoud staat in de map Extras.

Opmerking: *Deze voorinstelling werd in eerdere versies van bepaalde toepassingen eBook genoemd.*

Kleinste bestandsgrootte Hiermee maakt u PDF-bestanden voor weergave op het web of een intranet of voor e-maildistributie. Met deze set opties worden compressie, downsampling en een relatief lage afbeeldingsresolutie gebruikt. Alle kleuren worden omgezet in sRGB en lettertypen worden ingesloten. Ook worden de bestanden geoptimaliseerd voor byte-serving. Voor optimale resultaten kunt u deze voorinstelling beter niet gebruiken als u het PDF-bestand wilt afdrukken.

Deze PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en in Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Standaard (alleen Acrobat) Hiermee maakt u PDF-bestanden die worden afgedrukt op desktopprinters of digitale kopieerapparaten, die worden gepubliceerd op een cd of die als een proefdruk naar een klant worden gestuurd. Bij deze set met opties worden bestanden klein gehouden met compressie en downsampling, maar worden ook subsets ingesloten van alle (toegestane) lettertypen die worden gebruikt in het bestand, worden alle kleuren geconverteerd naar sRGB en wordt afgedrukt met een gemiddelde resolutie. Subsets van Windows-lettertypen worden niet standaard ingesloten. PDF-bestanden die met dit instellingenbestand zijn gemaakt, kunnen worden geopend in Acrobat 5.0 en Acrobat Reader 5.0 en hoger.

Raadpleeg de PDF Integration Guide op de dvd van Creative Suite voor meer informatie over gedeelde PDF-instellingen voor Creative Suite-componenten.

Naar boven

PDF/X- en PDF/A-standaarden

De PDF/X- en PDF/A-standaarden zijn gedefinieerd door de International Organization for Standardization (ISO). PDF/X-standaarden gelden voor de uitwisseling van grafische inhoud, terwijl PDF/A-standaarden betrekking hebben op het voor langere tijd archiveren van elektronische documenten. Tijdens het omzetten naar PDF wordt het desbetreffende bestand gecontroleerd aan de hand van de opgegeven standaard. Als de PDF niet voldoet aan de geselecteerde ISO-standaard, wordt een bericht weergegeven met de vraag of u de omzetting wilt annuleren of wilt doorgaan met het maken van een bestand dat niet compatibel is.

Bij de meestgebruikte standaarden voor werkstromen voor publicatie van drukwerk gaat het om diverse PDF/X-indelingen: PDF/X-1a, PDF/X-3 en (in 2007) PDF/X-4. De meestgebruikte standaarden voor archivering van PDF's zijn PDF/A-1a en PDF/A-1b (voor minder strenge eisen).

Opmerking: *Zie de ISO-website en de Adobe-website voor meer informatie over PDF/X en PDF/A.*

Naar boven

PDF-compatibiliteitsniveaus

Wanneer u PDF-bestanden maakt, moet u beslissen welke PDF-versie u wilt gebruiken. U kunt de PDF-versie veranderen door over te schakelen op een andere voorinstelling of door een compatibiliteitsoptie te kiezen wanneer u het bestand opslaat als PDF of een PDF-voorinstelling bewerkt.

In het algemeen moet u de meest recente versie (in dit geval versie 1.7) gebruiken, tenzij er specifieke behoefte is aan achterwaartse compatibiliteit. De nieuwste versie bevat alle nieuwste mogelijkheden en functies. Als u echter documenten maakt die op grote schaal worden verspreid, kunt u wellicht beter Acrobat 5.0 (PDF 1.4) of Acrobat 6.0 (PDF 1.5) kiezen, zodat alle gebruikers het document kunnen bekijken en afdrukken.

In de volgende tabel worden enkele functies vergeleken van PDF-bestanden die met de verschillende compatibiliteitsinstellingen zijn gemaakt.

Opmerking: *Acrobat 8.0 en 9.0 gebruiken ook PDF 1.7.*

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) en Acrobat X (PDF 1.7)
PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 3.0 en Acrobat Reader 3.0 en hoger.	PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 3.0 en Acrobat Reader 3.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.	De meeste PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.	De meeste PDF-bestanden kunnen worden geopend in Acrobat 4.0 en Acrobat Reader 4.0 en hoger. Functies die specifiek zijn voor latere versies, kunnen echter verloren gaan of niet zichtbaar zijn.
Het bestand mag geen illustraties bevatten waarin gebruik wordt gemaakt van actieve transparantie-effecten. Transparantie moet worden afgevlakt voorafgaand aan de	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.	Het gebruik van actieve transparantie in illustraties wordt ondersteund. Met de Acrobat Distiller-functie wordt transparantie afgevlakt.

omzetting in PDF 1.3.			
Lagen worden niet ondersteund.	Lagen worden niet ondersteund.	Lagen blijven behouden wanneer PDF-bestanden worden gemaakt in toepassingen die het genereren van gelaagde PDF-documenten ondersteunen, zoals Illustrator CS en hoger of InDesign CS en hoger.	Lagen blijven behouden wanneer PDF-bestanden worden gemaakt in toepassingen die het genereren van gelaagde PDF-documenten ondersteunen, zoals Illustrator CS en hoger of InDesign CS en hoger.
DeviceN-kleurruimte met 8 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met 8 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met maximaal 31 kleuren wordt ondersteund.	DeviceN-kleurruimte met maximaal 31 kleuren wordt ondersteund.
Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten. Distiller zet de lettertypen tijdens het insluiten om.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.	Multibyte-lettertypen kunnen worden ingesloten.
40-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4-beveiliging wordt ondersteund.	128-bits RC4- en 128-bits AES-beveiliging (Advanced Encryption Standard) worden ondersteund.

Naar boven

Algemene opties voor Adobe PDF

In de sectie Algemeen van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de volgende opties instellen:

Beschrijving Hiermee wordt de beschrijving van de geselecteerde voorinstelling weergegeven. Bovendien kunt u de beschrijving hier bewerken. U kunt een beschrijving plakken via het klembord. Als u de beschrijving van een voorinstelling bewerkt, wordt het woord "gewijzigd" toegevoegd aan het einde van de naam van de voorinstelling.

Bewerkingsmogelijkheden van Photoshop behouden Hiermee worden de Photoshop-gegevens in het PDF-bestand behouden, zoals lagen, alfakanalen en steunkleuren. Photoshop PDF-documenten met deze optie kunnen alleen in Photoshop CS2 en later worden geopend.

Paginaminiaturen insluiten Hiermee maakt u een miniatuurafbeelding van een illustratie.

Optimaliseren voor snelle weergave op het web Hiermee optimaliseert u het PDF-bestand zodat het snel kan worden weergegeven in een webbrowser.

PDF-bestand weergeven na opslaan Hiermee opent u het nieuwe PDF-bestand in de standaardtoepassing waarin PDF-bestanden worden weergegeven.

Naar boven

Opties voor het comprimeren en downsamplen van Adobe PDF-bestanden

Als u illustraties opslaat in Adobe PDF, kunt u tekst en lijntekeningen comprimeren en bitmapafbeeldingen comprimeren en downsamplen. Afhankelijk van de instellingen die u kiest, kunnen compressie en downsampling een Adobe PDF-bestand aanzienlijk verkleinen, zonder dat er details verloren gaan of het bestand minder nauwkeurig is.

Het onderdeel Compressie van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan is verdeeld in drie gedeelten. Elk gedeelte bevat de volgende opties voor het comprimeren en het wijzigen van het aantal pixels in de afbeeldingen in uw artwork.

Downsampling Gebruik downsampling als u het PDF-bestand op het web wilt gebruiken. Hierdoor is een hogere compressie mogelijk. Gebruik downsampling niet als u het PDF-bestand met een hoge resolutie wilt afdrukken. Selecteer de optie Niet downsamplen om alle opties voor het downsamplen uit te schakelen.

Downsampling is het verminderen van het aantal pixels in een afbeelding. Voor het downsamplen van afbeeldingen kiest u een interpolatiemethode (Gemiddelde downsamplen naar, Subsamplen naar of Bicubisch downsamplen naar) en voert u de gewenste resolutie in (in pixels per inch). Vervolgens voert u bij het tekstvak Voor afbeeldingen boven: een resolutie in. Alle afbeeldingen met een resolutie boven deze drempelwaarde worden gedownsampled.

De interpolatiemethode die u kiest, bepaalt de manier waarop pixels worden gewist:

Gemiddelde downsamplen naar Hiermee wordt het gemiddelde van de pixels in een bepaald gebied genomen en over het gehele gebied vervangen door de gemiddelde pixelkleur met de opgegeven resolutie. Het gemiddelde downsamplen is hetzelfde als bilineair resamplen.

Subsamplen naar Hiermee wordt een pixel in het midden van een bepaald gebied gekozen en krijgt het hele gebied die pixelkleur. Vergeleken met downsampling is de verwerkingstijd bij subsampling aanzienlijk korter, maar zijn de afbeeldingen ook minder vloeiend. Subsampling is hetzelfde als het wijzigen van pixels met de methode Naaste buur.

Bicubisch downsamplen naar Hiermee wordt een gewogen gemiddelde gebruikt om de pixelkleur te bepalen en is het resultaat gewoonlijk beter dan bij de optie Gemiddelde downsamplen naar. Bicubisch is de langzaamste maar ook de meest nauwkeurige methode

en geeft de meest vloeiende toongradaties.

Compressie Hiermee bepaalt u het type compressie voor uw bestand.

ZIP-compressie Deze methode werkt goed bij afbeeldingen met grote gebieden in een enkele kleur of met zichzelf herhalende patronen en bij zwart-witafbeeldingen met zichzelf herhalende patronen. ZIP-compressie is een compressiemethode zonder verlies.

JPEG-compressie Deze methode is geschikt voor afbeeldingen in grijswaarden en kleur. JPEG-compressie is een techniek met verlies. Dit betekent dat er afbeeldingsgegevens worden verwijderd en dat de kwaliteit van de afbeelding kan afnemen. Er wordt echter geprobeerd zo weinig mogelijk gegevens verloren te laten gaan bij het verkleinen van het bestand. Omdat JPEG gegevens verwijdert, ontstaan hierdoor veel kleinere bestanden dan bij ZIP-compressie.

JPEG2000 Dit is de nieuwe, internationale standaard voor het comprimeren en inpakken van afbeeldingsgegevens. Net zoals de JPEG-compressie is de JPEG 2000-compressie geschikt voor grijswaarden- of kleurenafbeeldingen. Deze methode heeft nog andere voordelen ten opzichte van JPEG, namelijk progressieve weergave en compressie zonder verlies. JPEG2000 is alleen beschikbaar als Acrobat 6 (PDF 1.5) of later is geselecteerd in het menu Compatibiliteit.

Afbeeldingskwaliteit Bepaalt de hoeveelheid compressie die wordt toegepast. Het hangt van de compressiemethode af welke opties er beschikbaar zijn. Voor JPEG2000-compressie biedt Photoshop de opties Zonder verlies, Maximaal, Hoog, Normaal, Laag en Minimaal. Voor JPEG-compressie biedt Photoshop de volgende opties: Minimaal, Laag, Normaal, Hoog en Maximaal. Voor ZIP-compressie biedt Photoshop een optie voor 8-bits afbeeldingskwaliteit. Dit is een optie zonder verlies, dat wil zeggen dat er geen gegevens worden verwijderd om de bestandsgrootte te reduceren, zodat de afbeeldingskwaliteit niet wordt beïnvloed.

Blokgrootte Hiermee geeft u de grootte van de blokken op die in bestanden met JPEG 2000-compressie worden gebruikt. Als u lage afbeeldingskwaliteitwaarden gebruikt om afbeeldingen die kleiner zijn dan 1024 x 1024 pixels te optimaliseren, levert het gebruik van de grootste blokgrootte betere resultaten op. Voor de meeste afbeeldingen is een blokgrootte van 1024 is het beste. Kleinere blokgrootten worden over het algemeen gebruikt voor afbeeldingen van kleine afmetingen (die bijvoorbeeld op mobiele telefoons worden weergegeven).

Afbeeldingen met 16 bits/kanaal omzetten in 8 bits/kanaal Hiermee zet u afbeeldingen met 16 bits per kanaal om in afbeeldingen met 8 bits per kanaal (deze optie is standaard geselecteerd). ZIP is de enige compressiemethode die beschikbaar is als de optie Afbeeldingen met 16 bits/kanaal omzetten in 8 bits/kanaal niet is ingeschakeld. Als de compatibiliteit van uw document is ingesteld op Acrobat 5 (PDF 1.4) of lager, is de optie Afbeeldingen met 16 bits/kanaal omzetten in 8 bits/kanaal niet beschikbaar en worden afbeeldingen automatisch omgezet in 8 bits per kanaal.

Naar boven

Opties voor kleurbeheer en PDF/X voor Adobe PDF-bestanden

In het onderdeel Uitvoer van het dialoogvenster Adobe PDF opslaan kunt u de volgende opties instellen. De interactie tussen de uitvoeropties is afhankelijk van het feit of kleurbeheer is ingeschakeld en welke PDF-standaard is geselecteerd.

Kleuromzetting Hiermee bepaalt u hoe de kleurgegevens in het Adobe PDF-bestand worden weergegeven. Als u kleurobjecten omzet in RGB of CMYK, moet u ook een doelprofiel in het pop-upmenu kiezen. Alle steunkleurgegevens blijven behouden tijdens de kleuromzetting. Alleen de equivalente proceskleuren worden omgezet in de opgegeven kleurruimte.

Geen omzetting Hiermee worden de kleurgegevens ongewijzigd behouden.

Omzetten in doel Hiermee zet u alle kleuren om in het profiel dat geselecteerd is bij Doel. Of het profiel wordt opgenomen of niet wordt bepaald door het profielopnamebeleid.

Doel Beschrijft de kleuromvang van het uiteindelijke RGB- of CMYK-uitvoerapparaat, zoals de monitor of een SWOP-standaard. Met dit profiel wordt in Photoshop de kleurinformatie van het document (gedefinieerd door het bronprofiel in het onderdeel Werkruimten van het dialoogvenster Kleurinstellingen) omgezet in de kleurruimte van het doeluitvoerapparaat.

Profielopnamebeleid Hiermee bepaalt u of er een kleurprofiel in het bestand wordt opgenomen.

Naam uitvoerintentprofiel Bepaalt de beschreven afdrukvoorwaarde voor het document. Een uitvoerintentprofiel is nodig voor het maken van PDF/X-compatibele bestanden. Dit menu is alleen beschikbaar als er een PDF/X-standaard (of voorinstelling) is geselecteerd in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan.

Uitvoervoorwaarde Hierin wordt beschreven hoe het document moet worden afgedrukt. Dit kan handig zijn voor de ontvanger van het PDF-document.

Id van uitvoervoorwaarde Een verwijzing naar meer informatie over de wijze waarop het document moet worden afgedrukt. Deze verwijzing wordt automatisch ingevoerd voor afdrukvoorwaarden die in het ICC-register zijn opgenomen.

Registernaam Hiermee geeft u het webadres op voor meer informatie over het register. De URL voor ICC-registernamen wordt automatisch ingevoerd.

Naar boven

Beveiliging toevoegen aan PDF-bestanden

Wanneer u een bestand opslaat als PDF kunt u wachtwoordbeveiliging en beveiligingsbeperkingen toevoegen. Hiermee bepaalt u niet alleen wie het bestand mag openen, maar ook wie inhoud uit het document mag kopiëren of overnemen, het document mag afdrukken enzovoort.

Soms is een wachtwoord vereist om een PDF-bestand te openen (wachtwoord voor document openen) en om de beveiligingsinstellingen te wijzigen (wachtwoord voor machtigingen). Als u beveiligingsbeperkingen in het bestand opneemt, moet u beide wachtwoorden definiëren. Anders kan iedereen die het bestand opent, deze instellingen verwijderen. AIs een bestand met een wachtwoord voor machtigingen wordt geopend, dan zijn de beveiligingsinstellingen tijdelijk uitgeschakeld.

De RC4-beveiligingsmethode van RSA Corporation wordt gebruikt om PDF-bestanden met een wachtwoord te beveiligen. De codering is hoog of laag, afhankelijk van de instelling Compatibiliteit (in de categorie Algemeen).

Opmerking: *Adobe PDF-voorinstellingen ondersteunen geen wachtwoorden en beveiligingsinstellingen. Als u wachtwoorden en beveiligingsinstellingen selecteert in het dialoogvenster Adobe PDF exporteren en daarna op Voorinstelling opslaan klikt, worden deze wachtwoorden en instellingen niet bewaard.*

Naar boven

Een Adobe PDF-voorinstelling opslaan

Hoewel de standaard PDF-voorinstellingen zijn gebaseerd op de praktijk, ontdekt u wellicht dat u speciale PDF-instellingen voor uw werkstroom nodig hebt die niet beschikbaar zijn via de reeds geïnstalleerde voorinstellingen. In dit geval kunt u uw eigen aangepaste instellingen opslaan voor hergebruik in Photoshop of een ander product van Adobe Creative Suite.

In Photoshop kunt u de voorinstelling opslaan via de opdracht Adobe PDF-voorinstellingen of door op de knop Voorinstelling opslaan te klikken in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan. Adobe PDF-voorinstellingen worden als bestanden met een .joboptions-extensie opgeslagen. Dit is bijvoorbeeld handig wanneer u een .joboptions-bestand van uw leverancier of drukker wilt ontvangen met de Adobe PDF-voorinstellingen die het beste aansluiten op hun werkstroom.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bewerken > Adobe PDF-voorinstellingen.
   - Als u een Photoshop PDF-document opslaat, klikt u op de knop Voorinstelling opslaan in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan nadat u de PDF-instellingen hebt opgegeven. Sla stap 2 en 3 over.
2. Als u de opdracht Adobe PDF-voorinstellingen hebt gekozen, voert u een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Adobe PDF-voorinstellingen.
   - Als u een nieuwe voorinstelling wilt maken, klikt u op de knop Nieuw in het dialoogvenster Adobe PDF-voorinstellingen. Typ een naam voor de voorinstelling in het tekstvak Voorinstelling in het dialoogvenster Nieuwe PDF-voorinstelling.
   - Als u een bestaande, aangepaste voorinstelling wilt bewerken, selecteert u de desbetreffende voorinstelling en klikt u op Bewerken. U kunt de standaardvoorinstellingen niet bewerken.
3. Stel de PDF-opties in.
4. Sla uw voorinstelling op door het volgende te doen:
   - Klik op OK in het dialoogvenster Nieuwe PDF-voorinstelling of PDF-voorinstelling bewerken. De nieuwe voorinstelling verschijnt in de lijst met Adobe PDF-voorinstellingen. Klik op Gereed als u klaar bent met het maken van voorinstellingen.
   - In het dialoogvenster Opslaan typt u een naam voor de voorinstelling in het tekstvak Bestandsnaam en klikt u op Opslaan.

   Adobe PDF-voorinstellingen worden opgeslagen in de volgende mappen:
   - (Windows Vista) Users/[gebruikersnaam]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
   - (Windows XP) Documents and Settings/[gebruikersnaam]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
   - (Mac OS) Users/[gebruikersnaam]/Bibliotheek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

   Alle Adobe PDF-voorinstellingen die u in deze map opslaat, zijn beschikbaar in andere Adobe Creative Suite-toepassingen.
   Opmerking: *Als u de PDF-voorinstelling niet op de standaardlocatie wilt opslaan, klikt u op Opslaan als in het dialoogvenster Adobe PDF-voorinstellingen, bladert u naar de gewenste bestemming in het dialoogvenster Opslaan en klikt u op Opslaan.*

Naar boven

Adobe PDF-voorinstellingen laden, bewerken en verwijderen

Adobe PDF-voorinstellingen (instellingen voor het maken van bestanden) zijn beschikbaar in Photoshop en andere producten van Adobe Creative Suite. Vanuit het dialoogvenster Adobe PDF-voorinstellingen kunt u Adobe PDF-voorinstellingen opslaan, laden, bewerken en verwijderen.

❖ Kies Bewerken > Adobe PDF-voorinstellingen en voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u instellingen als een nieuwe voorinstelling wilt opslaan, klikt u op de knop Nieuw, geeft u de instellingen op in het dialoogvenster Nieuwe PDF-voorinstelling en klikt u op OK.
- Als u een Adobe PDF-voorinstelling wilt bewerken, selecteert u de voorinstelling in het venster Voorinstelling, klikt u op de knop Bewerken en wijzigt u de instellingen in het dialoogvenster PDF-voorinstelling bewerken.

  Opmerking: *U kunt de Adobe PDF-voorinstellingen die met Photoshop zijn geïnstalleerd (de namen van deze voorinstellingen worden tussen vierkante haakjes weergegeven) niet bewerken, maar u kunt wel een van deze voorinstellingen selecteren en op de knop Nieuw klikken. In het dialoogvenster Nieuwe PDF-voorinstelling kunt u de instellingen wijzigen en deze als een nieuwe voorinstelling opslaan.*
- Als u een Adobe PDF-voorinstelling wilt verwijderen, selecteert u de voorinstelling in het venster Voorinstelling en klikt u op de knop Verwijderen. U kunt de voorinstellingen die vooraf in Photoshop zijn geïnstalleerd niet verwijderen.
- Als u een Adobe PDF-voorinstelling wilt laden, klikt u op de knop Laden, selecteert u het voorinstellingenbestand en klikt u op de knop Laden. De voorinstelling wordt toegevoegd aan het venster met voorinstellingen.

  Als u naar een Adobe PDF-voorinstelling zoekt om deze te laden, zijn alleen de bestanden met de bestandsextensie .joboptions zichtbaar in het dialoogvenster Laden.

- Als u het dialoogvenster Adobe PDF-voorinstellingen wilt sluiten, klikt u op de knop Gereed.
- Als u een PDF-voorinstelling ergens anders wilt opslaan dan in de standaardmap, klikt u op de knop Opslaan als, geeft u de voorinstelling een nieuwe naam (indien nodig), gaat u naar de doelmap en klikt u op Opslaan.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen opslaan

Een bestand opslaan
Voorkeuren voor het opslaan van bestanden instellen
Grote documenten opslaan
Lagen naar bestanden exporteren
Photoshop-afbeeldingen testen voor mobiele apparaten met Adobe Device Central (CS5)
Mobiele inhoud maken met Adobe Device Central en Photoshop (CS5)

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

Naar boven

Een bestand opslaan

Gebruik de opdracht Opslaan als u wijzigingen in het huidige bestand wilt opslaan of de opdracht Opslaan als om wijzigingen op te slaan in een ander bestand.

Wijzigingen opslaan in het huidige bestand

✣ Selecteer Bestand > Opslaan.

Het bestand blijft in de actieve indeling staan.

Een bestand opslaan onder een andere naam, in een andere indeling of op een andere locatie

1. Kies Bestand > Opslaan als.
   Opmerking: *Met de plug-in Camera Raw kunt u Camera Raw-afbeeldingsbestanden in een andere bestandsindeling opslaan, zoals Digital Negative (DNG).*
2. Kies een bestandsindeling in het menu Indeling.
   Opmerking: *Onder in het dialoogvenster wordt een waarschuwing weergegeven als u een bestandsindeling kiest die niet alle kenmerken van het document ondersteunt. In dit geval is het verstandig een kopie van het bestand op te slaan in Photoshop-indeling of in een andere indeling waarin alle afbeeldingsgegevens wel worden ondersteund.*
3. Geef een bestandsnaam en een locatie op.
4. Selecteer opslagopties in het dialoogvenster Opslaan als.
5. Klik op Opslaan.

   Wanneer u in bepaalde indelingen opslaat, wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u opties kunt kiezen.

   Als u een afbeelding wilt kopiëren zonder deze kopie op de vaste schijf op te slaan, gebruikt u de opdracht Dupliceren. Als u een tijdelijke versie van de afbeelding wilt opslaan in het geheugen, gebruikt u het deelvenster Historie om een opname te maken.

Opties voor het opslaan van bestanden

In het dialoogvenster Opslaan als hebt u de keuze uit verschillende opties voor het opslaan van bestanden. Welke opties beschikbaar zijn, is afhankelijk van de afbeelding die u wilt opslaan en van de gekozen bestandsindeling.

Als kopie Met deze optie slaat u een kopie van het bestand op. Het bestand zelf blijft geopend.

Alfakanalen Met deze optie worden ook de alfakanaalgegevens opgeslagen. Als u deze optie uitschakelt, wordt de afbeelding zonder alfakanalen opgeslagen.

Lagen Met deze optie worden alle lagen in de afbeelding gehandhaafd. Als deze optie niet beschikbaar is of als u de optie uitschakelt, worden alle zichtbare lagen tot één laag samengevoegd of verenigd (afhankelijk van de geselecteerde bestandsindeling).

Opmerkingen Met deze optie worden notities bij de afbeelding opgeslagen.

Steunkleuren Met deze optie worden ook de steunkleuren opgeslagen. Als u deze optie uitschakelt, wordt de afbeelding zonder steunkleuren opgeslagen.

Proeflees-instellingen gebruiken, ICC-profiel (Windows) of Kleurprofiel insluiten (Mac OS) Maakt een document met beheerde kleuren.
Opmerking: *De volgende voorvertoningsopties en bestandsextensie-opties zijn alleen beschikbaar als de optie Vragen bij opslaan van of Bestandsextensie toevoegen (Mac OS) in het deelvenster Bestandsbeheer van het dialoogvenster Voorkeuren is geselecteerd.*

Miniatuur (Windows) Met deze opties worden de miniatuurgegevens bij het bestand opgeslagen.

Kleine letters voor extensie (Windows) Met deze optie worden voor de extensie kleine letters gebruikt.

Opties voor Voorvertoningen afbeeldingen (Mac OS) Met deze opties worden de miniatuurgegevens bij het bestand opgeslagen. In het dialoogvenster Openen worden de bestanden als miniatuur weergegeven.

Opties voor bestandsextensies (Mac OS) Met deze opties stelt u in welke regels worden gehanteerd voor bestandsextensies. Selecteer

Toevoegen als u de extensie voor het gekozen formaat aan de bestandsnaam wilt toevoegen en Kleine letters gebruiken als u wilt dat voor de extensie kleine letters worden gebruikt.

Naar boven

Voorkeuren voor het opslaan van bestanden instellen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Windows) Kies Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer.
   - (Mac OS) Kies Photoshop > Voorkeuren > Bestandsbeheer.
2. Stel de volgende opties in:
   Voorvertoningen afbeeldingen Kies een optie voor het opslaan van voorvertoningen: Nooit opslaan om uw bestanden op te slaan zonder voorvertoning; Altijd opslaan om uw bestanden op te slaan met de voorvertoning die u hebt opgegeven; Vragen bij opslaan van om per bestand te bepalen of een voorvertoning wordt opgeslagen. In Mac OS kunt u een of meerdere voorvertoningstypen selecteren. (Zie Mac OS-voorvertoningsopties.)

   Bestandsextensie (Windows) Kies een optie voor de uit drie tekens bestaande bestandsextensie waarmee de indeling van het bestand wordt aangegeven: Hoofdletters gebruiken om bestandsextensies toe te voegen in hoofdletters en Kleine letters gebruiken om bestandsextensies toe te voegen in kleine letters.

   Bestandsextensie toevoegen (Mac OS) Bestandsextensies zijn noodzakelijk voor bestanden die u wilt kunnen gebruiken op of wilt overbrengen naar een Windows-systeem. Kies een optie voor het toevoegen van extensies aan bestandsnamen: Nooit om uw bestanden op te slaan zonder extensie; Altijd om alle bestanden op te slaan met een extensie; Vragen bij opslaan van om per bestand te bepalen of een extensie moet worden gebruikt. Als u Kleine letters gebruiken kiest, worden kleine letters voor de extensie gebruikt.

   Opslaan als naar oorspronkelijke map Afbeeldingen worden standaard opgeslagen in de oorspronkelijke map. Schakel deze optie uit als u bestanden standaard wilt opslaan in de laatst gebruikte map.

   Opslaan op achtergrond (CS6) Als u Opslaan op achtergrond kiest, kunt u blijven werken in Photoshop nadat u de opdracht Opslaan hebt gekozen. U hoeft niet te wachten tot Photoshop het bestand heeft opgeslagen.

   Herstelinformatie automatisch opslaan (CS6) Photoshop slaat automatisch herstelinformatie op na een interval dat u opgeeft. Als uw computer vastloopt, herstelt Photoshop uw werk wanneer u de computer opnieuw opstart.

Mac OS-voorvertoningsopties

In Mac OS kunt u een of meer van de volgende typen voorvertoning selecteren (waarbij u om het opslaan niet onnodig lang te laten duren en om de bestandsgrootte te beperken, alleen de voorvertoningen moet kiezen die u ook werkelijk nodig hebt):

Pictogram Hiermee wordt de voorvertoning als pictogram op het bureaublad weergegeven.
Volledige grootte Hiermee slaat u een versie van 72 ppi op voor toepassingen waarin alleen Photoshop-bestanden met een lage resolutie kunnen worden geopend. Voor niet-EPS-bestanden levert dit een voorvertoning in PICT-indeling op.
Macintosh-miniatuur Hiermee wordt een voorvertoning weergegeven in het dialoogvenster Openen.
Windows-miniatuur Hiermee wordt een voorvertoning opgeslagen die op Windows-systemen kan worden weergegeven.

Naar boven

Grote documenten opslaan

Photoshop ondersteunt documenten van maximaal 300.000 pixels in een willekeurige pixeldimensie en biedt drie bestandsindelingen voor het opslaan van documenten met afbeeldingen die groter zijn dan 30.000 pixels in een van beide pixeldimensies. Houd er rekening mee dat de meeste andere toepassingen, inclusief oudere versies van Photoshop dan Photoshop CS, geen bestanden kunnen verwerken die groter zijn dan 2 GB of afbeeldingen die groter zijn dan 30.000 pixels in een van beide pixeldimensies.

❖ Kies Bestand > Opslaan als en selecteer een van de volgende bestandsindelingen:
Indeling voor grote documenten (PSB) Biedt ondersteuning voor documenten van willekeurige grootte. Alle Photoshop-functies blijven behouden in PSB-bestanden (maar enkele plug-infilters zijn niet beschikbaar als documenten meer dan 30.000 pixels breed of hoog zijn). Momenteel worden PSB-bestanden alleen ondersteund door Photoshop CS en later.
Photoshop Raw Ondersteunt documenten van elke pixeldimensie en bestandsgrootte, maar ondersteunt geen lagen. Als u grote documenten opslaat in de indeling Photoshop Raw, worden de lagen in deze documenten samengevoegd.
TIFF Ondersteunt bestanden van maximaal 4 GB. Documenten die groter zijn dan 4 GB kunnen niet in de TIFF-indeling worden opgeslagen.

Naar boven

Lagen naar bestanden exporteren

U kunt lagen exporteren en opslaan als afzonderlijke bestanden in verschillende indelingen, zoals PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa en TIFF. Lagen krijgen automatisch een naam als ze worden opgeslagen. U kunt voor het genereren van namen opties instellen.

1. Kies Bestand > Scripts > Lagen exporteren naar bestanden.
2. Klik bij Doel in het dialoogvenster Lagen exporteren naar bestanden op Bladeren om een doelmap voor de geëxporteerde bestanden te selecteren. Standaard worden de gegenereerde bestanden opgeslagen in dezelfde map als het bronbestand.
3. Typ een naam in het tekstvak Voorvoegsel bestandsnaam om een gemeenschappelijke naam op te geven voor de bestanden.

4. Schakel de optie Alleen zichtbare lagen in als u alleen de lagen wilt exporteren waarvan de zichtbaarheid in het deelvenster Lagen is ingeschakeld. Gebruik deze optie als u niet alle lagen wilt exporteren. Schakel de zichtbaarheid uit van de lagen die u niet wilt exporteren.
5. Kies een bestandsindeling in het menu Bestandstype. Stel de gewenste opties in.
6. Selecteer de optie ICC-profiel opnemen als u het werkruimteprofiel in het geëxporteerde bestand wilt insluiten. Dit is van belang voor workflows met beheerde kleuren.
7. Klik op Uitvoeren.

Naar boven

Photoshop-afbeeldingen testen voor mobiele apparaten met Adobe Device Central (CS5)

Device Central biedt Photoshop-gebruikers de mogelijkheid om vooraf te controleren hoe Photoshop-bestanden eruit zullen zien op een verscheidenheid aan mobiele apparaten.

Professionals kunnen Photoshop-bestanden maken die speciaal voor mobiele apparaten bestemd zijn, en deze bestanden heel gemakkelijk testen. Gebruikers kunnen een document maken in Photoshop dat is gebaseerd op het apparaat waarvoor het document bestemd is.

Een ontwerper van een gebruikersinterface kan Photoshop bijvoorbeeld gebruiken om mock-ups (een soort prototype) te maken. De ontwerper kan de mock-ups testen op allerlei verschillende telefoons, de nodige wijzigingen aanbrengen en de verbeterde mock-ups doorgeven aan de ontwikkelaars.

Naar boven

Mobiele inhoud maken met Adobe Device Central en Photoshop (CS5)

1. Start Photoshop.
2. Selecteer Bestand > Nieuw.
3. Klik op Device Central om het dialoogvenster in Photoshop te sluiten en Device Central te openen.
4. Selecteer een inhoudstype.

   De lijst Onlinebibliotheek aan de linkerkant wordt bijgewerkt en hierin worden nu de apparaten getoond die het geselecteerde inhoudstype ondersteunen.
5. Selecteer een of meer doelapparaten in de lijst Onlinebibliotheek en sleep ze naar de lijst Lokale bibliotheek. Selecteer vervolgens een doelapparaat in de lijst Lokale bibliotheek.

   In Device Central worden de voorgestelde documentgrootten weergegeven gebaseerd op het door u geselecteerde apparaat of de door u geselecteerde apparaten (als de apparaten verschillende schermgrootten hebben). Afhankelijk van het ontwerp dat u gebruikt of de inhoud die u ontwikkelt, kunt u een afzonderlijk mobiel document voor elke schermgrootte maken of proberen één grootte te vinden die geschikt is voor alle apparaten. Als u kiest voor de tweede aanpak, kunt u de kleinste of grootste gesuggereerde documentgrootte gebruiken als gemeenschappelijk kenmerk. U kunt zelfs een aangepaste grootte opgeven onder aan het tabblad.
6. Klik op Maken.

   Er wordt een leeg PSD-bestand met de opgegeven grootte in Photoshop geopend. Voor het nieuwe bestand zijn standaard de volgende parameters ingesteld:

   - Kleurenmodus: RGB/8bit
   - Resolutie: 72 ppi
   - Kleurprofiel: SRGB IEC61966-2.1
7. Vul het lege PSD-bestand met inhoud in Photoshop.
8. Als u klaar bent, selecteert u Bestand > Opslaan voor web en apparaten.
9. Selecteer in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten de gewenste indeling en wijzig desgewenst nog andere exportinstellingen.
10. Klik op Device Central.

    Er wordt een tijdelijk bestand met de opgegeven exportinstellingen op het tabblad Emulator van Device Central weergegeven. Als u wilt doorgaan met testen, dubbelklikt u op de naam van een ander apparaat in de lijst met apparaatsets of in de lijst Lokale bibliotheek.
11. Als u na het bekijken van de voorvertoning van het bestand in Device Central wijzigingen in het bestand wilt aanbrengen, gaat u terug naar Photoshop.
12. Breng de gewenste wijzigingen aan in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten van Photoshop. Selecteer bijvoorbeeld een andere indeling of kwaliteit voor het exporteren.
13. Als u het bestand opnieuw wilt testen met de nieuwe exportinstellingen, klikt u op de knop Device Central.
14. Als u tevreden bent over het resultaat, klikt u in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten van Photoshop op Opslaan.
    Opmerking: *Als u Device Central wilt openen vanuit Photoshop (in plaats van een bestand te maken en te testen), selecteert u Bestand > Device Central.*

Meer Help-onderwerpen

Een Camera Raw-afbeelding opslaan in een andere indeling

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Bestandsindelingen

Een bestandsindeling kiezen
Bestandscompressie
Compatibiliteit maximaliseren voor PSD-en PSB-bestanden
Photoshop-indeling (PSD)
Photoshop 2.0-indeling
Photoshop DCS 1.0-indeling en Photoshop DCS 2.0-indeling
Photoshop EPS-indeling
Photoshop Raw-indeling
Digital Negative-indeling (DNG)
BMP-indeling
Cineon-indeling
DICOM-indeling
GIF
IFF
JPEG-indeling
Indeling voor grote documenten (PSB)
OpenEXR-indeling
PCX
PDF
PICT-bestand
PICT-Resource
PIXAR-indeling
PNG-indeling
Portable Bit Map-indeling
Radiance-indeling
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP-indeling

Opmerking: *Als een ondersteunde indeling niet voorkomt in een bepaald dialoogvenster of submenu, kan het zijn dat u de plug-in voor deze indeling moet installeren.*

Een bestandsindeling kiezen

Naar boven

Grafische bestandsindelingen verschillen onderling in de manier waarop de afbeeldingsgegevens worden weergegeven (als pixels of als vectoren) en in de compressietechnieken en Photoshop-functies die ze ondersteunen. Als u alle Photoshop-functies (lagen, effecten, maskers, enzovoort) wilt behouden, slaat u een kopie van de afbeelding op in de Photoshop-indeling (.psd).

Voor de PSD-indeling geldt een maximale bestandsgrootte van 2 GB, zoals het geval is bij de meeste bestandsindelingen. Bestanden die groter zijn dan 2 GB moeten worden opgeslagen in de indeling voor grote documenten (.psb), in de Photoshop Raw-indeling (alleen samengevoegde afbeeldingen) of in de TIFF- (maximaal 4 GB) of DICOM-indeling.

De standaard bitdiepte voor afbeeldingen is 8 bits per kanaal. Voor een groter dynamisch bereik met 16- of 32-bits afbeeldingen, gebruikt u de volgende indelingen:

Indelingen voor 16-bits afbeeldingen (vereisen de opdracht Opslaan als)
Photoshop, indeling voor grote documenten (.psb), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map en TIFF.

Opmerking: *De opdracht Opslaan voor web en apparatuur zet 16-bits afbeeldingen automatisch om in 8-bits.*

Indelingen voor 32-bits afbeeldingen (vereisen de opdracht Opslaan als)
Photoshop, Indeling voor grote documenten (.psb), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance en TIFF.

Bestandscompressie

Naar boven

Veel bestandsindelingen maken gebruik van compressie om de bestandsgrootte van bitmapafbeeldingen te reduceren. Bij technieken zonder verlies worden bestanden gecomprimeerd zonder dat daarbij afbeeldingsdetails of kleurinformatie verloren gaan. Bij technieken met verlies gaan

er wel gegevens verloren. De meest gangbare compressietechnieken zijn:

RLE (Run Length Encoding) Compressie zonder verlies; wordt ondersteund door een aantal gangbare bestandsindelingen voor Windows.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Compressie zonder verlies, wordt ondersteund door de bestandsindelingen TIFF, PDF, GIF en PostScript. Deze optie is met name handig voor afbeeldingen met grote gebieden met één kleur.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Compressie met verlies, wordt ondersteund door de bestandsindelingen JPEG, TIFF, PDF en PostScript. Aanbevolen voor continutoonafbeeldingen zoals foto's. JPEG maakt gebruik van compressie met verlies. U bepaalt de afbeeldingskwaliteit door een optie te kiezen in de lijst Kwaliteit. Sleep met de schuifregelaar of geef een waarde tussen 0 en 12 op in het tekstvak Kwaliteit. Voor optimale afdrukresultaten moet u de hoogst mogelijke compressiekwaliteit kiezen. JPEG-bestanden kunnen alleen worden afgedrukt op Level 2 PostScript-printers (of hoger). Scheiding in afzonderlijke platen is niet altijd mogelijk.

CCITT Dit is een verzameling compressietechnieken zonder verlies voor afbeeldingen in zwart-wit. De techniek wordt ondersteund door de bestandsindelingen PDF en PostScript. (CCITT staat voor Comité Consultatif Internationale de Telegraphie et Telephonie.)

ZIP Compressie zonder verlies, wordt ondersteund door de bestandsindelingen PDF en TIFF. Net als LZW is ZIP-compressie het meest geschikt voor afbeeldingen met grote kleurvlakken in één kleur.

Naar boven

Compatibiliteit maximaliseren voor PSD-en PSB-bestanden

Als u werkt met PSD- en PSB-bestanden in oudere versies van Photoshop of toepassingen die geen ondersteuning bieden voor lagen, kunt u een samengevoegde versie van de afbeelding aan het opgeslagen bestand toevoegen.

Opmerking: *Als u een afbeelding opslaat in een eerdere versie van Photoshop, worden eigenschappen die niet door die versie worden ondersteund, verwijderd.*

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Bestandsbeheer (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > Bestandsbeheer (Mac OS).
2. Kies een van de volgende opties in het menu Compatibiliteit met PSD en PSB maximaliseren:
   Altijd Hiermee slaat u samen met de lagen van het document een samengestelde, samengevoegde afbeelding op.

   Vragen U wordt tijdens het opslaan gevraagd of u de compatibiliteit wilt maximaliseren.

   Nooit Er wordt alleen een gelaagde afbeelding opgeslagen.

   De bestandsgrootte neemt aanzienlijk af wanneer u Vragen of Nooit kiest.

Naar boven

Photoshop-indeling (PSD)

De Photoshop-indeling (PSD) is de standaardbestandsindeling en de enige indeling die, behalve de Indeling voor grote documenten (PSB), alle Photoshop-functies ondersteunt. Dankzij de ver doorgevoerde integratie tussen Adobe-producten kunt u in andere Adobe-toepassingen, zoals Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects en Adobe GoLive, PSD-bestanden rechtstreeks importeren, waarbij veel Photoshop-functies behouden blijven. Zie de Help bij het desbetreffende Adobe-programma voor meer informatie.

Als u een PSD opslaat, hebt u de mogelijkheid om de compatibiliteit van het bestand te maximaliseren. Hierdoor wordt er een versie van de afbeelding waarin de verschillende lagen zijn samengevoegd in het bestand opgeslagen. Deze versie kan in andere programma's worden geopend, inclusief oudere versies van Photoshop. Ook de vormgeving van het document blijft behouden, voor het geval dat het gedrag van sommige functies in toekomstige versies van Photoshop wordt gewijzigd. Als u de samenstelling opneemt, is de afbeelding ook veel sneller te laden en te gebruiken in andere toepassingen dan Photoshop. Soms is dit zelfs een vereiste om de afbeelding leesbaar te maken in andere toepassingen.

Afbeeldingen met 16 bits per kanaal en afbeeldingen met 32 bits per kanaal met een hoog dynamisch bereik kunnen als PSD-bestanden worden opgeslagen.

Naar boven

Photoshop 2.0-indeling

(Mac OS) Met deze indeling kunt u een afbeelding openen in Photoshop 2.0 of een afbeelding exporteren naar een toepassing die alleen Photoshop 2.0-bestanden ondersteunt. Door een afbeelding op te slaan in de Photoshop 2.0-indeling wordt de afbeelding samengevoegd en gaat informatie over lagen verloren.

Naar boven

Photoshop DCS 1.0-indeling en Photoshop DCS 2.0-indeling

De DCS-indeling (Desktop Color Separations) is een versie van de standaard EPS-indeling waarmee u kleurscheidingen van CMYK-afbeeldingen kunt opslaan. De DCS 2.0-indeling wordt gebruikt om afbeeldingen met steunkleurkanalen te exporteren. Voor het afdrukken van DCS-bestanden hebt u een PostScript-printer nodig.

Naar boven

Photoshop EPS-indeling

De bestandsindeling EPS (Encapsulated PostScript) kan zowel vector- als bitmapafbeeldingen bevatten. Deze indeling wordt door bijna alle grafische programma's, illustratieprogramma's en paginaopmaakprogramma's ondersteund. De EPS-indeling wordt gebruikt om PostScript-

illustraties in andere toepassingen te kunnen openen. Wanneer u een EPS-bestand opent dat vectorafbeeldingen bevat, zet Photoshop de vectorafbeeldingen om in pixels.

De EPS-indeling ondersteunt de kleurmodi Lab, CMYK, RGB, Geïndexeerde kleur, Duotoon, Grijswaarden en Bitmap, maar ondersteunt geen alfakanalen. EPS ondersteunt wel uitknippaden. Met de DCS-indeling (Desktop Color Separations), een versie van de standaard EPS-indeling, kunt u kleurscheidingen van CMYK-afbeeldingen opslaan. De DCS 2.0-indeling wordt gebruikt om afbeeldingen met steunkleurkanalen te exporteren. Voor het afdrukken van EPS-bestanden hebt u een PostScript-printer nodig.

In Photoshop wordt gebruikgemaakt van de indelingen EPS TIFF en EPS PICT om afbeeldingen te openen die in bestandsindelingen zijn opgeslagen waarmee voorvertoningen worden gemaakt, maar die niet door Photoshop worden ondersteund (zoals QuarkXPress®). U kunt een geopende voorvertoningsafbeelding bewerken en gebruiken net als u een ander bestand met een lage resolutie zou bewerken en gebruiken. Een EPS PICT-voorvertoning is alleen beschikbaar in Mac OS.

Opmerking: *De indelingen EPS TIFF en EPS PICT zijn vooral van belang voor oudere versies van Photoshop. De huidige versie van Photoshop heeft functies voor het omzetten in pixels die worden gebruikt voor het openen van bestanden met vectorgegevens.*

Naar boven

Photoshop Raw-indeling

De indeling Photoshop Raw is een flexibele bestandsindeling voor het overdragen van afbeeldingen tussen toepassingen en computerplatforms. Deze indeling ondersteunt CMYK, RGB- en grijswaardenafbeeldingen met alfakanalen, afbeeldingen met meerdere kanalen en Lab-afbeeldingen zonder alfakanalen. Documenten die zijn opgeslagen in de indeling Photoshop Raw kunnen een willekeurige pixelgrootte of bestandsgrootte hebben, maar kunnen geen lagen bevatten.

De indeling Photoshop Raw bestaat uit een stroom bytes die de kleurinformatie in de afbeelding beschrijven. Elke pixel wordt in binaire indeling beschreven, waarbij 0 zwart weergeeft en 255 wit (voor afbeeldingen met 16-bits kanalen is de witwaarde 65535). Photoshop wijst het aantal kanalen aan dat nodig is voor het beschrijven van de afbeelding, plus extra kanalen in de afbeelding. U kunt de bestandsextensie opgeven (Windows), het bestandstype (Mac OS), de maker van het bestand (Mac OS) en headerinformatie.

In Mac OS is het bestandstype gewoonlijk een id bestaande uit vier tekens waarmee het bestand wordt geïdentificeerd. TEXT geeft bijvoorbeeld aan dat het bestand een ASCII-tekstbestand is. De maker van het bestand is meestal ook een id die uit vier tekens bestaat. Voor de meeste Mac OS-toepassingen geldt een unieke maker-id die is geregistreerd bij de groep Apple Computer Developer Services.

In de headerparameter geeft u aan hoeveel bytes aan informatie in het bestand staan voordat de echte afbeeldingsinformatie begint. Met deze waarde bepaalt u het aantal nullen dat aan het begin van het bestand als tijdelijke aanduiding wordt opgenomen. Standaard is er geen header (headergrootte = 0). U kunt een header invoeren als u het bestand opent in de indeling Raw. U kunt het bestand ook opslaan zonder header en de nullen later met een bewerkingsprogramma als HEdit (Windows) of Norton Utilities ® (Mac OS) vervangen door headerinformatie.

U kunt de afbeelding opslaan in een afwisselende of niet-afwisselende volgorde. Als u afwisselend kiest, worden de kleurwaarden (bijvoorbeeld rood, groen en blauw) opeenvolgend opgeslagen. Uw keuze hangt af van de vereisten van de toepassing waarin u het bestand wilt openen.

Opmerking: *Een Photoshop Raw-bestand beschikt niet over dezelfde bestandsindeling als een met een digitale camera genomen Camera Raw-afbeelding. Een Camera Raw-afbeelding heeft de indeling van een bepaalde camera die voornamelijk bestaat uit een "digitaal negatief", zonder filter, witbalansaanpassingen en andere camera-instellingen.*

Naar boven

Digital Negative-indeling (DNG)

Digital Negative (DNG) is een bestandsindeling met de Raw-afbeeldingsgegevens en de metagegevens die de Raw-gegevens definiëren. DNG, de openbaar beschikbare archiefindeling van Adobe voor Camera Raw-bestanden, is ontworpen om de compatibiliteit te verhogen en de huidige algemene verbreiding van Camera Raw-bestandsindelingen te beperken. Met de Camera Raw-plug-in kunnen Camera Raw-afbeeldingsgegevens in DNG-indeling worden opgeslagen. Ga naar www.adobe.nl en voer de zoekterm “Digital Negative” in voor meer informatie over de bestandsindeling Digital Negative (DNG). Hier vindt u uitgebreide informatie en een koppeling naar een gebruikersforum.

Naar boven

BMP-indeling

BMP is een standaardindeling voor Windows-afbeeldingen voor met DOS en Windows compatibele computers. De BMP-indeling ondersteunt de kleurmodi RGB, Geïndexeerde kleur, Grijswaarden en Bitmap. U kunt de indeling Windows of OS/2® en een bitdiepte van 8 bits/kanaal opgeven. Voor afbeeldingen van 4 bits en 8 bits in Windows-indeling kunt u ook de RLE-compressie opgeven.

BMP-afbeeldingen worden gewoonlijk van beneden naar boven weggeschreven. U kunt ze echter van boven naar beneden wegschrijven door de optie Rijvolgorde spiegelen te selecteren. U kunt ook een andere coderingsmethode selecteren door te klikken op Geavanceerde modi. (Rijvolgorde spiegelen en Geavanceerde modi zijn met name belangrijk voor programmeurs van spelletjes en andere gebruikers van DirectX®.)

Naar boven

Cineon-indeling

Cineon is een door Kodak ontwikkelde digitale indeling van 10 bits per kanaal. Deze indeling is geschikt voor het maken van elektronische composities en het manipuleren en verbeteren van afbeeldingen. Met de Cineon-indeling kunt u afbeeldingen opnieuw uitvoeren naar film zonder verlies van beeldkwaliteit. De indeling wordt gebruikt in het digitale filmsysteem van Cineon, waarbij afbeeldingen die afkomstig zijn uit een film worden omgezet in Cineon-indeling en omgekeerd.

DICOM-indeling

Naar boven

De DICOM-indeling (Digital Imaging and Communications in Medicine) wordt veel gebruikt voor de overdracht en opslag van medische afbeeldingen, zoals röntgenfoto's en scans. DICOM-bestanden bevatten zowel afbeeldingsgegevens als headers waarin informatie over de patiënt en de medische afbeelding zijn opgeslagen. U kunt DICOM-bestanden openen, bewerken en opslaan in Photoshop Extended.

GIF

Naar boven

Graphics Interchange Format (GIF) is de bestandsindeling die veel wordt gebruikt om afbeeldingen met geïndexeerde kleuren en afbeeldingen in HTML-documenten (hypertext markup language) weer te geven op internet en andere onlinediensten. De GIF-indeling werkt met LZW-compressie om de bestandsgrootte en de tijd die nodig is voor elektronische bestandsoverdracht te minimaliseren. De GIF-indeling behoudt de transparantie in afbeeldingen in geïndexeerde kleuren, maar ondersteunt geen alfakanalen.

IFF

Naar boven

IFF (Interchange File Format) is een algemene indeling voor gegevensopslag waarin meerdere soorten gegevens kunnen worden gekoppeld en opgeslagen. IFF is een portable indeling met uitbreidingen die filmfoto's (stills), geluid, muziek, video en tekstuele gegevens ondersteunen. De IFF-indeling omvat Maya IFF en IFF (voorheen Amiga IFF).

JPEG-indeling

Naar boven

JPEG (Joint Photographic Experts Group) is een indeling die veel wordt gebruikt om foto’s en andere continutoonafbeeldingen in HTML-documenten (hypertext markup language) weer te geven op internet en andere onlinediensten. De JPEG-indeling ondersteunt de kleurmodi CMYK, RGB en Grijswaarden, maar ondersteunt geen transparantie. In tegenstelling tot de GIF-indeling, blijven bij JPEG alle kleurgegevens van een RGB-afbeelding wel behouden. Het bestand wordt evenwel gecomprimeerd door middel van selectieve verwijdering van gegevens.

Een JPEG-afbeelding wordt bij het openen automatisch gedecomprimeerd. Bij een hoger compressieniveau is het resultaat een mindere afbeeldingskwaliteit. Bij een lager compressieniveau is het resultaat een betere afbeeldingskwaliteit. De optie Maximaal bij Kwaliteit geeft een resultaat dat nauwelijks van het origineel valt te onderscheiden.

Indeling voor grote documenten (PSB)

Naar boven

De indeling voor grote documenten (PSB) ondersteunt documenten van maximaal 300.000 pixels in een willekeurige dimensie. Alle Photoshop-functies, zoals lagen, effecten en filters, worden ondersteund. (Niet alle plug-infilters zijn beschikbaar als documenten meer dan 30.000 pixels breed of hoog zijn.)

U kunt afbeeldingen met 32 bits per kanaal en een hoog dynamisch bereik als PSB-bestanden opslaan. Momenteel kan een in PSB-indeling opgeslagen document alleen in Photoshop CS of later worden geopend. In andere toepassingen en oudere versies van Photoshop kunnen geen documenten in PSB-indeling worden geopend.

Opmerking: *De meeste andere toepassingen en oudere Photoshop-versies ondersteunen geen documenten die groter zijn dan 2 GB.*

OpenEXR-indeling

Naar boven

OpenEXR (EXR) is een bestandsindeling die wordt gebruikt door de visuele-effectenindustrie voor afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik. De filmindeling beschikt over een hoge kleurprecisie en een dynamisch bereik dat geschikt is voor de productie van bewegende beelden. OpenEXR is ontwikkeld door Industrial Light and Magic en ondersteunt meerdere compressiemethoden met en zonder verlies. Een OpenEXR-bestand ondersteunt transparantie en werkt alleen met afbeeldingen van 32 bits/kanaal. De waarden worden opgeslagen als zwevende punten van 16 bits/kanaal.

PCX

Naar boven

De PCX-indeling wordt veel gebruikt voor computers die compatibel zijn met IBM PC. De meeste PC-programma’s bieden ondersteuning voor versie 5 van de PCX-indeling. Voor versie 3-bestanden wordt een standaard VGA-kleurenpalet gebruikt, dat geen aangepaste kleurenpaletten ondersteunt.

De indeling PCX ondersteunt de kleurmodi Bitmap, Grijswaarden, Geïndexeerde kleur en RGB. Deze indeling biedt geen ondersteuning voor alfakanalen. RLE-compressie wordt wel ondersteund door PCX. Afbeeldingen kunnen een bitdiepte hebben van 1, 4, 8 of 24.

PDF

Naar boven

PDF (Portable Document Format) is een flexibele bestandsindeling die kan worden gebruikt op verschillende platforms en in verschillende

toepassingen. Op basis van het PostScript-imagingmodel worden in PDF-bestanden lettertypen, paginalay-out en vector- en bitmapafbeeldingen correct weergegeven en bewaard. Bovendien kunnen PDF-bestanden functies voor het elektronisch zoeken bevatten en navigatiefuncties zoals elektronische koppelingen. PDF ondersteunt afbeeldingen met 16 bits per kanaal. Adobe Acrobat beschikt ook over een gereedschap voor het corrigeren van objecten en het doorvoeren van kleine wijzigingen in de afbeeldingen in een PDF-bestand. Zie Acrobat Help voor meer informatie over het werken met afbeeldingen in PDF-bestanden.

Opmerking: *Dit correctiegereedschap is met name bedoeld voor het doorvoeren van wat laatste wijzigingen in afbeeldingen en objecten. U wordt geadviseerd om afbeeldingen in Photoshop te bewerken voordat u deze opslaat als PDF-bestanden.*

Photoshop herkent twee typen PDF-bestanden:

Photoshop PDF-bestanden Gemaakt met Bewerkingsmogelijkheden van Photoshop behouden geselecteerd in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan. Photoshop PDF-bestanden kunnen slechts één afbeelding bevatten.

De Photoshop PDF-indeling ondersteunt op de kleurmodus Multikanaal na alle kleurmodi en functies die ook worden ondersteund door de standaard Photoshop-indeling. Ook JPEG- en ZIP-compressie wordt door Photoshop PDF ondersteund, behalve voor afbeeldingen in de bitmapmodus die gebruikmaken van CCITT Group 4-compressie.

Standaard PDF-bestanden Gemaakt met Bewerkingsmogelijkheden van Photoshop behouden *uitgeschakeld* in het dialoogvenster Adobe PDF opslaan, of gemaakt in een andere toepassing zoals Adobe Acrobat of Illustrator. Standaard PDF-bestanden kunnen meerdere pagina's en afbeeldingen bevatten.

Wanneer u een PDF-bestand opent, zet Photoshop de vectorafbeeldingen en tekst om in pixels, met behoud van de pixelinhoud.

Naar boven

PICT-bestand

De PICT-indeling wordt in Mac OS gebruikt als tussenliggende indeling voor het uitwisselen van bestanden tussen grafische programma's en paginaopmaakprogramma's. De PICT-indeling ondersteunt RGB-afbeeldingen met één alfakanaal en afbeeldingen in de modi Geïndexeerde kleuren, Grijswaarden en Bitmap zonder alfakanalen.

Photoshop kan PICT-rasterbestanden wel openen, maar QuickDraw PICT-bestanden kunnen niet worden geopend of opgeslagen in de PICT-indeling.

Naar boven

PICT-Resource

(Mac OS) Een PICT-resource is een PICT-bestand met een naam en een resource-ID. De indeling PICT-Resource ondersteunt RGB-afbeeldingen met één alfakanaal en afbeeldingen in de modi Geïndexeerde kleuren, Grijswaarden en Bitmap zonder alfakanalen.

U kunt de opdracht Importeren of Openen gebruiken om een PICT-resource te openen. Photoshop kan echter niet opslaan naar deze indeling.

Naar boven

PIXAR-indeling

De Pixar-indeling is speciaal ontwikkeld voor geavanceerde grafische toepassingen, die bijvoorbeeld werken met rendering van driedimensionale afbeeldingen en animatie. De Pixar-indeling biedt ondersteuning voor RGB- en grijswaardenafbeeldingen met één alfakanaal.

Naar boven

PNG-indeling

De indeling PNG (Portable Network Graphics) werd oorspronkelijk ontwikkeld als octrooiloos alternatief voor GIF. PNG wordt gebruikt voor compressie zonder verlies en voor het weergeven van afbeeldingen op het web. In tegenstelling tot GIF ondersteunt PNG wel 24-bits afbeeldingen en produceert deze indeling achtergrondtransparantie zonder gekartelde randen. Sommige webbrowsers bieden echter geen ondersteuning voor PNG-afbeeldingen. De PNG-indeling ondersteunt RGB-afbeeldingen en afbeeldingen in de modi Geïndexeerde kleuren, Grijswaarden en Bitmap zonder alfakanalen. Bij de PNG-indeling blijft transparantie in grijswaarden- en RGB-afbeeldingen behouden.

Naar boven

Portable Bit Map-indeling

De bestandsindeling Portable Bit Map (PBM), ook wel bekend als Portable Bitmap Library en Portable Binary Map, ondersteunt monochrome bitmaps (1 bit per pixel). Deze indeling kan worden gebruikt voor het overdragen van gegevens zonder dat er gegevens verloren gaan, omdat veel programma's deze indeling ondersteunen. U kunt deze bestanden zelfs bewerken en genereren in een eenvoudig tekstverwerkingsprogramma.

De Portable Bit Map-indeling is ook de gemeenschappelijke taal van een grote groep filters voor het omzetten van bitmaps, zoals Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) en Portable Anymap (PNM). In de PBM-bestandsindeling worden monochrome bitmaps opgeslagen, in PGM kunnen hier ook nog grijswaardenbitmaps aan worden toegevoegd en in PPM kunnen er bovendien ook nog kleurenbitmaps worden opgeslagen. PNM is zelf geen andere bestandsindeling; een PNM-bestand kan echter PBM-, PGM- of PPN-bestanden bevatten. PFM is een floating-point-bestandsindeling die kan worden gebruikt voor HDR-bestanden van 32 bits per kanaal.

Naar boven

Radiance-indeling

Radiance (HDR) is een bestandsindeling van 32 bits per kanaal die wordt gebruikt voor afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik. Deze indeling was oorspronkelijk ontworpen voor het Radiance-systeem, een professioneel gereedschap voor het visualiseren van licht in virtuele omgevingen. In deze bestandsindeling wordt de hoeveelheid licht per pixel opgeslagen, in plaats van alleen de kleuren die op het scherm worden weergegeven. De lichtsterkteniveaus die in de Radiance-indeling worden aangehouden, zijn veel hoger dan de 256 niveaus in afbeeldingen met 8 bits per kanaal. Radiance (HDR)-bestanden worden vaak gebruikt voor 3D-modellering.

Naar boven

Scitex CT

De CT-indeling (Scitex Continuous Tone) wordt gebruikt voor professionele afbeeldingsverwerking op Scitex-computers. Neem contact op met Creo als u een hulpprogramma nodig hebt voor het overdragen naar een Scitex-systeem van bestanden die zijn opgeslagen in de Scitex CT-indeling. De Scitex CT-indeling ondersteunt de kleurmodi CMYK, RGB en Grijswaarden, maar ondersteunt geen alfakanalen.

CMYK-afbeeldingen die zijn opgeslagen in Scitex CT-indeling hebben vaak zeer omvangrijke bestandsgrootten. Deze bestanden worden gegenereerd voor invoer met behulp van een Scitex-scanner. Afbeeldingen die zijn opgeslagen in de Scitex CT-indeling worden afgedrukt op film door middel van een Scitex-rastereenheid, die scheidingen aanbrengt met een gepatenteerd Scitex-halftoonrastersysteem. Dit systeem produceert zeer weinig moiré-patronen en wordt vaak vereist voor professioneel kleurwerk, bijvoorbeeld voor advertenties in tijdschriften.

Naar boven

Targa

De Targa-indeling (TGA) is ontworpen voor systemen met een Truevision-videokaart en wordt door vele MS-DOS-kleurentoepassingen ondersteund. De Targa-indeling ondersteunt 16-bits RGB-afbeeldingen (5 bits x 3 kleurkanalen, plus één ongebruikte bit), 24-bits RGB-afbeeldingen (8 bits x 3 kleurkanalen) en 32-bits RGB-afbeeldingen (8 bits x 3 kleurkanalen, plus één 8-bits alfakanaal). De Targa-indeling ondersteunt ook afbeeldingen met geïndexeerde kleuren en grijswaardenafbeeldingen zonder alfakanalen. Als u een RGB-afbeelding opslaat in deze indeling, kunt u een pixeldiepte en een RLE-codering selecteren om de afbeelding te comprimeren.

Naar boven

TIFF

De TIFF-indeling (Tagged-Image File Format, TIF) wordt gebruikt om bestanden tussen toepassingen en computerplatforms uit te wisselen. TIFF is een flexibele indeling voor bitmapafbeeldingen, die door vrijwel alle teken-, beeldbewerkings- en paginaopmaakprogramma's wordt ondersteund. Ook kunnen nagenoeg alle bureauscanners TIFF-afbeeldingen produceren. TIFF-documenten hebben een maximale bestandsgrootte van 4 GB. Photoshop CS en later ondersteunt grote documenten die zijn opgeslagen in de TIFF-indeling. De meeste andere toepassingen en oudere versies van Photoshop ondersteunen echter geen documenten die groter zijn dan 2 GB.

De TIFF-indeling ondersteunt afbeeldingen in de modi CMYK, RGB, Lab, Geïndexeerde kleuren en Grijswaarden met alfakanalen en bitmapafbeeldingen zonder alfakanalen. Photoshop kan lagen opslaan in een TIFF-bestand. Wanneer u het bestand echter in een andere toepassing opent, is alleen de samengevoegde afbeelding zichtbaar. Photoshop kan ook notities, transparantie en multiresolutie-piramidegegevens opslaan in de TIFF-indeling.

In Photoshop kunnen TIFF-afbeeldingen een bitdiepte hebben van 8, 16 of 32 bits per kanaal. U kunt afbeeldingen met een hoog dynamisch bereik opslaan als TIFF-bestanden met 32 bits per kanaal.

Naar boven

WBMP-indeling

WBMP is de standaardindeling voor het optimaliseren van afbeeldingen voor mobiele apparaten, zoals mobiele telefoons. WBMP ondersteunt 1-bits kleur. Dit betekent dat WBMP-afbeeldingen alleen zwarte en witte pixels bevatten.

Meer Help-onderwerpen

Een Camera Raw-afbeelding opslaan in een andere indeling

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Digimarc-copyrightbescherming

Een Digimarc-watermerk lezen
Digitale copyrightinformatie opnemen
Voordat u een digitaal watermerk toevoegt
Een watermerk insluiten
De instelling Levensduur watermerk gebruiken
De signaalsterktemeter controleren

Opmerking: *Voor Digimarc-plug-ins is een 32-bits besturingssysteem vereist. Deze plug-ins worden niet ondersteund in de 64-bits versies van Windows en Mac OS.*

Naar boven

Een Digimarc-watermerk lezen

1. Selecteer Filter > Digimarc > Watermerk lezen. Als het filter een watermerk vindt, wordt een dialoogvenster weergegeven met de Digimarc-id, informatie over de maker en afbeeldingskenmerken.
2. Klik op OK of klik voor meer informatie op Web Lookup. De Digimarc-website wordt weergegeven in uw webbrowser en de contactgegevens van de id van de maker worden weergegeven..

Naar boven

Digitale copyrightinformatie opnemen

U kunt een digitaal watermerk in Photoshop-afbeeldingen opnemen om aan te geven dat copyright van toepassing is op de afbeelding. Voor deze watermerken wordt de Digimarc ImageBridge-techniek gebruikt. Watermerken zijn digitale codes die als ruis aan een afbeelding worden toegevoegd en die met het blote oog vrijwel niet te zien zijn. Het Digimarc-watermerk blijft in de afbeelding aanwezig, zowel in elektronische vorm als op papier, ook als normale bewerkingen op het bestand worden uitgevoerd of als een andere bestandsindeling wordt gekozen.

Een digitaal watermerk bevat informatie over de maker van een afbeelding. Watermerken zijn dan ook met name van belang voor grafici die hun werk in licentie geven aan derden. Als een afbeelding met een watermerk wordt gekopieerd, wordt ook het watermerk gekopieerd, met alle informatie die dat watermerk bevat.

Ga naar de Digimarc-website op www.digimarc.com voor gedetailleerde informatie over het insluiten van digitale Digimarc-watermerken.

Naar boven

Voordat u een digitaal watermerk toevoegt

Houd rekening met de volgende punten voordat u een digitaal watermerk insluit in de afbeelding.

Kleurvariatie De afbeelding moet enige mate van variatie of onzekerheid bevatten in de kleur, zodat het digitale watermerk effectief en nauwelijks waarneembaar kan worden ingesloten. De afbeelding kan niet geheel of voornamelijk uit één effen kleur bestaan.
Pixelafmetingen Voor de Digimarc-techniek is een minimumaantal pixels vereist. Digimarc beveelt de volgende minimale pixelafmetingen aan voor een afbeelding die van een watermerk moet worden voorzien:

- 100 bij 100 pixels als u niet verwacht dat de afbeelding wordt gewijzigd of gecomprimeerd voordat deze daadwerkelijk wordt gebruikt.
- 256 bij 256 pixels als u verwacht dat de afbeelding wordt uitgesneden, geroteerd, gecomprimeerd of anderszins wordt gewijzigd nadat een watermerk is aangebracht.
- 750 bij 750 pixels als u verwacht dat de afbeelding uiteindelijk zal worden afgedrukt met 300 dpi of hoger.

  Er is geen bovengrens voor de pixelafmetingen bij het aanbrengen van een watermerk.

Bestandscompressie Over het algemeen blijft een Digimarc-watermerk behouden bij compressiemethoden met verlies zoals JPEG. Het verdient echter aanbeveling om de afbeeldingskwaliteit zwaarder te laten wegen dan de bestandsgrootte (de instelling 4 of hoger voor een JPEG-compressie werkt het best). Bovendien geldt: hoe hoger de instelling voor Levensduur watermerk bij het insluiten van het watermerk, hoe groter de kans dat het watermerk bij het comprimeren niet verloren gaat.
Workflow Het aanbrengen van een digitaal watermerk moet een van de laatste taken zijn die u op een afbeelding uitvoert, met uitzondering van bestandscompressie.
Gebruik de volgende aanbevolen workflow:

- Maak alle benodigde wijzigingen in de afbeelding tot u tevreden bent met het resultaat (inclusief vergroten/verkleinen en kleurcorrectie).
- Sluit het Digimarc-watermerk in.
- Comprimeer zo nodig de afbeelding door deze op te slaan in de JPEG- of GIF-indeling.

- Als de afbeelding moet worden afgedrukt, voert u de kleurscheiding uit.
- Lees het watermerk en gebruik de signaalsterktemeter om te controleren of het watermerk sterk genoeg is voor uw doeleinden.
- Publiceer de afbeelding met het digitale watermerk.

Naar boven

Een watermerk insluiten

Als u een digitaal watermerk wilt insluiten, moet u zich eerst registreren bij Digimarc Corporation (waar een database wordt bijgehouden met kunstenaars, ontwerpers en fotografen en hun contactgegevens) om een unieke Digimarc-ID te verkrijgen. U kunt vervolgens de Digimarc-ID insluiten in uw afbeeldingen, samen met informatie zoals het copyrightjaar of een id voor beperkt gebruik.

1. Open de afbeelding waarin u een watermerk wilt opnemen. U kunt slechts één digitaal watermerk per afbeelding insluiten. Het filter Watermerk insluiten werkt niet op een afbeelding die al eerder van een watermerk is voorzien.

   Als u werkt met een afbeelding met lagen, moet u de lagen samenvoegen voordat u de afbeelding van een watermerk voorziet. Het watermerk is anders alleen van invloed op de actieve laag.

   Opmerking: *U kunt een digitaal watermerk toevoegen aan een afbeelding met geïndexeerde kleuren door de afbeelding eerst om te zetten in de RGB-modus, het watermerk in te sluiten en vervolgens de afbeelding terug te zetten in de modus Geïndexeerde kleur. Het resultaat kan echter tegenvallen. Als u er zeker van wilt zijn dat het watermerk is ingesloten, voert u het filter Watermerk lezen uit.*
2. Selecteer Filter > Digimarc > Watermerk insluiten.
3. Als u het filter voor de eerste keer gebruikt, klikt u op de knop Aanpassen. Vraag een Digimarc-id aan door te klikken op Info. Uw webbrowser wordt dan gestart en de Digimarc-website (www.digimarc.com) wordt weergegeven. Geef in het tekstvak Digimarc-id uw PIN en ID-nummer op en klik op OK.

   Wanneer u een Digimarc-ID hebt ingevoerd, verandert de knop Aanpassen in Wijzigen, zodat u een nieuwe Digimarc-ID kunt invoeren.
4. Voer een copyrightjaar, transactie-ID of afbeeldings-ID in voor de afbeelding.
5. Selecteer een van de volgende kenmerken voor de afbeelding:
   Beperkt gebruik Hiermee beperkt u het gebruik van de afbeelding.

   Niet kopiëren Hiermee geeft u aan dat de afbeelding niet gekopieerd mag worden.

   Inhoud voor volwassenen Hiermee geeft u aan dat de inhoud van de afbeelding alleen geschikt is voor volwassenen. (In Photoshop wordt met deze optie de toegang tot afbeeldingen die alleen voor volwassenen bestemd zijn, niet beperkt maar toekomstige versies van andere toepassingen kunnen de weergave ervan beperken.)
6. Voor Levensduur watermerk verschuift u de schuifregelaar of voert u een waarde in, zoals beschreven in de volgende sectie.
7. Selecteer Verifiëren om automatisch de duurzaamheid van het watermerk te evalueren nadat het is ingesloten.
8. Klik op OK.

Naar boven

De instelling Levensduur watermerk gebruiken

De standaardinstelling Levensduur watermerk is ontworpen om in de meeste afbeeldingen een balans te creëren tussen de duurzaamheid en de zichtbaarheid van het watermerk. U kunt echter de instelling Levensduur watermerk aanpassen aan de vereisten van de afbeeldingen. Lage waarden zijn minder zichtbaar in een afbeelding maar ook minder duurzaam, en kunnen worden beschadigd door het toepassen van filters of het uitvoeren van sommige afbeeldingsbewerkingen en afdruk- en scanbewerkingen. Hoge waarden zijn duurzamer, maar kunnen zichtbare ruis in de afbeelding veroorzaken.

De instelling hangt af van het gebruik van de afbeelding en de doelstelling van uw watermerk. Het valt bijvoorbeeld te rechtvaardigen een hogere instelling voor Levensduur watermerk te kiezen bij JPEG-afbeeldingen die op een website komen te staan. Met een hogere duurzaamheid is het behoud van het watermerk gewaarborgd en de verhoogde zichtbaarheid is veelal niet opvallend bij JPEG-afbeeldingen met een gemiddelde resolutie. Digimarc beveelt aan dat u experimenteert met de verschillende instellingen (als onderdeel van het testproces) om te bepalen welke instelling het beste voldoet voor het merendeel van uw afbeeldingen.

Naar boven

De signaalsterktemeter controleren

Met de signaalsterktemeter kunt u bepalen of een watermerk duurzaam genoeg is, zodat het niet verloren gaat bij het beoogde gebruik van de afbeelding.

❖ Selecteer Filter > Digimarc > Watermerk lezen. De signaalsterktemeter verschijnt onder in het dialoogvenster. U kunt de meter ook automatisch weergeven door Verifiëren te selecteren tijdens het insluiten van het watermerk.
De signaalsterktemeter is alleen beschikbaar voor afbeeldingen die digitale watermerken bevatten die u zelf hebt ingesloten.

Digimarc beveelt aan dat u de signaalsterktemeter controleert voordat u de afbeeldingen publiceert. Als u bijvoorbeeld vaak afbeeldingen met watermerken comprimeert voor weergave op een website, controleert u de meter voordat u de afbeeldingen publiceert. U kunt de signaalsterktemeter ook gebruiken om de effectiviteit te meten van de verschillende instellingen voor Levensduur watermerk waarmee u experimenteert.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afdrukken

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Afdrukken vanuit Photoshop | CC, CS6

Basisbegrippen voor afdrukken
Informatie over afdrukken met een desktopprinter
Afbeeldingen afdrukken
Afbeeldingen plaatsen en schalen
Een gedeelte van een afbeelding afdrukken
Vectorgegevens afdrukken

Naar boven

Basisbegrippen voor afdrukken

Het maakt niet uit of u afdrukt op uw eigen desktopprinter of bestanden verzendt naar een drukvoorbereider. Het komt altijd van pas als u op de hoogte bent van enkele basisbeginselen, zodat het afdrukken soepeler verloopt en u het resultaat krijgt dat u verwacht.

Afdruktypen Voor veel Photoshop-gebruikers houdt het afdrukken van een bestand in dat de afbeelding naar een inkjetprinter wordt gestuurd. Adobe Photoshop kan de afbeelding naar verschillende apparaten sturen zodat de afbeelding direct op papier wordt afgedrukt of wordt omgezet in een positieve of negatieve afbeelding op film. In het laatste geval kunt u met de film een masterplaat maken waarmee u op een mechanische pers kunt afdrukken.

Afbeeldingstypen In de eenvoudigste afbeeldingen, zoals lijnpatronen, wordt slechts één kleur in één grijswaarde gebruikt. Een wat complexere afbeelding, zoals een foto, heeft verschillende kleurtonen. Dit type afbeelding wordt ook wel een *continutoonafbeelding* genoemd.

Kleurscheiding Bij Illustraties die zijn bedoeld voor commerciële doeleinden en die meer dan één kleur bevatten, moet elke kleur worden afgedrukt op een eigen masterplaat. Dit proces wordt *kleurscheiding* genoemd, waarbij over het algemeen de inktkleuren cyaan, geel, magenta en zwart (CMYK) worden gebruikt. U kunt in Photoshop bepalen hoe de verschillende platen worden gegenereerd.

Detailkwaliteit De details in een afgedrukte afbeelding worden bepaald door de afbeeldingsresolutie (pixels per inch) en de printerresolutie (punten per inch). De meeste PostScript-laserprinters hebben een resolutie van 600 dpi, terwijl PostScript-imagesetters een resolutie van 1200 dpi of hoger hebben. Inkjetprinters produceren een microscopisch straaltje inkt, geen afzonderlijke stippen, hetgeen bij benadering resulteert in een resolutie van 300 tot 720 dpi.

Naar boven

Informatie over afdrukken met een desktopprinter

Tenzij u bij een professionele drukker of in een printshop werkt, drukt u waarschijnlijk afbeeldingen af op een desktopprinter, zoals een inkjetprinter, laserprinter of een apparaat met verfsublimatie, en niet op een zetmachine. Met Photoshop kunt u bepalen hoe de afbeelding wordt afgedrukt.

Monitoren geven afbeeldingen weer met behulp van licht, terwijl desktopprinters afbeeldingen reproduceren met inkt, verf of pigmenten. Daardoor kan een desktopprinter niet alle kleuren reproduceren die u op het beeldscherm ziet. Door in de workflow bepaalde procedures zoals een kleurbeheersysteem op te nemen, kunt u voorspelbare resultaten behalen wanneer u afbeeldingen afdrukt op een desktopprinter. Houd rekening met het volgende wanneer u werkt met een afbeelding die u wilt afdrukken:

- Zet een afbeelding in RGB-modus niet om in de CMYK-modus wanneer u afdrukt op een desktopprinter. Werk uitsluitend in de RGB-modus. De meeste desktopprinters zijn geconfigureerd om RGB-gegevens te accepteren en gebruiken interne software voor omzetting in CMYK. Als u CMYK-gegevens verzendt, zullen de meeste desktopprinters deze toch omzetten, wat een onvoorspelbaar resultaat oplevert.
- Als u een voorbeeld wilt zien van een afbeelding zoals die wordt afgedrukt op een apparaat waarvoor u een profiel hebt, gebruikt u de opdracht Kleuren proefdrukken.
- Als u de kleuren die u ziet op het beeldscherm nauwkeurig wilt laten terugkomen op de afgedrukte pagina, dient u kleurbeheer op te nemen in uw workflow. Werk met een gekalibreerde, beschreven monitor. In het ideale geval maakt u een speciaal aangepast profiel voor uw printer en voor het papier waarop u afdrukt. Het is echter mogelijk dat het bij uw printer geleverde profiel acceptabele resultaten produceert.

Naar boven

Afbeeldingen afdrukken

Photoshop biedt de volgende afdrukopdrachten in het menu Bestand:

Afdrukken Hiermee geeft u het dialoogvenster Afdrukken weer met een voorvertoning van de afdrukopties en andere ingestelde opties. (Aangepaste instellingen worden als nieuwe standaardinstellingen opgeslagen als u op Gereed of Afdrukken klikt.)

Eén exemplaar afdrukken Met de opdracht Eén exemplaar afdrukken wordt één exemplaar van een bestand afgedrukt zonder dat een

dialoogvenster wordt weergegeven.

U bereikt maximale efficiëntie wanneer u de opdracht Afdrukken opneemt in handelingen. (Photoshop verschaft alle afdrukinstellingen in één dialoogvenster.)

Afdrukopties van Photoshop instellen en afdrukken

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Selecteer de printer, het aantal exemplaren en de afdrukstand.
3. In de voorvertoning aan de linkerkant kunt u de positie en de schaal van de afbeelding ten opzichte van het geselecteerde papierformaat en de afdrukstand aanpassen. Of u kunt aan de rechterkant gedetailleerde opties voor Positie en formaat, Kleurbeheer, Afdrukmarkeringen enzovoort instellen.

   Zie Afbeeldingen plaatsen en schalen en Afdrukken met kleurbeheer vanuit Photoshop voor meer informatie.

   In Mac OS vouwt u de sectie voor Kleurbeheer uit en selecteert u 16-bits gegevens verzenden om de hoogst mogelijke kwaliteit subtiele tinten te krijgen, zoals een heldere lucht.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Afdrukken om de afbeelding af te drukken.
   - Klik op Annuleren om het dialoogvenster te sluiten zonder de opties op te slaan.
   - Klik op Gereed om de opties te behouden en het dialoogvenster te sluiten.

Naar boven

Afbeeldingen plaatsen en schalen

U kunt de positie en de schaal van een afbeelding aanpassen met gebruik van de opties in het dialoogvenster Afdrukken. De marges van het geselecteerde papier worden gearceerd weergegeven. Het afdrukgebied is wit.

De standaard uitvoergrootte van een afbeelding wordt bepaald door de instellingen voor documentgrootte in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte. Als u een afbeelding in het dialoogvenster Afdrukken schaalt, wijzigt u alleen de grootte en resolutie van de afgedrukte afbeelding. Als u bijvoorbeeld een afbeelding van 72 ppi in het dialoogvenster Afdrukken naar 50% schaalt, wordt de afbeelding afgedrukt met 144 ppi. De instellingen voor documentgrootte in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte worden echter niet gewijzigd. In het dialoogvenster Afdrukken geeft het veld Afdrukresolutie onder aan de sectie Positie en formaat de afdrukresolutie bij de huidige schaalinstelling weer.

Veel printerstuurprogramma's van derden beschikken over een schalingsoptie in het dialoogvenster Afdrukinstellingen. Met deze optie beïnvloedt u de grootte van alle elementen op de pagina, waaronder snijtekens en bijschriften, terwijl het schalingspercentage met de opdracht Afdrukken alleen van invloed is op de grootte van de afgedrukte afbeelding (en niet op de grootte van paginamarkeringen).

Opmerking: *U kunt onnauwkeurige schaling voorkomen door de schaling in het dialoogvenster Afdrukken en niet in het dialoogvenster Afdrukinstellingen in te stellen. Voer dus niet in beide vensters een schalingspercentage in.*

De positie van een afbeelding op het papier wijzigen

- Kies Bestand > Afdrukken en vouw de instellingen Positie en formaat aan de rechterkant uit. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:
  - Selecteer Afbeelding centreren om de afbeelding te centreren in het afdrukbare gebied.
  - Als u de afbeelding numeriek wilt plaatsen, schakelt u Afbeelding centreren uit en geeft u waarden op voor Boven en Links.
  - Schakel Afbeelding centreren uit en sleep de afbeelding in het voorvertoningsgebied.

De afdrukgrootte van een afbeelding schalen

- Kies Bestand > Afdrukken en vouw de instellingen Positie en formaat aan de rechterkant uit. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:
  - Klik op Schaal passend maken voor medium om de afbeelding aan te passen aan het afdrukbare gebied van het geselecteerde papier.
  - Als u de afbeelding numeriek wilt schalen, schakelt u de selectie Schaal passend maken voor medium uit en voert u vervolgens waarden in voor Schaal, Hoogte en Breedte.
  - Om de gewenste schaal te verkrijgen, sleept u het selectiekader rond de afbeelding in het voorvertoningsgebied.

  Opmerking: *Als u een waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukbaar gebied van het document, klikt u op Annuleren. Kies vervolgens Bestand > Afdrukken, vouw de instellingen voor Positie en formaat aan de rechterkant uit en selecteer Schaal passend maken voor medium.*

Naar boven

Een gedeelte van een afbeelding afdrukken

1. Selecteer met het gereedschap Rechthoekig selectiekader het gedeelte van de afbeelding dat u wilt afdrukken.
2. Kies Bestand > Afdrukken en selecteer Geselecteerd gebied afdrukken.
3. Indien gewenst past u het geselecteerde gebied aan door de driehoekige grepen op de rand van het afdrukvoorbeeld te slepen.
4. Klik op Afdrukken.

Naar boven

Vectorgegevens afdrukken

Als een afbeelding vectorafbeeldingen bevat, zoals vormen en tekst, kan Photoshop de vectorgegevens naar een PostScript-printer zenden. Als u kiest voor het opnemen van vectorgegevens, verzendt Photoshop voor elke tekst- en vectorvormlaag een afzonderlijke afbeelding naar de printer. Deze extra afbeeldingen worden boven op de basisafbeelding afgedrukt en uitgeknipt met behulp van de vectoromtrek. De randen van vectorafbeeldingen worden daardoor afgedrukt met de volledige resolutie van de printer, terwijl de inhoud van elke laag is beperkt tot de resolutie van het afbeeldingsbestand.

Opmerking: *Voor bepaalde overvloeimodi en laageffecten zijn in pixels omgezette vectorgegevens vereist.*

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. In het vak met opties aan de rechterkant gaat u naar de onderkant van het venster en vouwt u PostScript-opties uit.
3. Selecteer Inclusief vectorgegevens.

Meer Help-onderwerpen

- Grootte en resolutie van afbeeldingen
- Informatie over elektronische proefdrukken van kleuren
- Informatie over kleurprofielen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afdrukken met kleurbeheer

Afgedrukte kleuren laten bepalen door Photoshop
Afgedrukte kleuren laten bepalen door de printer
Een proefdruk maken op papier

Voor een beter begrip van kleurbeheerconcepten en workflows zie Inzicht in kleurbeheer.

Afgedrukte kleuren laten bepalen door Photoshop

Naar boven

Als u een aangepast kleurprofiel hebt voor een specifieke combinatie van printer, inkt en papier, krijgt u vaak betere resultaten als u Photoshop het kleurbeheer laat uitvoeren dan wanneer u dit door de printer laat doen.

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Vouw de sectie over Kleurbeheer aan de rechterkant uit.
3. Kies Photoshop beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
4. Als printerprofiel selecteert u het profiel dat het beste overeenkomt met uw uitvoerapparaat en papiersoort. Als er profielen zijn gekoppeld aan de huidige printer, worden deze profielen boven aan het menu weergegeven, en is het standaardprofiel geselecteerd.

   Hoe nauwkeuriger het profiel het gedrag van een uitvoerapparaat en afdrukcondities beschrijft (zoals papiersoort), des te nauwkeuriger het kleurbeheersysteem de numerieke waarden van de werkelijke kleuren in een document kan omzetten. (Zie Een kleurprofiel installeren.)

5. (Optioneel) Stel de volgende opties naar wens in:

   Rendering intent Hiermee bepaalt u hoe Photoshop kleuren omzet in de doelkleurruimte. (Zie Rendering intents.)

   Zwart punt compenseren Hiermee behoudt u de schaduwdetails in een afbeelding door het volledig dynamische bereik van het uitvoerapparaat te simuleren.

6. (Optioneel) Onder het afdrukvoorbeeld selecteert u een van de volgende opties:

   Overeenstemmen met afdrukkleuren Schakel deze optie in om de kleuren in de voorvertoning precies zo weer te geven als deze worden afgedrukt.

   Kleuromvangwaarschuwing Ingeschakeld als Overeenstemmen met afdrukkleuren is geselecteerd. Selecteer om kleuren buiten de kleuromvang te benadrukken in de afbeelding, zoals bepaald door het geselecteerde printerprofiel. Een kleuromvang is het kleurbereik dat een kleursysteem kan weergeven of afdrukken. Een kleur die kan worden weergegeven in RGB kan buiten de kleuromvang vallen voor uw huidige printerprofiel.

   Papierwit tonen Hiermee wordt de kleur wit in de voorvertoning ingesteld op de kleur van het papier in het geselecteerde printerprofiel. Hierdoor wordt een nauwkeurigere afdrukvoorvertoning geproduceerd als u afdrukt op niet-wit papier zoals krantenpapier dat meer beige is dan wit. Omdat absoluut wit en zwart contrast veroorzaken, wordt het algemene contrast van de afbeelding verlaagd als minder wit wordt gebruikt in het papier. Niet-wit papier kan ook de algemene kleurzweem van de afbeelding wijzigen, zodat gele tinten die worden afgedrukt op beige papier er bruiner uit kunnen zien.

7. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma vanuit het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt als u op Afdrukken hebt geklikt.
   - Klik in Windows op de knop Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
   - In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
8. Schakel kleurbeheer voor de printer uit zodat de instellingen voor het printerprofiel uw profielinstellingen niet overschrijven.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer kunt uitschakelen.
9. Klik op Afdrukken.

Afgedrukte kleuren laten bepalen door de printer

Naar boven

Als u geen aangepast profiel hebt voor uw printer en papiersoort, kunt u het omzetten van kleur beter overlaten aan het printerstuurprogramma.

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Vouw de sectie over Kleurbeheer aan de rechterkant uit.

   Opmerking: *Bij Documentprofiel wordt het profiel weergegeven dat is ingesloten in de afbeelding.*
3. Kies Printer beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
4. (Optioneel) Voor rendering intent geeft u op hoe kleuren in de doelkleurruimte moeten worden omgezet. Een overzicht van elke optie verschijnt in het beschrijvingsgebied aan de onderkant.

   Deze optie wordt door veel printerstuurprogramma's van andere printers dan PostScript-printers genegeerd. In plaats daarvan gebruiken deze printers de rendering intent Perceptueel. (Zie Rendering intents voor meer informatie.)
5. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma vanuit het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt nadat u op Afdrukken hebt geklikt.
   - Klik in Windows op Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
   - In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer kunt inschakelen.
6. Klik op Afdrukken.

Naar boven

Een proefdruk maken op papier

Een *proefdruk* (ook wel een *proefafdruk* of *simulatie* genoemd) is een afgedrukte simulatie van de uiteindelijke uitvoer van een drukpers. Een proefdruk op papier wordt geproduceerd op een uitvoerapparaat dat minder kostbaar is dan een drukpers. Er zijn inkjetprinters die beschikken over de resolutie die nodig is voor het produceren van minder kostbare afdrukken die als proefdrukken kunnen worden gebruikt.

1. Kies Weergave > Instellen proef en kies de uitvoervoorwaarden die u wilt simuleren. U kunt dit doen met een voorinstelling of door het maken van een aangepaste proefdrukinstelling. Zie Elektronische proefdruk van kleuren.

   De weergave verandert automatisch overeenkomstig de proefdruk die u kiest. Kies Aangepast om aangepaste proefdrukinstellingen te maken. Deze instellingen moeten worden opgeslagen om ze in het menu Instellen proef in het dialoogvenster Afdrukken te kunnen selecteren.
2. Als u een proef hebt geselecteerd, kiest u Bestand > Afdrukken.
3. Vouw de sectie over Kleurbeheer aan de rechterkant uit.
4. Kies Photoshop beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
5. Voor Printerprofiel selecteert u het profiel voor uw uitvoerapparaat.
6. Selecteer Proefdrukken in het menu boven het menu Instellen proef of Rendering intent.

   De vermelding in het onderstaande Proofingprofiel zou overeen moeten komen met de proefdrukinstelling die u eerder hebt geselecteerd.
7. (Optioneel) Stel de volgende opties naar wens in.

   Instellen proef Kies alle aangepaste proefdrukken die lokaal op uw vaste schijf staan.

   Papierkleur simuleren Simuleert hoe kleuren overkomen op het papier van het gesimuleerde apparaat. Deze optie produceert u de nauwkeurigste proefdruk, maar is niet beschikbaar voor alle profielen.

   Zwarte inkt simuleren Simuleert de helderheid van donkere kleuren van het gesimuleerde apparaat. Met deze optie krijgt u nauwkeuriger proeven van donkere kleuren, maar het is niet beschikbaar voor alle profielen.
8. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma vanuit het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt als u op Afdrukken hebt geklikt.
   - Klik in Windows op de knop Voorkeuren voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
   - In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
9. Schakel kleurbeheer voor de printer uit zodat de instellingen voor het printerprofiel uw profielinstellingen niet overschrijven.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer

kunt uitschakelen.

10. Klik op Afdrukken.

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Contactbladen en PDF-presentaties

De plug-ins Contactblad en PDF-presentatie zijn in Photoshop CS6 en Photoshop CC compatibel met 64 bits voor optimale prestaties op moderne systemen.

Sommige procedures in dit artikel zijn van toepassing op Adobe Bridge. Adobe Bridge wordt niet standaard geïnstalleerd met Photoshop CC. U kunt Bridge CC downloaden door u aan te melden bij Adobe Creative Cloud en naar Apps te navigeren.

Naar boven

Een contactblad maken

1. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Kies Bestand > Automatisch > Contactblad II.
   - (Bridge) Selecteer een map met afbeeldingen of specifieke afbeeldingsbestanden. Ga in het menu Bridge naar Gereedschappen > Photoshop > Contactblad II. Tenzij u specifieke afbeeldingen selecteert, worden in het contactblad alle afbeeldingen opgenomen die op dat moment in Adobe Bridge worden weergegeven. U kunt verschillende afbeeldingen selecteren nadat het dialoogvenster Contactblad II is geopend.
2. In het dialoogvenster Contactblad II geeft u de desbetreffende afbeeldingen op door een optie te kiezen in het menu Gebruiken.

   ***Opmerking:** Als u Bridge selecteert, worden alle afbeeldingen die zich momenteel in Bridge bevinden gebruikt, tenzij u afbeeldingen hebt geselecteerd voordat u de opdracht Contactblad II hebt gekozen. Afbeeldingen in submappen zijn niet inbegrepen.*
3. Geef in het gedeelte Document de afmetingen en kleurgegevens voor het contactblad op. Selecteer Alle lagen samenvoegen als u een contactblad wilt maken met alle afbeeldingen en tekst in één laag. Schakel Alle lagen samenvoegen uit als u een contactblad wilt maken met elke afbeelding in een afzonderlijke laag en elk bijschrift in een afzonderlijke tekstlaag.
4. Stel in het gedeelte Miniaturen lay-outopties in voor de miniatuurvoorbeelden.
   - Kies bij Plaatsen of de miniaturen eerst opzij (van links naar rechts en dan van boven naar beneden) of eerst naar beneden (van boven naar beneden en dan van links naar rechts) moeten worden geplaatst.
   - Geef het gewenste aantal rijen en kolommen per contactblad op.
   - Schakel Automatische spatiëring gebruiken in als u de ruimte tussen de miniaturen in het contactblad automatisch wilt instellen. Als u Automatische spatiëring gebruiken uitschakelt, kunt u de verticale en de horizontale ruimte rond de miniaturen opgeven.
   - Selecteer Roteren voor beste pasvorm om de afbeeldingen zo te roteren, dat deze zo efficiënt mogelijk over het contactblad worden verdeeld, ongeacht de richting van de afbeeldingen.
5. Selecteer Bestandsnaam als bijschrift gebruiken als u de oorspronkelijke bestandsnamen als bijschrift wilt gebruiken. Gebruik het menu om een lettertype en een tekengrootte voor de bijschriften te kiezen.
6. Klik op OK.

Naar boven

Een PDF-presentatie maken

Met de opdracht PDF-presentatie kunt u verschillende afbeeldingen gebruiken om een document of presentatie te maken met meerdere pagina's.

1. Kies Bestand > Automatisch > PDF-presentatie.
2. In het dialoogvenster PDF-presentatie klikt u op Bladeren en navigeert u naar de gewenste bestanden om deze aan de PDF-presentatie toe te voegen. Selecteer Geopende bestanden toevoegen om bestanden toe te voegen die al geopend zijn in Photoshop.

   ***Opmerking:** Sleep de bestanden omhoog of omlaag om ze in de presentatie opnieuw te ordenen. Als u een bestand meerdere keren wilt weergeven, selecteert u het bestand en klikt u op Dupliceren.*
3. Stel uitvoer- en presentatieopties in. Klik vervolgens op Opslaan.

   ***Opmerking:** PDF-presentaties worden opgeslagen als generieke PDF-bestanden, niet als Photoshop PDF-bestanden en worden gerasterd wanneer u ze opnieuw opent in Photoshop.*

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

3D-objecten afdrukken | Photoshop CC

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden
Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven
Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D
Veelgestelde vragen
Zie ook

U kunt in Photoshop elk compatibel 3D-model afdrukken zonder u zorgen te hoeven maken over de beperkingen van 3D-printers. Ter voorbereiding op het afdrukken maakt Photoshop 3D-modellen automatisch waterdicht.

Naar boven

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-model in Photoshop. Pas, indien nodig, de grootte van het 3D-model aan als u het opent.
3. Selecteer 3D > Instellingen voor afdrukken in 3D.



Instellingen voor afdrukken in 3D

4. Kies in het deelvenster Instellingen voor afdrukken in 3D of u wilt afdrukken naar een op de USB-poort van uw computer aangesloten printer (een lokale printer) of naar een onlineservice voor afdrukken in 3D, zoals Shapeways.com.

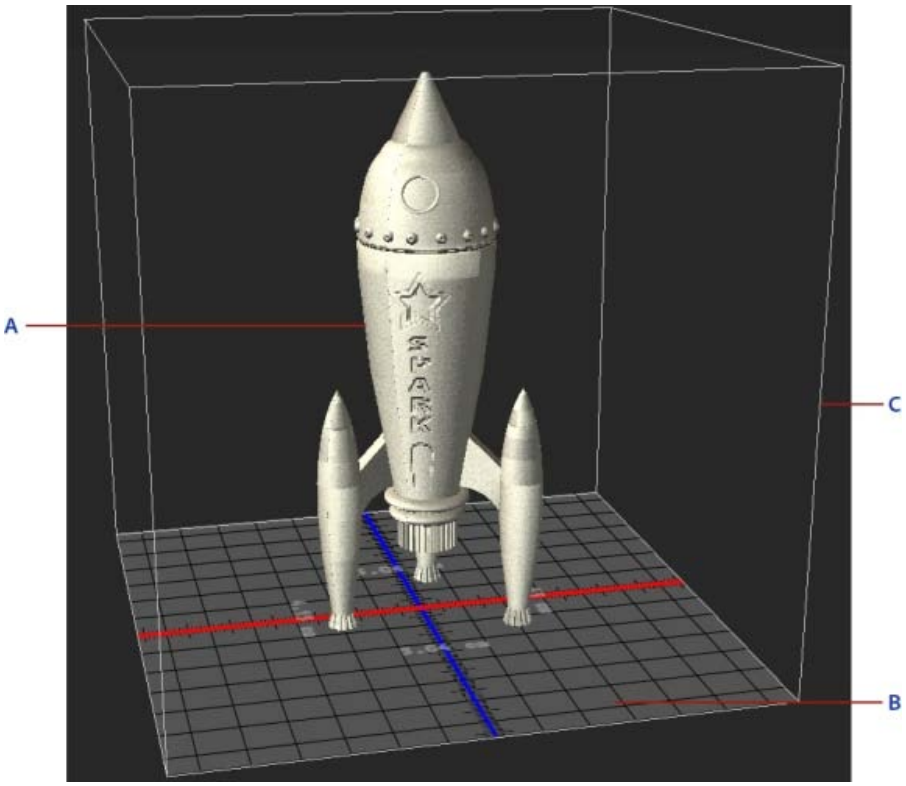
Opmerking: *Shapeways.com is een toonaangevende service en community voor afdrukken in 3D. Shapeways.com beschikt over verschillende printerprofielen die u kunt gebruiken voor het afdrukken van uw 3D-modellen. Zie deze veelgestelde vragen voor meer informatie.*

Als u de lijst met ondersteunde printers of Shapeways.com-profielen wilt vernieuwen, selecteert u Nieuwste printers ophalen in het pop-upmenu Afdrukken naar.

5. Selecteer een lokale printer of een Shapeways.com-printerprofiel.

Selecteer Printer > Prijs schatten voor een geschatte prijs voor het afdrukken van het 3D-model aan de hand van beschikbare Shapeways-com-profielen.

6. Selecteer een eenheid voor de printergrootte, zoals inch, centimeter, millimeter of pixel. Deze eenheid wordt weerspiegeld in de afmetingen voor Printergrootte, maar ook in de afmetingen van de afdrukplaat.



***A.** 3D-model **B.** Afdrukplaat **C.** Overlay voor printergrootte*

7. Selecteer een Detailniveau voor de 3D-afdruk, u kunt kiezen uit Laag, Normaal of Hoog. De voor het afdrukken van het 3D-object vereiste tijd is afhankelijk van de hoeveelheid details die u kiest.
8. Als u niet wilt dat een overlay van de 3D-printergrootte over het 3D-model wordt geplaatst, schakelt u Overlay printergrootte tonen uit.
9. Pas de afmetingen voor Scènegrootte aan om de gewenste grootte voor het afgedrukte 3D-object op te geven. Wanneer u een waarde wijzigt (X, Y of Z), worden de andere twee waarden proportioneel geschaald. Terwijl u de Scènegrootte wijzigt, ziet u dat de afdrukplaat onder het 3D-model proportioneel wordt geschaald.

U kunt de waarde van een Scènegrootte-afmeting scrubben door op het afmetingslabel (X, Y of Z) te klikken en de muis naar links of rechts te slepen. Houd Shift ingedrukt om de waarde sneller te scrubben.



10. Kies Schalen naar afdrukgrootte als u wilt dat het 3D-model automatisch wordt geschaald, zodat het de beschikbare afdrukgrootte van de geselecteerde printer vult.
11. Als het 3D-model grijsstructuren, reliëfstructuren of dekkingsstructuren heeft, kunt u ervoor kiezen een of meerdere van deze structuren te negeren tijdens het afdrukken van het model. U zult zien dat het 3D-model in real-time wordt bijgewerkt wanneer u deze Oppervlakdetails-instellingen wijzigt.
12. U kunt ervoor kiezen de vereiste ondersteuningsstructuren (basisstructuren of rafts) voor het 3D-object niet af te drukken. Wees voorzichtig met het gebruik van deze optie, aangezien het afdrukken van het 3D-model mogelijk niet lukt als u de vereiste ondersteuningsstructuur niet afdrukt.
13. Als uw printer meerdere materialen ondersteunt, kiest u het gewenste materiaal voor het afdrukken van het 3D-object.

Naar boven

Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven

Als u alle 3D-afdrukinstellingen hebt opgegeven, voert u de volgende stappen uit:

1. Klik op het pictogram Afdrukken starten ( ) of selecteer 3D > Afdrukken in 3D. Photoshop verenigt de 3D-scène en bereidt deze voor op het afdrukproces.
2. Als u afdrukt aan de hand van een Shareways.com-profiel, verschijnt een aanwijzing met de mededeling dat de feitelijke afdrukkosten kunnen afwijken van de weergegeven schatting. Klik op OK.
3. Gebruik de 3D-camerageereedschappen in het voorvertoningsvenster om het 3D-object te roteren, te verplaatsen of om in of uit te zoomen op het object.

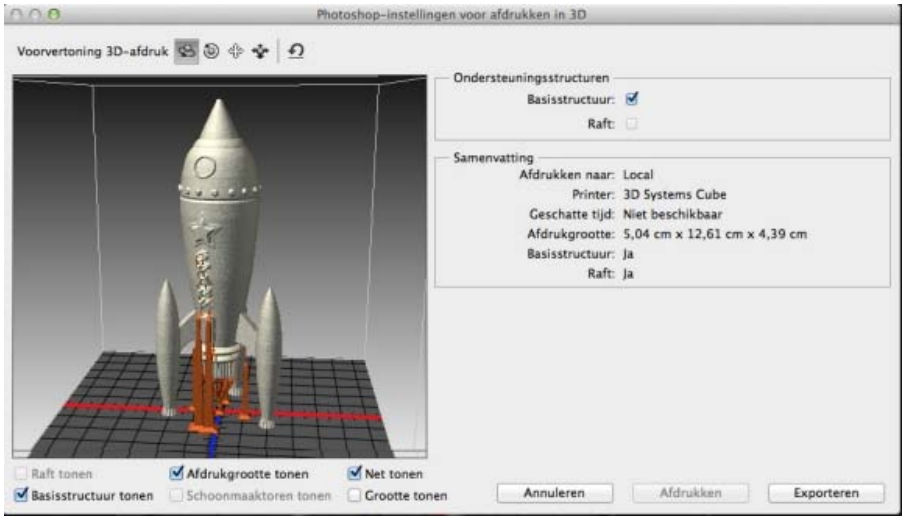
De 3D-camera roteren

De 3D-camera om de z-as draaien

Panoramische weergave van de 3D-camera

De 3D-camera schuiven

De oorspronkelijke locatie van de 3D-camera herstellen



Voorvertoning 3D-afdruk

4. Als u de 3D-afdrukinstellingen wilt exporteren naar een STL-bestand, klikt u op Exporteren en slaat u het bestand op de gewenste locatie op uw computer op. U kunt een STL-bestand uploaden naar een onlineservice, zoals Shapeways.com, of u kunt het op een SD-kaart plaatsen en lokaal afdrukken.
5. Bekijk het 3D-afdrukoverzicht en klik op Afdrukken.

U kunt een 3D-afdruktaak annuleren door 3D > Afdrukken in 3D annuleren te kiezen.

Naar boven

Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D

Photoshop beschikt over interactieve hulpprogramma's die op wizards zijn gebaseerd en die u kunt gebruiken voor het configureren, kalibreren en onderhouden van uw 3D-printer. U kunt deze hulpprogramma's alleen gebruiken als de 3D-printer ingeschakeld is en aangesloten is op uw computer.

1. Selecteer 3D > Hulpprogramma's 3D-printer.
2. Selecteer het hulpprogramma dat u wilt starten.

   Afdrukplaat kalibreren Hiermee kunt u de afdrukplaat nivelleren. Dit hulpprogramma voert de volgende algemene stappen uit:
   - Vraagt u eventueel resterend afdrukmateriaal uit de 3D-printer te verwijderen
   - Initaliseert de afdrukkop
   - Hiermee kunt u de tussenruimte tussen de afdrukplaat en de afdrukkop voor negen spuitstukken aanpassen/afstellen

   U kunt dit hulpprogramma starten in de wizardmodus of in de handmatige modus.

   Filament laden Hiermee kunt u een filament laden in een FDM 3D-printer (Fused Deposition Modeling).

   Filament verwijderen Helpt u een filament uit een FDM 3D-printer te verwijderen

   Filament wijzigen Helpt u het filament van een FDM 3D-printer te vervangen door een nieuw filament
3. Volg de aanwijzingen op het scherm.

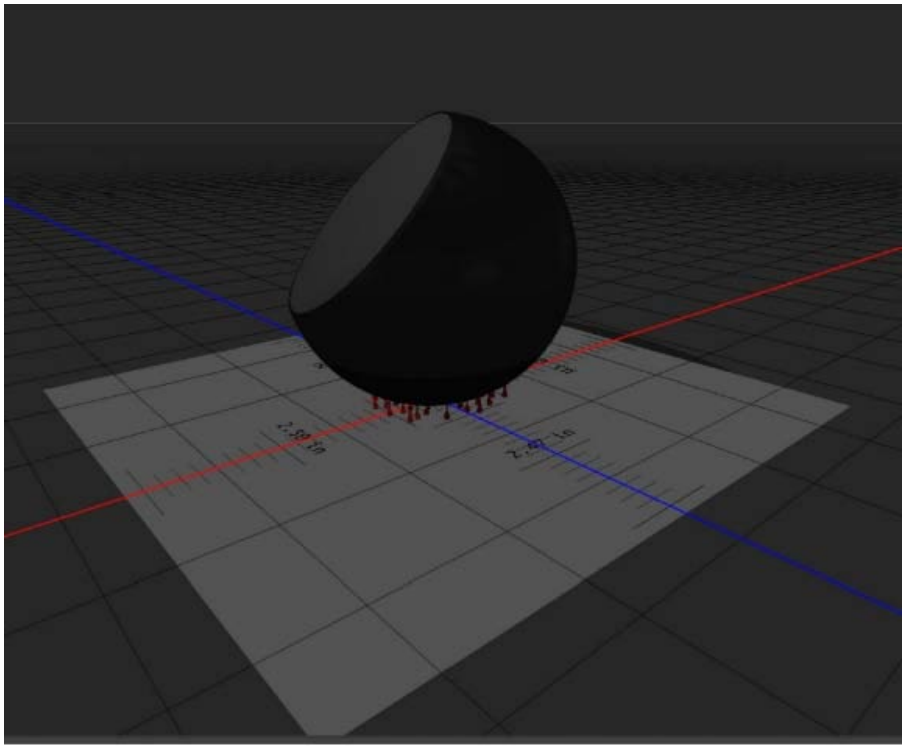
Naar boven

Veelgestelde vragen

Kan ik een doorsnede toepassen op een 3D-model voordat ik het ga afdrukken?

Ja. U kunt doorsnedes definiëren om gedeelten van een 3D-model weg te snijden voordat u het afdrukt. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-object dat u wilt afdrukken.
3. Selecteer Scène in het deelvenster 3D.
4. Selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Doorsnede.
5. Geef instellingen voor de doorsnede op in het deelvenster Eigenschappen.
6. Selecteer 3D > Doorsnede toepassen op scène.
7. Druk de 3D-scène af.

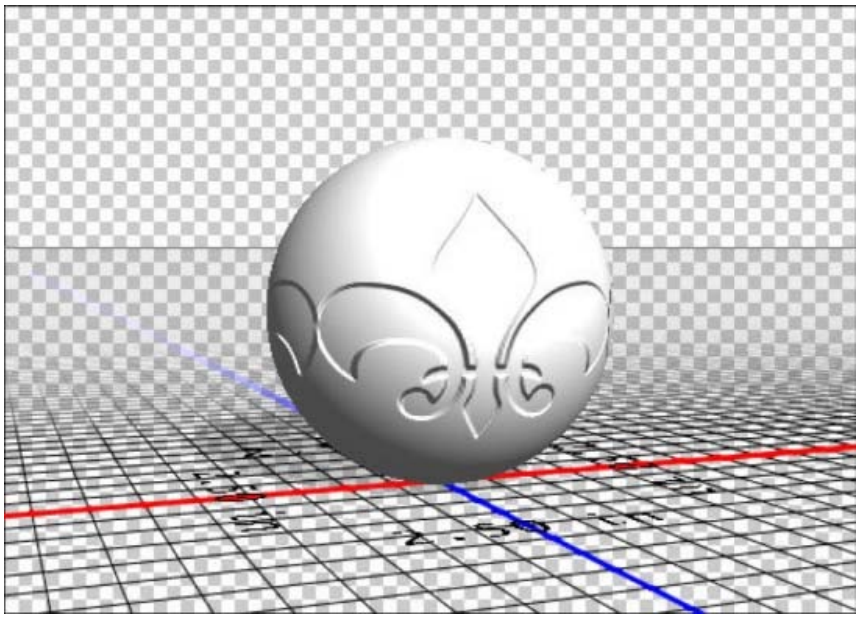


Een doorsnede van de bol wegsnijden voordat u deze afdrukt

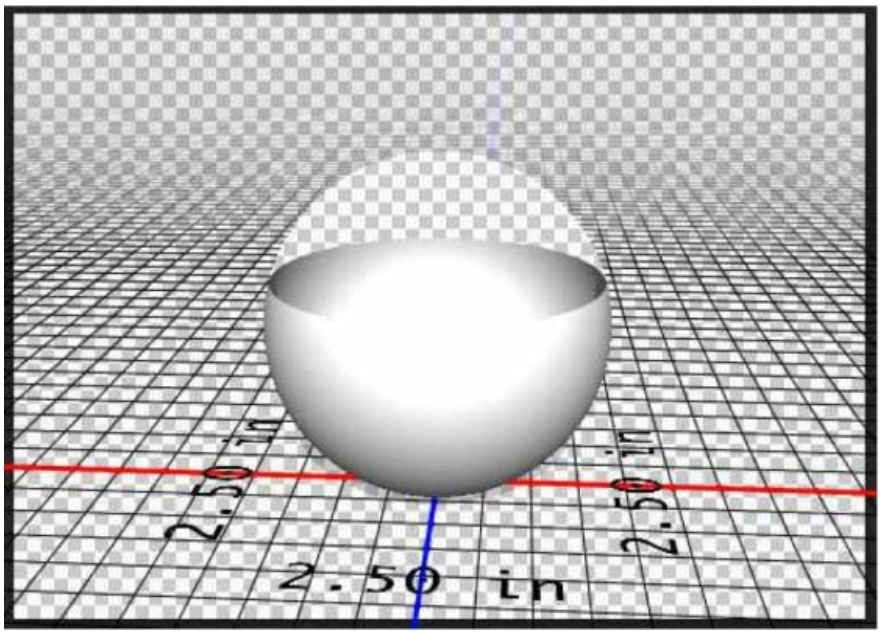
Kan ik een reliëf- of dekkingsstructuur toepassen op een 3D-model voordat ik het afdruk?

Ja. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer een materiaal in het deelvenster Scène.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op het mappictogram ( ) naast Reliëf/Dekking en laad een structuur. U kunt ook een nieuwe structuur definiëren die u op het 3D-model wilt toepassen.
3. Als u een nieuwe structuur definieert, slaat u deze op. De structuur wordt als een reliëf- of dekkingsstructuur toegepast op het 3D-model.
4. Druk het 3D-model af.



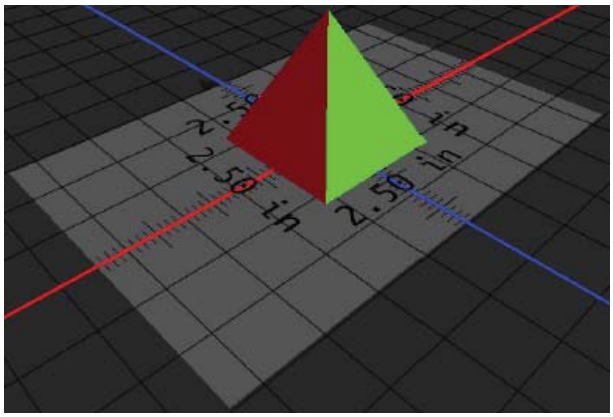
Een reliëfstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt



Een dekkingsstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt

Kan ik 3D-modellen in twee kleuren afdrukken?

Als uw 3D-printer is uitgerust met twee afdrukkoppen, kunt u 3D-modellen in twee kleuren afdrukken. Het model wordt in twee kleuren weergegeven in de 3D-werkruimte en in de 3D-voorvertoning.



Een 3D-model in twee kleuren afdrukken

Hoe worden 3D-modellen met meerdere lagen afgedrukt?

Vanuit afdrukoogpunt wordt elke laag in het 3D-model behandeld als een 3D-object. Indien noodzakelijk, kunt u twee of meer lagen samenvoegen (3D > 3D-lagen samenvoegen).

Naar boven

Zie ook

- Tekenen in 3D | CC, CS6
- Verbeteringen van het deelvenster 3D | Photoshop CC
- Photoshop 3D-documentatie

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Foto's afdrukken in een figuurpakketlay-out

Meerdere foto's in een fotopakket plaatsen
Een lay-out voor een figuurpakket aanpassen

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?

Flexibele afbeeldingspakketten met slimme objecten
Michael Hoffman
Een aangepaste pakketsjabloon indelen in Photoshop CS5.

Naar boven

Meerdere foto's in een fotopakket plaatsen

Als u de hieronder beschreven optionele plug-in Figuurpakket wilt gebruiken, downloadt u deze eerst voor Windows of Mac OS. Het is ook mogelijk om figuurpakketten en aangepaste pakketten te maken in Photoshop Lightroom. Zie Een afdruksjabloon kiezen in de Lightroom Help.

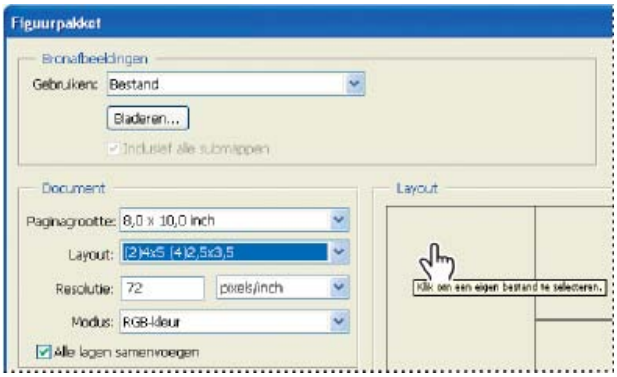
Met de optionele plug-in Figuurpakket kunt u meerdere exemplaren van een afbeelding op één pagina plaatsen, net als portretfotografen doen met schoolfoto's. U kunt ook verschillende afbeeldingen op één pagina plaatsen. U kunt kiezen uit een reeks opties voor grootte en plaatsing en zo de pakketindeling geheel aan uw wensen aanpassen.



Lay-out van een figuurpakket

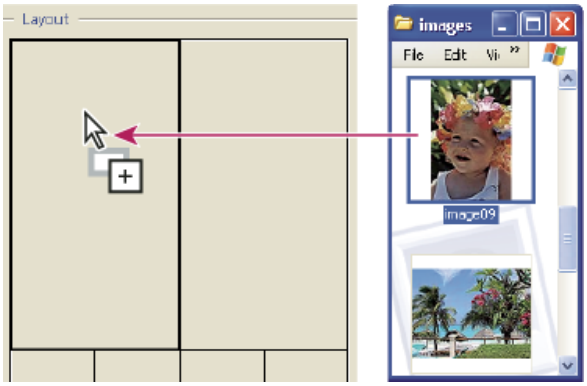
1. Figuurpakket is een optionele plug-in. Download en installeer de plug-in voor Windows of Mac OS.
2. Photoshop uitvoeren in de 32-bits modus (alleen voor 64-bits Mac OS).
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer Bestand > Automatisch > Figuurpakket. Als u meerdere afbeeldingen hebt geopend, wordt voor het figuurpakket de voorste afbeelding gebruikt.
   - (Bridge) Kies Extra > Photoshop > Figuurpakket. Voor de opdracht Figuurpakket wordt de eerste afbeelding gebruikt die in Bridge wordt weergegeven, tenzij u een specifieke afbeelding hebt geselecteerd voordat u de opdracht Figuurpakket selecteerde.

   Als u alleen de voorste afbeelding gebruikt of een in Bridge geselecteerde afbeelding, gaat u naar stap 3.
4. Voeg een of meer afbeeldingen toe aan de lay-out door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Kies in het gedeelte Bronafbeeldingen van het dialoogvenster Figuurpakket de optie Bestand of Map in de lijst Gebruiken en klik op Bladeren (Windows) of Kiezen (Mac OS). Als u Map kiest, kunt u het selectievakje Inclusief alle submappen inschakelen om de afbeeldingen die zich in de submappen bevinden ook op te nemen.
   - Klik op een tijdelijke aanduiding in de voorvertoningslay-out en blader om een afbeelding te selecteren.



Als u in de voorvertoningslay-out van het figuurpakket op een tijdelijke aanduiding klikt, kunt u bladeren om een afbeelding te selecteren.

- Sleep een afbeelding van het bureaublad of uit een map naar een tijdelijke aanduiding.



Voeg een afbeelding toe aan een figuurpakket door de afbeelding van het bureaublad naar de tijdelijke aanduiding te slepen.

U kunt elke afbeelding in de lay-out wijzigen door op de tijdelijke aanduiding te klikken en te bladeren om een nieuwe afbeelding te selecteren.

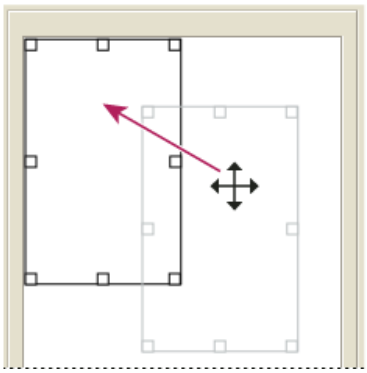
5. Selecteer in het gedeelte Document van het dialoogvenster Figuurpakket de paginagrootte, lay-out, resolutie en kleurmodus. Een miniatuur van de geselecteerde lay-out wordt aan de rechterkant van het dialoogvenster weergegeven.
6. Schakel Alle lagen samenvoegen in als u een figuurpakket wilt maken met alle afbeeldingen en labeltekst op één laag. Maak de selectie van Alle lagen samenvoegen ongedaan om een figuurpakket te maken met afzonderlijke afbeeldings- en tekstlagen (voor labels). Als u iedere afbeelding en ieder label op een andere laag plaatst, kunt u het figuurpakket bijwerken nadat het is opgeslagen. Als u lagen gebruikt, wordt het bestand van het figuurpakket wel aanzienlijk groter.
7. Kies in het gedeelte Label de bron voor labeltekst in het vak Inhoud of kies Geen. Als u Eigen tekst kiest, geeft u de tekst voor het label op in het veld Eigen tekst.
8. Geef het lettertype en de tekengrootte op en kies een kleur, dekking, positie en rotatie voor de labels.
9. Klik op OK.

Naar boven

Een lay-out voor een figuurpakket aanpassen

U kunt bestaande lay-outs aanpassen of nieuwe lay-outs maken met de functie Lay-out Figuurpakket bewerken. Aangepaste lay-outs worden als tekstbestanden opgeslagen in de submap Layouts van de map Presets. U kunt uw opgeslagen lay-outs vervolgens opnieuw gebruiken. De functie Lay-out Figuurpakket bewerken maakt gebruik van een grafische interface, zodat u geen tekstbestanden hoeft te maken om lay-outs te maken of aan te passen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Photoshop) Selecteer Bestand > Automatisch > Figuurpakket.
   - (Bridge) Kies Extra > Photoshop > Figuurpakket.
2. Kies in het dialoogvenster Figuurpakket een lay-out in het menu Lay-out als u een lay-out maakt of een bestaande lay-out wijzigt.
3. Klik op de knop Lay-out bewerken.
4. Geef in het dialoogvenster Lay-out Figuurpakket bewerken in het tekstvak Naam een naam op voor de aangepaste lay-out.
5. (Optioneel) Kies in het gedeelte Lay-out van het dialoogvenster Lay-out Figuurpakket bewerken een afmeting in het vak Paginagrootte of geef waarden op in de tekstvakken Breedte en Hoogte. In het vak Eenheden kunt u inches, centimeters, pixels of millimeters opgeven.



Een tijdelijke aanduiding naar een nieuwe locatie in de lay-out van een figuurpakket slepen

6. Als u in het gedeelte Raster van het dialoogvenster Lay-out Figuurpakket bewerken de optie Magnetisch inschakelt, wordt een raster weergegeven waarmee u de elementen in de aangepaste lay-out kunt plaatsen. Voer in het tekstvak Grootte een waarde in om het uiterlijk van het raster te veranderen.
7. Als u een tijdelijke aanduiding wilt toevoegen of verwijderen, voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Zone toevoegen om een tijdelijke aanduiding aan de lay-out toe te voegen.
   - Selecteer een tijdelijke aanduiding en klik op Zone verwijderen om de aanduiding uit de lay-out te verwijderen.
8. Als u een tijdelijke aanduiding wilt wijzigen, selecteert u de aanduiding en voert u een van de volgende handelingen uit:
   - Geef waarden op in de tekstvakken Breedte en Hoogte om de afmetingen van de aanduiding te wijzigen.
   - Klik op een greep en sleep deze om de afmetingen van een tijdelijke aanduiding te wijzigen. Als u de afmetingen wijzigt van een rechthoekige tijdelijke aanduiding waarin zich een afbeelding bevindt, wordt de afbeelding magnetisch in horizontale of verticale richting aan de aanduiding gekoppeld. Dit is afhankelijk van de wijze waarop de afmetingen van de zone worden gewijzigd.
   - Geef waarden op in de tekstvakken X en Y om een tijdelijke aanduiding te verplaatsen.
   - Klik op een tijdelijke aanduiding en sleep deze naar de gewenste locatie in de lay-out.
9. Klik op Opslaan.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Steunkleuren afdrukken

Steunkleuren
Nieuw steunkleurkanaal maken
Een alfakanaal omzetten in een steunkleurkanaal
Een steunkleurkanaal bewerken om kleur toe te voegen of te verwijderen
De kleur of volheid van de kleur van een steukleurkanaal wijzigen
Steunkleurkanalen verenigen
Overlappende steunkleuren aanpassen

Steunkleuren

Naar boven

Steunkleuren zijn speciale vooraf gemengde inkten die u in plaats van of in aanvulling op de proceskleurinkten (CMYK) kunt gebruiken. Voor elke steunkleur hebt u op de drukpers een afzonderlijke plaat nodig. (Aangezien een vernis een afzonderlijke plaat nodig heeft, wordt dat ook als een steunkleur beschouwd.)

Wanneer u een afbeelding met steunkleuren wilt afdrukken, moet u steunkleurkanalen maken en de kleuren daarin opslaan. U exporteert steunkleurkanalen door het bestand op te slaan in de indeling DCS 2.0 of PDF.

Let op het volgende wanneer u met steunkleuren werkt:

- Voor afbeeldingen met steunkleuren die scherpe randen hebben en waarbij de onderliggende afbeelding wordt uitgenomen, kunt u de extra tekeningen het beste maken in een pagina-opmaak- of illustratietoepassing.
- Wanneer u een steunkleur als tint in de hele afbeelding wilt toepassen, zet u de afbeelding om in duotoonmodus en brengt u de steunkleur aan op een van de duotoonplaten. U kunt maximaal vier steunkleuren gebruiken, één per plaat.
- De namen van de steunkleuren worden op de kleurscheidingen afgedrukt.
- Steunkleuren worden over de volledige samengestelde afbeelding gedrukt. Iedere steunkleur wordt afgedrukt in de volgorde waarin deze in het deelvenster Kanalen wordt vermeld, waarbij het bovenste kanaal wordt afgedrukt als de bovenste steunkleur.
- U kunt steunkleuren niet boven een standaardkanaal plaatsen in het deelvenster Kanalen, behalve in de multikanaalmodus.
- U kunt steunkleuren niet op afzonderlijke lagen toepassen.
- Bij het afdrukken van een afbeelding met een steunkleurkanaal naar een samengestelde-kleurenprinter wordt de steunkleur afgedrukt met een dekking die wordt bepaald door de instelling voor volheid.
- U kunt steunkleurkanalen met kleurkanalen verenigen, waarbij de steunkleur in de betreffende kleurkanaalcomponenten wordt gesplitst.

Nieuw steunkleurkanaal maken

Naar boven

U kunt een nieuw steunkleurkanaal maken of een bestaand alfakanaal omzetten in een steunkleurkanaal.

1. Kies Venster > Kanalen om het deelvenster Kanalen te openen.
2. Maak of laad een selectie wanneer u een geselecteerd gebied met een steunkleur wilt vullen.
3. Voer een van de volgende handelingen uit om een kanaal te maken:
   - Houd Ctrl ingedrukt en klik (Windows) of houd Command ingedrukt en klik (Mac OS) op de knop Nieuw kanaal in het deelvenster Kanalen.
   - Selecteer Nieuw steunkleurkanaal in het menu van het deelvenster Kanalen.

   Wanneer u een selectie hebt gemaakt, wordt dat gebied gevuld met de op dat moment actieve steunkleur.
4. Klik op het vak Kleur in het dialoogvenster Nieuw steunkleurkanaal. Klik vervolgens in de Kleurkiezer op Kleurenbibliotheken om een aangepast kleursysteem te kiezen, zoals PANTONE of TOYO, en kies een kleur. Zie Een steunkleur kiezen.
   Als u een aangepaste kleur selecteert, kan uw leverancier van drukbenodigdheden eenvoudiger de juiste inkt leveren om de afbeelding te reproduceren.
5. Geef een naam op voor het steunkleurkanaal. Wanneer u een aangepaste kleur kiest, krijgt het kanaal automatisch de naam van die kleur.

   Geef steunkleuren altijd een naam, zodat deze worden herkend in andere toepassingen waarin uw bestand wordt gelezen. Anders kunt u het bestand mogelijk niet afdrukken.
6. Voer bij Volheid een waarde tussen 0% en 100% in.

Met deze optie kunt u op het scherm de volheid van de afgedrukte steunkleur simuleren. Bij een waarde van 100% wordt een inkt gesimuleerd die de onderliggende inkten volledig bedekt (zoals metaalinkt). Bij 0% wordt een transparante inkt gesimuleerd die de onderliggende inkten volledig laat zien (zoals een heldere vernis). Met deze optie kunt u ook zien waar een anders transparante steunkleur (zoals een vernis) zal worden weergegeven.



Volheid bij 100% en volheid bij 50%.

Opmerking: *De opties voor volheid en kleurkeuze betreffen alleen voorvertoningen op het scherm en samengestelde afdrukken. Ze hebben geen effect op de afgedrukte kleurscheidingen.*

Naar boven

Een alfakanaal omzetten in een steunkleurkanaal

1. Als er een selectie voorkomt in de afbeelding, kiest u Selecteren > Deselecteren.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik in het deelvenster Kanalen op de miniatuur van het alfakanaal.
   - Selecteer het alfakanaal in het deelvenster Kanalen en kies Kanaalopties in het deelvenstermenu.
3. Selecteer Steunkleur.
4. Klik op het kleurvakje, kies een kleur in de Kleurkiezer of klik op Kleurenbibliotheken en kies een aangepaste kleur. Klik op OK.
5. Geef het kanaal desgewenst een andere naam.
6. Klik op OK.

   De gebieden van het kanaal waarin grijswaarden voorkomen, worden omgezet in de steunkleur.
7. Kies Afbeelding > Aanpassingen > Omkeren om de kleur toe te passen op het geselecteerde gebied van het kanaal.

Naar boven

Een steunkleurkanaal bewerken om kleur toe te voegen of te verwijderen

1. Selecteer het steunkleurkanaal in het deelvenster Kanalen.
2. Teken met een teken- of bewerkgereedschap in de afbeelding. Teken met zwart om meer steunkleur van 100% dekking toe te voegen of met grijs om steunkleur met een lagere dekking toe te voegen.
   Opmerking: *In tegenstelling tot de optie Volheid in het dialoogvenster Kanaalopties steunkleuren, bepaalt u met de optie Dekking in de opties van de teken- of bewerkgereedschappen de werkelijke dichtheid van de inkt die in het afdrukresultaat wordt gebruikt.*

Naar boven

De kleur of volheid van de kleur van een steukleurkanaal wijzigen

1. Dubbelklik in het deelvenster Kanalen op de miniatuur van het steunkleurkanaal.
2. Klik in het kleurvakje en kies een kleur. Klik op Kleurbibliotheken om te kunnen kiezen uit een aangepast kleursysteem, zoals PANTONE of TOYO.
3. Voer een volheidswaarde in tussen 0% en 100% om de inktdekking van de steunkleur aan te passen.
   Opmerking: *De opties voor volheid en kleurkeuze betreffen alleen voorvertoningen op het scherm en samengestelde afdrukken. Ze hebben geen effect op de afgedrukte kleurscheidingen.*

Naar boven

Steunkleurkanalen verenigen

In de RGB- of CMYK-kleurmodus kunt u steunkleurkanalen verwijderen en deze samenvoegen tot standaardkleurkanalen. Als u steunkleurkanalen samenvoegt in de CMYK-modus, komen de resulterende kleuren meestal niet precies overeen met de oorspronkelijke steunkleuren, aangezien CMYK-inkten niet hetzelfde bereik aan kleuren kunnen produceren als steunkleurinkten.

1. Selecteer het steunkleurkanaal in het deelvenster Kanalen.
2. Kies Steunkleurkanaal samenvoegen in het deelvenstermenu.

De steunkleur wordt omgezet in en verenigd met de kleurkanalen en het steunkleurkanaal wordt verwijderd uit het deelvenster.

Door steunkleurkanalen te verenigen voegt u afbeeldingen met lagen samen tot één laag. In de verenigde samengestelde afbeelding worden de steunkleurgegevens van de voorvertoning weergegeven, inclusief de instellingen voor volheid. Wanneer u een steunkleurkanaal met een volheid van 50% verenigt, krijgt u bijvoorbeeld een ander resultaat dan bij hetzelfde kanaal met een volheid van 100%.

Naar boven

Overlappende steunkleuren aanpassen

Als u wilt voorkomen dat overlappende steunkleuren over de onderliggende steunkleur worden afgedrukt of dat de onderliggende kleur wordt uitgenomen, verwijdert u een van de steunkleuren op de plaats waar deze elkaar overlappen.

Pas aan de hand van een proefdruk van de over elkaar afgedrukte inkten de weergave op het scherm aan, zodat u kunt voorspellen hoe de kleuren er in de afdruk uit zullen zien.

Opmerking: *In sommige gevallen, zoals bij vernis en grijsstructuren, wilt u juist dat de kleuren over elkaar worden afgedrukt.*

1. Selecteer in het deelvenster Kanalen het steunkleurkanaal met de kleur die u wilt afdrukken.
2. Kies Selecteren > Selectie laden.
   Wanneer u snel een afbeelding in een kanaal wilt selecteren, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het kanaal in het deelvenster Kanalen.
3. Kies bij Kanaal het steunkleurkanaal uit stap1 en klik op OK.
4. Kies wanneer u bij uitname van de onderliggende kleur een overvulling wilt maken de optie Selecteren > Bewerken > Vergroten of Slinken, afhankelijk van het feit of de overlappende steunkleur donkerder of lichter is dan de onderliggende steunkleur. Selecteer in het deelvenster Kanalen het onderliggende steunkleurkanaal waarin de gebieden voorkomen die u wilt uitnemen. Druk op Backspace (Windows) of op Delete (Mac OS).
   Met deze methode kunt u gebieden uitnemen uit alle kanalen onder een steunkleur, bijvoorbeeld de CMYK-kanalen.
5. Als een steunkleur in één kanaal met meerdere steunkleuren overlapt, herhaalt u dit proces voor elk kanaal waarin de gebieden voorkomen die u wilt verwijderen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen afdrukken op een professionele drukpers

Afbeeldingen voorbereiden voor drukken
Uitvoeropties instellen
Kleurscheidingen afdrukken vanuit Photoshop
Een afbeelding met steunkleurkanalen afdrukken vanuit andere toepassingen
Een kleurovervulling maken
De scanresolutie bepalen voor afdrukken

Naar boven

Afbeeldingen voorbereiden voor drukken

In Photoshop kunt u afbeeldingsbestanden voorbereiden voor offset-lithografie, digitaal afdrukken, gravures en andere professionele drukprocessen.

Meestal wordt de workflow bepaald door de mogelijkheden van de drukvoorbereider. Neem voordat u begint aan een workflow voor professioneel afdrukken, contact op met het personeel van de drukkerij en vraag welke eisen zij hanteren. Ze kunnen u bijvoorbeeld vragen om het bestand niet naar CMYK om te zetten, omdat zij speciale drukinstellingen toepassen. Hier volgen enkele voorbeelden van scenario's voor het voorbereiden van afbeeldingsbestanden zodat u voorspelbare afdrukresultaten krijgt:

- Werk uitsluitend in RGB-modus en zorg ervoor dat het afbeeldingsbestand is gemarkeerd met het profiel van de RGB-werkruimte. Als de drukker of voorbereider gebruikmaakt van een kleurbeheersysteem, moeten zij het profiel van uw bestand kunnen gebruiken voor een nauwkeurige omzetting in CMYK voordat de film en de drukplaten worden geproduceerd.
- Werk in RGB-modus totdat u klaar bent met het bewerken van de afbeelding. Zet de afbeelding vervolgens om in CMYK en pas desgewenst de kleur en toon aan. Kijkt u vooral de hooglichten en schaduwen van de afbeelding na. Gebruik de aanpassingslagen Niveaus, Curven of Kleurtoon/verzadiging om correcties aan te brengen. Deze aanpassingen zouden heel gering moeten zijn. Voeg het bestand, indien nodig, samen tot één laag en verzend het CMYK-bestand naar de professionele drukker.
- Plaats uw RGB- of CMYK-afbeelding in Adobe InDesign of Adobe Illustrator. Meestal worden afbeeldingen die worden afgedrukt op een professionele pers niet rechtstreeks vanuit Photoshop afgedrukt, maar vanuit een opmaakprogramma zoals Adobe InDesign of een illustratieprogramma zoals Adobe Illustrator. Zie de Help bij Adobe InDesign of Adobe Illustrator voor meer informatie over het importeren van Photoshop-bestanden in Adobe InDesign of Adobe Illustrator.

  Enkele aandachtspunten bij het werken aan afbeeldingen die u professioneel wilt laten drukken:

- Als u de kenmerken kent van de drukpers, kunt u de hooglicht- en schaduwuitvoer opgeven om bepaalde details te behouden.
- Als u een desktopprinter gebruikt om de uiteindelijke afdruk vooraf te bekijken, bedenk dan dat een desktopprinter niet exact de uitvoer van een professionele drukpers kan weergeven. Een professionele kleurenproef geeft een nauwkeuriger voorbeeld van de uiteindelijke afdruk.
- Als u een profiel hebt van een professionele drukker, kunt u dit profiel kiezen met de opdracht Instellen proef en vervolgens een elektronische proefdruk bekijken met de opdracht Proefkleuren. Gebruik deze methode om de uiteindelijke afdruk vooraf op uw beeldscherm te bekijken.
  Opmerking: *Sommige drukkers vragen u uw documenten in PDF-indeling aan te leveren, vooral als de documenten moeten voldoen aan de PDF/X-standaard. Zie Opslaan in de Photoshop PDF-indeling.*

Naar boven

Uitvoeropties instellen

Als u afbeeldingen rechtstreeks vanuit Photoshop voorbereidt voor professioneel drukken, kunt u allerlei paginamarkeringen en andere uitvoeropties selecteren en bekijken met de opdracht Afdrukken. Meestal worden deze uitvoeropties ingesteld door professionele drukkers of mensen die verstand hebben van professionele drukprocessen.



Paginamarkeringen

***A.** Kleurverloopbalk **B.** Label **C.** Registratietekens **D.** Progressieve kleurenbalk **E.** Snijtekens hoek **F.** Snijtekens midden **G.** Beschrijving **H.** Ster-controle*

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies Uitvoer in het pop-upmenu.
3. Stel een of meer van de volgende opties in:
   Kalibratiebalken Hiermee drukt u in 11 stappen een afbeelding af in grijswaarden, met een overgang in dichtheid van 0 naar 100% in stappen van 10%. Bij een CMYK-kleurscheiding wordt links van elke CMYK-plaat een kleurenverloopbalk en rechts een progressieve kleurenbalk afgedrukt.
   ***Opmerking:** Kalibratiebalken, registratiemarkeringen, uitsnijdtekens en labels worden alleen afgedrukt als het papier groter is dan de afgedrukte afbeelding.*

   Registratiemarkeringen Hiermee worden registratiemarkeringen (waaronder paskruisen en sterren) op de afbeelding afgedrukt. Deze markeringen zijn vooral bedoeld voor het uitlijnen van kleurscheidingen op PostScript-printers.

   Snijtekens hoek Hiermee worden snijtekens afgedrukt op punten waar de pagina kleiner moet worden gemaakt. U kunt snijtekens afdrukken op de hoeken. Wanneer u deze optie selecteert op een PostScript-printer, worden registratiemarkeringen in de vorm van sterren ook afgedrukt.

   Snijtekens midden Hiermee worden snijtekens afgedrukt op punten waar de pagina kleiner moet worden gemaakt. U kunt snijtekens afdrukken in het midden van elke rand.

   Beschrijving Hiermee drukt u een beschrijvende tekst van maximaal 300 tekens af die is ingevoerd in het dialoogvenster Bestandsinfo. Beschrijvende tekst wordt altijd afgedrukt in het lettertype Helvetica normaal (9-punts).

   Labels Hiermee drukt u de bestandsnaam boven de afbeelding af. Wanneer u kleurscheidingen afdrukt, wordt de naam van de scheiding afgedrukt als onderdeel van het label.

   Onleesbaar Hiermee wordt tekst leesbaar gemaakt wanneer de emulsie naar beneden is gericht. De fotogevoelige laag op een film of fotografisch papier is in dit geval van u af gericht. Afbeeldingen worden gewoonlijk op papier met de emulsie naar boven gericht afgedrukt waarbij tekst leesbaar is wanneer de fotogevoelige laag naar u toe is gericht. Afbeeldingen die op film worden afgedrukt, worden vaak met de emulsie naar beneden gericht afgedrukt.

   Negatief Hiermee wordt een omgekeerde versie van de gehele uitvoer afgedrukt, met alle maskers en een achtergrondkleur. Met de optie Negatief wordt (in tegenstelling tot de opdracht Negatief in het menu Afbeelding) de uitvoer omgezet in een negatief en niet de afbeelding op het scherm. Als u scheidingen direct naar film afdrukt, wilt u waarschijnlijk een negatief, hoewel in veel landen het gebruik van filmpositieven gebruikelijk is. Vraag uw drukker of printshop welke u nodig hebt. U kunt de zijde met de emulsie bepalen door de film na ontwikkeling onder een felle lamp te bekijken. De matte zijde is de emulsie, de glanzende zijde is de basis. Vraag of uw drukker of printshop film met een positieve of negatieve emulsie nodig heeft en in welke richting deze moet zijn gericht.

   Achtergrond Met deze optie kunt u een achtergrondkleur selecteren die op de pagina wordt afgedrukt buiten het afbeeldingsgebied. U kunt bijvoorbeeld een zwarte of gekleurde achtergrond kiezen wanneer u dia's afdrukt op filmopname-apparatuur. Voor deze optie klikt u op Achtergrond en selecteert u vervolgens een kleur in de kleurkiezer. Dit is slechts een afdrukoptie. De afbeelding zelf wordt niet gewijzigd.

   Kader Hiermee drukt u een zwart kader om een afbeelding af. Typ een nummer en kies een waarde om de breedte van het kader aan te geven.

Afloopgebied Met deze optie kunt u snijtekens binnen de afbeelding afdrukken in plaats van daarbuiten. Gebruik deze optie wanneer u een kleiner gebied binnen de afbeelding wilt afdrukken. Typ een nummer en kies een waarde om de breedte van het afloopgebied aan te geven.

Interpolatie Hiermee wordt de gerafelde vormgeving van een afbeelding met een lage resolutie verbeterd doordat tijdens het afdrukken de pixels automatisch opnieuw worden berekend en verhoogd (op PostScript-printers). Het opnieuw berekenen van pixels kan tot gevolg hebben dat de afbeelding minder scherp wordt.

Zie Vectorgegevens afdrukken voor informatie over de optie Vectorgegevens opnemen.

Naar boven

Kleurscheidingen afdrukken vanuit Photoshop

Wanneer u een afbeelding voorbereidt en werkt met CMYK-afbeeldingen of afbeeldingen met steunkleuren, kunt u elk kleurkanaal afdrukken als een afzonderlijke pagina.

Opmerking: *Wanneer kleurscheidingen uit CMYK-, duotoon- of multikanaaldocumenten op niet-Postscript-printers worden afgedrukt, zien ze er wellicht anders uit dan op Postscript-printers.*



Elk kleurkanaal afgedrukt als een afzonderlijke pagina.

Opmerking: *Als u een afbeelding vanuit een andere toepassing afdrukt en u steunkleurkanalen naar steunkleurplaten wilt afdrukken, moet u het bestand eerst in DCS 2.0-indeling opslaan. In de DCS 2.0-indeling blijven steunkleurkanalen behouden. Deze indeling wordt ondersteund door toepassingen zoals Adobe InDesign en QuarkXPress.*

1. Controleer of het document in de modus CMYK-kleur, Multikanaal of Duotoon staat en kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies Kleurscheidingen in het keuzemenu Kleurverwerking.
   Opmerking: *Afhankelijk van de aangewezen printer en de printerstuurprogramma's, worden deze opties ook weergegeven in het dialoogvenster Afdrukinstellingen. Klik in Windows op de knop Eigenschappen om toegang te krijgen tot de opties van het printerstuurprogramma. In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen wanneer dat wordt weergegeven.*
3. Klik op Afdrukken. Er wordt voor elke kleur in de afbeelding een kleurscheiding afgedrukt.

Naar boven

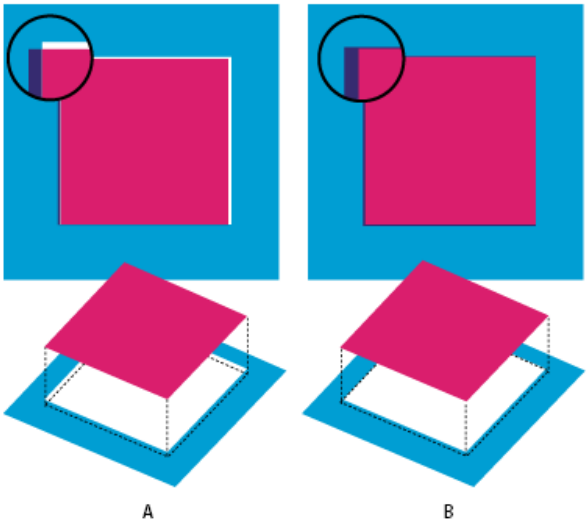
Een afbeelding met steunkleurkanalen afdrukken vanuit andere toepassingen

1. Als het een duotoonafbeelding betreft, zet u deze om in de Multikanaalmodus.
2. Sla de afbeelding op in DCS 2.0-indeling.
3. Zorg ervoor dat u in het dialoogvenster DCS 2.0-indeling de selectie van de opties Inclusief halftoonraster en Inclusief bijstelfuncties uitschakelt.
4. Open of importeer de afbeelding in Photoshop en stel de schermhoeken in. Zorg ervoor dat u de printer hebt ingesteld op de gewenste steunkleur voor elke kleurplaat.
   Opmerking: *U kunt een PSD-bestand met steunkleuren rechtstreeks in Illustrator of InDesign plaatsen zonder speciale voorbereiding.*

Naar boven

Een kleurovervulling maken

Een overvulling is een overlapping die voorkomt dat er in de afgedrukte afbeelding minieme onderbrekingen verschijnen die worden veroorzaakt door kleine foutjes in de registratie op de drukpers. Neem contact op met uw leverancier voordat u overvulling gaat gebruiken. In de meeste gevallen bepaalt de drukker of overvullen nodig is. Als dat het geval is, kan een drukker u zeggen welke waarden u in het dialoogvenster Overvullen dient in te voeren.



Overvulling om onjuist uitgelijnde kleuren te corrigeren
***A.** Onjuiste registratie zonder overvulling **B.** Onjuiste registratie met overvulling*

Overvullen heeft tot doel onjuist uitgelijnde effen kleuren te corrigeren. In het algemeen is overvullen voor continutoonafbeeldingen zoals foto's niet nodig. Bij te veel overvullen kan een omtrekeffect optreden. Deze problemen zijn mogelijk niet zichtbaar op het scherm, maar wel op de afdruk. Photoshop hanteert de volgende standaardregels voor overvullen:

- Alle kleuren spreiden onder zwart.
- Lichtere kleuren spreiden onder donkere kleuren.
- Geel spreidt onder cyaan, magenta en zwart.
- Zuiver cyaan en zuiver magenta spreiden gelijkmatig onder elkaar.

1. Kies Bewerken > Omzetten in profiel om de afbeelding weer te geven in de kleurruimte van het uitvoerapparaat. Zie Documentkleuren omzetten in een ander profiel (Photoshop).
2. Kies Afbeelding > Overvullen.
3. Geef voor Breedte de overvulwaarde op die de drukker of de printshop heeft opgegeven. Selecteer vervolgens een maateenheid en klik op OK. Vraag de drukker of de printshop hoeveel onjuiste registratie u kunt verwachten.

Naar boven

De scanresolutie bepalen voor afdrukken

U kunt een aantal technieken gebruiken voor het bepalen van de scanresolutie van een foto. Als u foto's scant die u wilt afdrukken en u de exacte grootte en afdrukschermfrequentie kent, kunt u de scanresolutie aan de hand van de volgende technieken bepalen. Het is vaak handiger de maximale optische resolutie van uw scanner te gebruiken en de grootte van de afbeelding later in Photoshop aan te passen.

De scanresolutie schatten

U kunt de resolutie voor de scan bepalen op basis van de afmetingen van de oorspronkelijke en de uiteindelijke afbeelding en de resolutie van het uitvoerapparaat. De scanresolutie wordt omgezet in de afbeeldingsresolutie als u de gescande afbeelding in Photoshop opent.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Bij laserprinters en zetmachines vermenigvuldigt u de rasterfrequentie van de printer met 2. Raadpleeg voor informatie over de rasterfrequentie van uw printer de printerdocumentatie of neem contact op met de fabrikant.
   - Bij inkjetprinters raadpleegt u de printerdocumentatie voor de optimale resolutie. Veel printers en apparaten met verfsublimatie die rechtstreeks op fotopapier afdrukken, hebben een optimale resolutie van 300 tot 400 dpi.
2. Bepaal de verhouding tussen de afmetingen van de uiteindelijke afbeelding en die van de oorspronkelijke afbeelding. De verhouding tussen een uiteindelijke afbeelding van 6 bij 9 cm en een oorspronkelijke afbeelding van 2 bij 3 cm is 3:1.
3. Vermenigvuldig het resultaat van stap 1 met het resultaat van stap 2.

   Bijvoorbeeld: stel dat u afdrukt op een zetmachine met een rasterfrequentie van 85 lpi en dat de verhouding tussen de uiteindelijke en de oorspronkelijke afbeelding 3:1 is. Eerst vermenigvuldigt u 85 (de rasterfrequentie) met 2 en komt u uit op 170. Vervolgens vermenigvuldigt u 170 met 3 en komt u uit op een scanresolutie van 510 ppi. Als u afdrukt op een inkjetprinter met een optimale resolutie van 300 dpi, vermenigvuldigt u 300 met 3 en komt u uit op een scanresolutie van 900.

   ***Opmerking:** Bij afwijkende kleurscheidingsprocedures moet u mogelijk een andere verhouding tussen de afbeeldingsresolutie en de rasterfrequentie gebruiken. Neem contact op met de drukker of copyshop voordat u de afbeelding scant.*

De bestandsgrootte berekenen voordat u een afbeelding scant

U kunt een tijdelijk bestand maken om de vereiste bestandsgrootte voor de uiteindelijke uitvoer van de scan te bepalen.

1. Kies Bestand > Nieuw in Photoshop.
2. Voer de breedte, de hoogte en de resolutie van de uiteindelijke afgedrukte afbeelding in. De resolutie moet 1,5 tot 2 keer zo hoog zijn als de rasterfrequentie waarmee u wilt afdrukken. Zorg dat de modus waarin u wilt scannen is geselecteerd. De bestandsgrootte wordt weergegeven in het dialoogvenster Nieuw.

   Stel dat de uiteindelijke afbeelding bijvoorbeeld 4 inches breed en 5 inches hoog moet zijn. U wilt de afbeelding afdrukken met een scherm van 150 regels en met de verhouding 2:1. U stelt de resolutie dus in op 300. De resulterende bestandsgrootte is 5,15 MB.

   Als u de scan uitvoert, voert u de resulterende bestandsgrootte in de scannerinstellingen in. U hoeft de resolutie en de afmetingen voor de afbeelding niet op te geven. Nadat u de afbeelding hebt gescand en in Photoshop hebt geïmporteerd, kunt u de juiste breedte en hoogte voor de afbeelding invoeren met de opdracht Afbeeldingsgrootte (de optie Nieuwe beeldpixels berekenen moet zijn uitgeschakeld).

Meer Help-onderwerpen

Elektronische proefdruk van kleuren

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Duotonen

Duotonen
Een afbeelding omzetten in duotoon
De duotooncurve wijzigen voor een bepaalde inkt
Overdrukkleuren opgeven
De weergave van overdrukkleuren aanpassen
Duotooninstellingen opslaan en laden
De afzonderlijke kleuren van een duotoonafbeelding bekijken
Duotonen afdrukken
Duotoonafbeeldingen naar andere toepassingen exporteren

Duotonen

Naar boven

In Photoshop verwijst de term duotoon niet alleen naar duotonen, maar ook naar monotonen, tritonen en quadtonen. Monotonen zijn grijswaardenafbeeldingen die worden afgedrukt met één niet-zwarte inkt. Duotonen, tritonen en quadtonen zijn grijswaardenafbeeldingen die worden afgedrukt met respectievelijk twee, drie en vier inkten. In dit soort afbeeldingen worden gekleurde inkten in plaats van verschillende grijstinten gebruikt om grijswaarden te maken.

Met duotonen vergroot u het toonbereik van een afbeelding in grijswaarden. Hoewel in een grijswaardenreproductie maximaal 256 grijswaarden kunnen worden weergegeven, kan een drukpers slechts 50 grijswaarden per inkt reproduceren. Daarom is een grijswaardenafbeelding die alleen met zwart is afgedrukt, aanzienlijk grover dan wanneer dezelfde afbeelding wordt afgedrukt met twee, drie of vier inkten, die elk maar liefst 50 grijswaarden kunnen reproduceren.

Duotonen worden ook wel met een zwarte en een grijze inkt afgedrukt. De zwarte inkt wordt in dit geval voor schaduwen gebruikt en de grijze inkt voor middentonen en hooglichten. Duotonen worden meestal afgedrukt met een gekleurde inkt voor het hooglicht. Met deze techniek produceert u een afbeelding met een lichte tint. Het dynamische bereik van de afbeelding wordt hiermee aanzienlijk vergroot. Duotonen zijn ideaal voor tweekleurige afdruktaken die gebruikmaken van een steunkleur (zoals een Pantone-kleur) voor accenten.

Bij duotonen worden verschillende kleurinkten gebruikt om verschillende grijswaardenniveaus te reproduceren. Deze worden door Photoshop als 8-bits grijswaardenafbeeldingen met één kanaal behandeld. In de duotoonmodus hebt u geen directe toegang tot de afzonderlijke afbeeldingskanalen (zoals in de RGB-, CMYK- en Lab-modi). In plaats hiervan manipuleert u de kanalen via de curven in het dialoogvenster Duotoonopties.

Een afbeelding omzetten in duotoon

Naar boven

1. U zet de afbeelding om in grijswaarden door Afbeelding > Modus > Grijswaarden te kiezen. U kunt alleen 8-bits grijswaardenafbeeldingen omzetten in duotonen.
2. Kies Afbeelding > Modus > Duotoon.
3. In het dialoogvenster Duotoonopties selecteert u Voorbeeld om de afbeelding vooraf te bekijken.
4. Bij Type selecteert u Monotoon, Duotoon, Tritoon of Quadtoon.
5. Klik op het kleurvakje (effen vierkantje) om de Kleurkiezer te openen, klik op de knop Kleurenbibliotheken en selecteer een inktboek en een kleur in het dialoogvenster.
   Opmerking: *Als u volledig verzadigde kleuren wilt, geeft u de inkten op in aflopende volgorde: de donkerste bovenaan, de lichtste onderaan.*
6. Klik op het curvevak naast het kleurvak en pas de duotooncurve voor elke inkt aan.
7. Stel de overdrukkleuren indien nodig in.
8. Klik op OK.
   Als u een duotooneffect op een gedeelte van een afbeelding wilt toepassen, zet u de duotoonafbeelding om in Multikanaalmodus. Hiermee worden de duotooncurven omgezet in steunkleurkanalen. Vervolgens kunt u in het steunkleurkanaal gebieden wissen die u in standaardgrijswaarden wilt afdrukken.

De duotooncurve wijzigen voor een bepaalde inkt

Naar boven

In een duotoonafbeelding heeft elke inkt een afzonderlijke curve die bepaalt hoe de kleur wordt verdeeld over schaduwen en hooglichten. Deze curve koppelt elke grijswaarde in de oorspronkelijke afbeelding aan een specifiek inktpercentage.

1. Kies Voorvertoning in het dialoogvenster Duotoonopties als u een voorvertoning van de aanpassingen wilt weergeven.

2. Klik op het curvevak naast het kleurvak.

   De standaard duotooncurve, een rechte diagonale lijn, geeft aan dat u de grijswaarden van de oorspronkelijke afbeelding koppelt aan een gelijkwaardig percentage van de inkt. Met deze instelling wordt een 50% middentoonpixel bijvoorbeeld afgedrukt met 50% kleur van de inkt en een 100% schaduw wordt afgedrukt in 100% kleur van de inkt.

3. Pas voor elke inkt de duotooncurve aan door een punt op de grafiek te slepen of door waarden in te voeren voor de verschillende inktpercentages.

   - In de curvegrafiek loopt de horizontale as van de hooglichten (links) naar de schaduwen (rechts). De dichtheid van de inkt neemt toe naarmate u hoger komt op de verticale as. U kunt maximaal 13 punten op de curve opgeven. Wanneer u twee waarden op de curve opgeeft, berekent Photoshop de tussenliggende waarden. Als u de curve aanpast, worden de waarden automatisch ingevoerd in de tekstvakken met percentages.
   - De waarde die u in een tekstvak opgeeft, verwijst naar het percentage van de inktkleur dat wordt gebruikt voor het weergeven van de grijswaarde in de oorspronkelijke afbeelding. Als u bijvoorbeeld 70 invoert in het tekstvak 100%, wordt een 70% tint van die inktkleur gebruikt om de 100% schaduwgebieden af te drukken.

4. Klik op Opslaan in het dialoogvenster Duotooncurve om de curven die u in dit dialoogvenster hebt gemaakt op te slaan.
5. Klik op Laden om deze curven te laden, inclusief curven die u hebt gemaakt met de optie voor willekeurig toewijzen.

   In het deelvenster Info kunt u inktpercentages weergeven wanneer u met duotoonafbeeldingen werkt. Stel de meetmodus in op Echte kleur om vast te stellen welke inktpercentages worden toegepast bij het afdrukken van de afbeelding. Eventuele wijzigingen die u hebt ingevoerd in het dialoogvenster Duotooncurve worden hier weergegeven.

Naar boven

Overdrukkleuren opgeven

Overdrukkleuren zijn twee ongerasterde inkten die over elkaar worden afgedrukt. Wanneer u de kleur cyaan bijvoorbeeld over de kleur geel afdrukt, is de resulterende overdruk een groene kleur. Zowel de volgorde waarin de inkten worden afgedrukt, als de verschillen tussen inkten en papier onderling zijn van grote invloed op het uiteindelijke resultaat.

U kunt met behulp van een afdrukvoorbeeld van de overdrukinkten uw beeldscherm zo aanpassen dat u het afdrukresultaat kunt voorspellen. Vergeet niet dat deze aanpassingen alleen van invloed zijn op de weergave van de overdrukkleuren op het scherm en niet op de afdruk. Zorg ervoor dat u uw monitor kalibreert voordat u deze kleuren aanpast.

Naar boven

De weergave van overdrukkleuren aanpassen

1. Kies Afbeelding > Modus > Duotoon.
2. Klik op Overdrukkleuren. Het dialoogvenster Overdrukkleuren toont hoe de inktcombinatie er uit zal zien na het afdrukken.
3. Klik op het kleurstaal van de inktcombinatie die u wilt aanpassen.
4. Selecteer de gewenste kleur in de kleurkiezer en klik op OK.
5. Herhaal de stappen 3 en 4 totdat u tevreden bent met de inktcombinatie. Klik vervolgens op OK.

Naar boven

Duotooninstellingen opslaan en laden

Klik op de knop Opslaan in het dialoogvenster Duotoonopties om een set duotooncurven, inktinstellingen en overdrukkleuren op te slaan. Klik op de knop Laden om een set duotooncurven, inktinstellingen en overdrukkleuren te laden. U kunt vervolgens deze instellingen toepassen op andere grijswaardenafbeeldingen.

Photoshop beschikt over verschillende voorbeeldensets van duotoon-, tritoon- en quadtooncurven. Deze sets bevatten enkele veelgebruikte curven en kleuren. Gebruik deze sets als beginpunten wanneer u uw eigen combinaties gaat maken.

Naar boven

De afzonderlijke kleuren van een duotoonafbeelding bekijken

Duotonen zijn eenkanaalsafbeeldingen: uw aanpassingen op individuele drukinkten worden dus weergegeven als onderdeel van de uiteindelijke samengestelde afbeelding. In bepaalde gevallen wilt u mogelijk de afzonderlijke “drukplaten” bekijken om te zien hoe de afzonderlijke kleuren worden gescheiden bij het afdrukken (zoals mogelijk is bij CMYK-afbeeldingen).

1. Kies nadat u de inktkleuren hebt opgegeven Afbeelding > Modus > Multikanaal.

   De afbeelding wordt omgezet in de multikanaalmodus waarbij elk kanaal wordt voorgesteld als een steunkleurkanaal. De inhoud van elk steunkleurkanaal geeft nauwkeurig de duotooninstellingen weer, maar de samengestelde voorvertoning op het scherm is mogelijk minder nauwkeurig dan de voorvertoning in de Duotoonmodus.

   Opmerking: *Als u in de Multikanaalmodus wijzigingen aanbrengt in de afbeelding, kunt u niet terugkeren naar de oorspronkelijke duotoonstaat (tenzij deze beschikbaar is in het deelvenster Historie). Als u de inktverdeling wilt aanpassen en de invloed op afzonderlijke drukplaten wilt bekijken, brengt u aanpassingen aan in het dialoogvenster Duotooncurve voordat u omzet in de Multikanaalmodus.*

2. Selecteer in het deelvenster Kanalen het kanaal dat u wilt bestuderen.
3. Kies Bewerken > Ongedaan maken Multikanaal om de Duotoonmodus te herstellen.

Naar boven

Duotonen afdrukken

Zowel de volgorde waarin de inkten worden afgedrukt als de rasterhoeken die u gebruikt, zijn bij het maken van duotonen van zeer grote invloed op de uiteindelijke uitvoer. (Wijzig, indien nodig, de rasterhoeken in de RIP van de printer.)

U hoeft geen duotoonafbeeldingen in CMYK om te zetten om scheidingen af te drukken. Kies in het gedeelte Kleurbeheer van het dialoogvenster Afdrukken voor het instellen van de printeropties de optie Kleurscheidingen in het pop-upmenu Profiel. Bij het omzetten in CMYK-modus worden eventuele aangepaste kleuren in de bijbehorende CMYK-kleuren omgezet.

Naar boven

Duotoonafbeeldingen naar andere toepassingen exporteren

Als u een duotoonafbeelding wilt exporteren naar een paginaopmaakprogramma, dient u de afbeelding eerst op te slaan in EPS- of PDF-indeling. (Als de afbeelding echter steunkleurkanalen bevat, zet de afbeelding dan om in Multikanaalmodus en sla deze op in DCS 2.0-indeling.) Vergeet niet de aangepaste kleuren een naam te geven met de juiste extensie, zodat ze worden herkend door de toepassing die ze importeert. Anders kan het gebeuren dat de toepassing de kleuren niet goed afdrukt of dat de afbeelding helemaal niet wordt afgedrukt.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afdrukken met kleurbeheer | CS5

Afgedrukte kleuren laten bepalen door Photoshop
Afgedrukte kleuren laten bepalen door de printer
Een proefdruk maken op papier

Voor een beter begrip van kleurbeheerconcepten en workflows zie Inzicht in kleurbeheer.

Naar boven

Afgedrukte kleuren laten bepalen door Photoshop

Als u een aangepast kleurprofiel hebt voor een specifieke combinatie van printer, inkt en papier, krijgt u vaak betere resultaten als u Photoshop het kleurbeheer laat uitvoeren dan wanneer u dit door de printer laat doen.

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies Kleurbeheer in het pop-upmenu.
3. Kies Photoshop beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
4. Als printerprofiel selecteert u het profiel dat het beste overeenkomt met uw uitvoerapparaat en papiersoort. Als er profielen zijn gekoppeld aan de huidige printer, worden deze profielen boven aan het menu weergegeven, en is het standaardprofiel geselecteerd.

   Hoe nauwkeuriger het profiel het gedrag van een uitvoerapparaat en afdrukcondities beschrijft (zoals papiersoort), des te nauwkeuriger het kleurbeheersysteem de numerieke waarden van de werkelijke kleuren in een document kan omzetten. (Zie Een kleurprofiel installeren.)
5. (Optioneel) Stel de volgende opties naar wens in.

   Rendering intent Hiermee bepaalt u hoe Photoshop kleuren omzet in de doelkleurruimte. (Zie Rendering intents.)

   Zwart punt compenseren Hiermee behoudt u de schaduwdetails in een afbeelding door het volledig dynamische bereik van het uitvoerapparaat te simuleren.

   Overeenstemmen met afdrukkleuren Deze optie is ingeschakeld wanneer de kleuren door Photoshop worden beheerd. Schakel deze optie in om de kleuren in de voorvertoning precies zo weer te geven als deze worden afgedrukt.

   Kleuromvangwaarschuwing Ingeschakeld als Overeenstemmen met afdrukkleuren is geselecteerd. Selecteer om kleuren buiten de kleuromvang te benadrukken in de afbeelding, zoals bepaald door het geselecteerde printerprofiel. Een kleuromvang is het kleurbereik dat een kleursysteem kan weergeven of afdrukken. Een kleur die kan worden weergegeven in RGB kan buiten de kleuromvang vallen voor uw huidige printerprofiel.

   Papierwit tonen Hiermee wordt de kleur wit in de voorvertoning ingesteld op de kleur van het papier in het geselecteerde printerprofiel. Hierdoor wordt een nauwkeurigere afdrukvoorvertoning geproduceerd als u afdrukt op niet-wit papier zoals krantenpapier dat meer beige is dan wit. Omdat absoluut wit en zwart contrast veroorzaken, wordt het algemene contrast van de afbeelding verlaagd als minder wit wordt gebruikt in het papier. Niet-wit papier kan ook de algemene kleurzweem van de afbeelding wijzigen, zodat gele tinten die worden afgedrukt op beige papier er bruiner uit kunnen zien.
6. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma in het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt als u op Afdrukken hebt geklikt. Klik in Windows op de knop Voorkeuren voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma. In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
7. Schakel kleurbeheer voor de printer uit zodat de instellingen voor het printerprofiel uw profielinstellingen niet overschrijven.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer kunt uitschakelen.
8. Klik op Afdrukken.

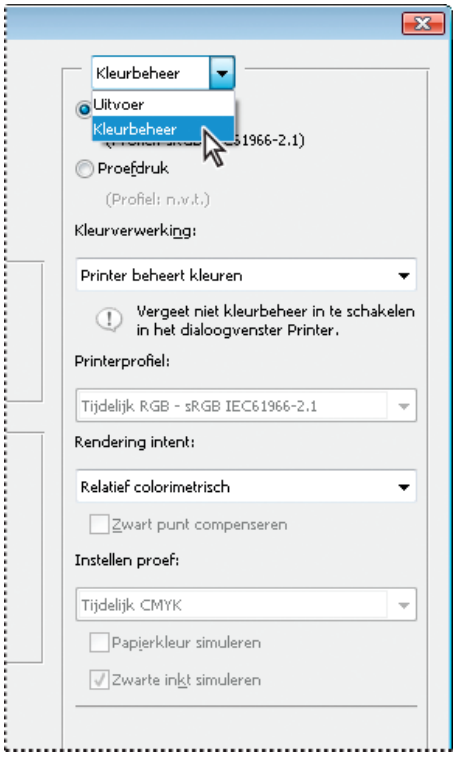
Opmerking: *Als u de waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukgebied van het papier, klikt u op Annuleren. Vervolgens kiest u Bestand > Afdrukken en selecteert u de optie Schaal passend maken voor medium. Als u het papierformaat en de indeling wilt wijzigen, klikt u op Afdrukinstellingen en probeert u het bestand nogmaals af te drukken.*

Naar boven

Afgedrukte kleuren laten bepalen door de printer

Als u geen aangepast profiel hebt voor uw printer en papiersoort, kunt u het omzetten van kleur beter overlaten aan het printerstuurprogramma.

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies Kleurbeheer in het pop-upmenu rechtsboven in het dialoogvenster.



Kies Kleurbeheer om extra opties weer te geven.

3. Selecteer Document.

   Het profiel wordt tussen haakjes weergegeven op dezelfde regel.
4. Kies Printer beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
5. (Optioneel) Kies een rendering intent om kleuren om te zetten in de doelkleurruimte.

   Vele printerstuurprogramma's van andere printers dan PostScript-printers negeren deze optie en gebruiken de rendering intent Perceptueel. (Zie Rendering intents voor meer informatie.)
6. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma in het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt als u op Afdrukken hebt geklikt. Klik in Windows op Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma. In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
7. Geef de instellingen voor kleurbeheer op zodat het printerstuurprogramma tijdens het afdrukken voor het kleurbeheer zorgt.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer kunt inschakelen.
8. Klik op Afdrukken.

Opmerking: *Als u de waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukgebied van het papier, en u dat gebied niet wilt overschrijden, klikt u op Annuleren. Vervolgens kiest u Bestand > Afdrukken en selecteert u de optie Schaal passend maken voor medium. Als u het papierformaat en de indeling wilt wijzigen, klikt u op Afdrukinstellingen en probeert u het bestand nogmaals af te drukken.*

Naar boven

Een proefdruk maken op papier

Een *proefdruk* (ook wel een *proefafdruk* of *simulatie*) genoemd is een afgedrukte simulatie van hoe de uiteindelijke uitvoer van de drukpers eruit zal zien. Een proefdruk op papier wordt geproduceerd op een uitvoerapparaat dat minder kostbaar is dan een drukpers. Er zijn inkjetprinters die beschikken over de resolutie die nodig is voor het produceren van minder kostbare afdrukken die als proefdrukken kunnen worden gebruikt.

1. Kies Weergave > Instellen proef en kies de uitvoervoorwaarden die u wilt simuleren. U kunt dit doen met een voorinstelling of door het maken van een aangepaste proefdrukinstelling. Zie Elektronische proefdruk van kleuren.

   De weergave verandert automatisch en hangt af van de proefinstelling die u hebt gekozen, tenzij u Aangepast hebt gekozen. In dit geval verschijnt het dialoogvenster Proefdrukvoorwaarde aanpassen. U dient aangepaste proefdrukinstellingen op te slaan als u deze wilt weergeven in het menu met vooraf ingestelde proefdrukinstellingen van het dialoogvenster Afdrukken. Volg de instructies om een proef aan te passen.
2. Als u een proef hebt geselecteerd, kiest u Bestand > Afdrukken.
3. Kies Kleurbeheer in het pop-upmenu.

4. Selecteer Proefdruk.

   Het tussen haakjes weergegeven profiel moet passen bij de proefdrukinstellingen die u eerder hebt geselecteerd.

5. Kies Photoshop beheert kleuren voor het verwerken van kleuren.
6. Voor Printerprofiel selecteert u het profiel voor uw uitvoerapparaat.
7. (Optioneel) Stel de volgende opties naar wens in.

   Instellen proef Deze optie is beschikbaar als u Proefdruk selecteert in het gebied Afdrukken. Kies in het pop-upmenu aangepaste proefdrukken die op uw lokale vaste schijf staan.

   Papierkleur simuleren Simuleert hoe kleuren overkomen op het papier van het gesimuleerde apparaat. Deze optie produceert u de nauwkeurigste proefdruk, maar is niet beschikbaar voor alle profielen.

   Zwarte inkt simuleren Simuleert de helderheid van donkere kleuren van het gesimuleerde apparaat. Met deze optie krijgt u nauwkeuriger proeven van donkere kleuren, maar het is niet beschikbaar voor alle profielen.

8. Open de kleurbeheeropties voor het printerstuurprogramma in het dialoogvenster Afdrukinstellingen, dat automatisch verschijnt als u op Afdrukken hebt geklikt. Klik in Windows op de knop Voorkeuren voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma. In Mac OS gebruikt u het pop-upmenu in het dialoogvenster Afdrukinstellingen voor toegang tot de opties van het printerstuurprogramma.
9. Schakel kleurbeheer voor de printer uit zodat de instellingen voor het printerprofiel uw profielinstellingen niet overschrijven.

   Elk printerstuurprogramma heeft verschillende opties voor kleurbeheer. Raadpleeg de printerdocumentatie als u niet weet hoe u kleurbeheer kunt uitschakelen.

10. Klik op Afdrukken.

Opmerking: *Als u de waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukgebied van het papier, klikt u op Annuleren. Vervolgens kiest u Bestand > Afdrukken en selecteert u de optie Schaal passend maken voor medium. Als u het papierformaat en de indeling wilt wijzigen, klikt u op Afdrukinstellingen en probeert u het bestand nogmaals af te drukken.*

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Afdrukken vanuit Photoshop CS5

Basisbegrippen voor afdrukken
Informatie over afdrukken met een desktopprinter
Afbeeldingen afdrukken
Afbeeldingen plaatsen en schalen
Vectorgegevens afdrukken

Basisbegrippen voor afdrukken

Naar boven

Het maakt niet uit of u afdrukt op uw eigen desktopprinter of bestanden verzendt naar een drukvoorbereider. Het komt altijd van pas als u op de hoogte bent van enkele basisbeginselen, zodat het afdrukken soepeler verloopt en u het resultaat krijgt dat u verwacht.

Afdruktypen Voor veel Photoshop-gebruikers houdt het afdrukken van een bestand in dat de afbeelding naar een inkjetprinter wordt gestuurd. Adobe Photoshop kan de afbeelding naar verschillende apparaten sturen zodat de afbeelding direct op papier wordt afgedrukt of wordt omgezet in een positieve of negatieve afbeelding op film. In het laatste geval kunt u met de film een masterplaat maken waarmee u op een mechanische pers kunt afdrukken.

Afbeeldingstypen In de eenvoudigste afbeeldingen, zoals lijnpatronen, wordt slechts één kleur in één grijswaarde gebruikt. Een wat complexere afbeelding, zoals een foto, heeft verschillende kleurtonen. Dit type afbeelding wordt ook wel een *continutoonafbeelding* genoemd.

Kleurscheiding Bij Illustraties die zijn bedoeld voor commerciële doeleinden en die meer dan één kleur bevatten, moet elke kleur worden afgedrukt op een eigen masterplaat. Dit proces wordt *kleurscheiding* genoemd, waarbij over het algemeen de inktkleuren cyaan, geel, magenta en zwart (CMYK) worden gebruikt. U kunt in Photoshop bepalen hoe de verschillende platen worden gegenereerd.

Detailkwaliteit De details in een afgedrukte afbeelding worden bepaald door de afbeeldingsresolutie (pixels per inch) en de printerresolutie (punten per inch). De meeste PostScript-laserprinters hebben een resolutie van 600 dpi, terwijl PostScript-imagesetters een resolutie van 1200 dpi of hoger hebben. Inkjetprinters produceren een microscopisch straaltje inkt, geen afzonderlijke stippen, hetgeen bij benadering resulteert in een resolutie van 300 tot 720 dpi.

Informatie over afdrukken met een desktopprinter

Naar boven

Tenzij u bij een professionele drukker of in een printshop werkt, drukt u waarschijnlijk afbeeldingen af op een desktopprinter, zoals een inkjetprinter, laserprinter of een apparaat met verfsublimatie, en niet op een zetmachine. Met Photoshop kunt u bepalen hoe de afbeelding wordt afgedrukt.

Monitoren geven afbeeldingen weer met behulp van licht, terwijl desktopprinters afbeeldingen reproduceren met inkt, verf of pigmenten. Daardoor kan een desktopprinter niet alle kleuren reproduceren die u op het beeldscherm ziet. Door in de workflow bepaalde procedures zoals een kleurbeheersysteem op te nemen, kunt u voorspelbare resultaten behalen wanneer u afbeeldingen afdrukt op een desktopprinter. Houd rekening met het volgende wanneer u werkt met een afbeelding die u wilt afdrukken:

- Zet een afbeelding in RGB-modus niet om in de CMYK-modus wanneer u afdrukt op een desktopprinter. Werk uitsluitend in de RGB-modus. De meeste desktopprinters zijn geconfigureerd om RGB-gegevens te accepteren en gebruiken interne software voor omzetting in CMYK. Als u CMYK-gegevens verzendt, zullen de meeste desktopprinters deze toch omzetten, wat een onvoorspelbaar resultaat oplevert.
- Als u een voorbeeld wilt zien van een afbeelding zoals die wordt afgedrukt op een apparaat waarvoor u een profiel hebt, gebruikt u de opdracht Kleuren proefdrukken.
- Als u de kleuren die u ziet op het beeldscherm nauwkeurig wilt laten terugkomen op de afgedrukte pagina, dient u kleurbeheer op te nemen in uw workflow. Werk met een gekalibreerde, beschreven monitor. In het ideale geval maakt u een speciaal aangepast profiel voor uw printer en voor het papier waarop u afdrukt. Het is echter mogelijk dat het bij uw printer geleverde profiel acceptabele resultaten produceert.

Afbeeldingen afdrukken

Naar boven

Photoshop biedt de volgende afdrukopdrachten:

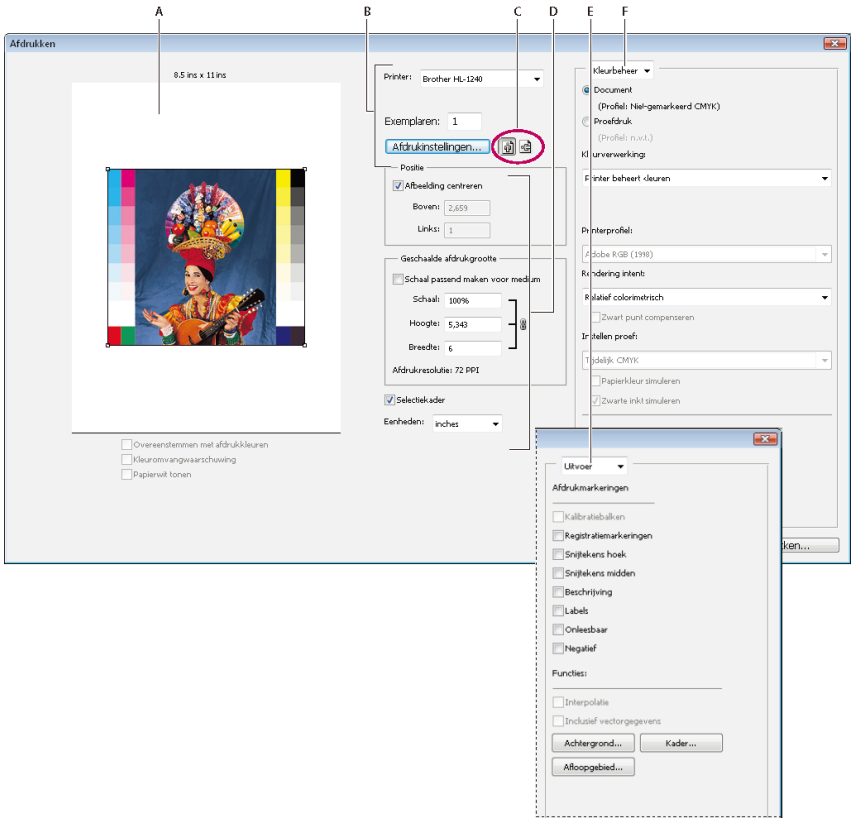
Afdrukken Hiermee geeft u het dialoogvenster Afdrukken weer met een voorvertoning van de afdrukopties en andere ingestelde opties. (Aangepaste instellingen worden als nieuwe standaardinstellingen opgeslagen als u op Gereed of Afdrukken klikt.)

Eén exemplaar afdrukken Met de opdracht Eén exemplaar afdrukken wordt één exemplaar van een bestand afgedrukt zonder dat een dialoogvenster wordt weergegeven.

U bereikt maximale efficiëntie wanneer u de opdracht Afdrukken opneemt in handelingen. (Photoshop verschaft alle afdrukinstellingen in één dialoogvenster.)

Afdrukopties van Photoshop instellen en afdrukken

1. Kies Bestand > Afdrukken.



Het dialoogvenster Afdrukken
***A.** Afdruk voorvertonen **B.** Opties voor printer en afdruktaak instellen **C.** Papierrichting instellen **D.** Afbeelding plaatsen en schalen **E.** Opties voor prepressuitvoer opgeven **F.** Opties voor kleurbeheer en proefdruk opgeven*

2. Selecteer de printer, het aantal exemplaren en de afdrukstand van het papier.

   Verzend in Mac OS 16-bits gegevens naar de printer om tinten met subtiele kleurverschillen, zoals heldere luchten, met de hoogst mogelijke kwaliteit af te drukken.

3. Pas de positie en schaal van de afbeelding aan op basis van het geselecteerde papierformaat en de afdrukstand. Zie Afbeeldingen plaatsen en schalen.
4. Stel opties voor kleurbeheer en uitvoer in. Deze opties zijn beschikbaar via het pop-upmenu rechtsboven in het dialoogvenster.
5. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Afdrukken om de afbeelding af te drukken.
   - Klik op Annuleren om het dialoogvenster te sluiten zonder de opties op te slaan.
   - Klik op Gereed om de opties te behouden en het dialoogvenster te sluiten.

   ***Opmerking:** Als u de waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukgebied van het papier, klikt u op Annuleren. Vervolgens kiest u Bestand > Afdrukken en selecteert u de optie Schaal passend maken voor medium. Als u het papierformaat en de indeling wilt wijzigen, klikt u op Afdrukinstellingen en probeert u het bestand nogmaals af te drukken.*

Printeropties instellen

1. Klik op Afdrukinstellingen in het dialoogvenster Afdrukken.
2. Stel het papierformaat, de bron en de afdrukstand naar wens in.

   Welke opties beschikbaar zijn, hangt af van de printer, de printerstuurprogramma's en het besturingssysteem.

Naar boven

Afbeeldingen plaatsen en schalen

U kunt de positie en de schaal van een afbeelding aanpassen met gebruik van de opties in het dialoogvenster Afdrukken. De marges van het

geselecteerde papier worden gearceerd weergegeven. Het afdrukgebied is wit.

De standaard uitvoergrootte van een afbeelding wordt bepaald door de instellingen voor documentgrootte in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte. Als u een afbeelding in het dialoogvenster Afdrukken schaalt, wijzigt u alleen de grootte en resolutie van de afgedrukte afbeelding. Als u bijvoorbeeld een afbeelding van 72 ppi in het dialoogvenster Afdrukken naar 50% schaalt, wordt de afbeelding afgedrukt met 144 ppi. De instellingen voor documentgrootte in het dialoogvenster Afbeeldingsgrootte worden echter niet gewijzigd. In het vak Afdrukresolutie onder het gebied Geschaalde afdrukgrootte ziet u de afdrukresolutie bij de huidige schaalinstelling.

Veel printerstuurprogramma's van derden beschikken over een schalingsoptie in het dialoogvenster met afdrukinstellingen. Met deze optie beïnvloedt u de grootte van alle elementen op de pagina, waaronder snijtekens en bijschriften, terwijl het schalingspercentage met de opdracht Afdrukken alleen van invloed is op de grootte van de afgedrukte afbeelding (en niet op de grootte van paginamarkeringen).

Opmerking: *De waarden voor Schaal, Hoogte en Breedte in het dialoogvenster Afdrukken zijn mogelijk niet nauwkeurig als u een schalingspercentage hebt ingesteld in het dialoogvenster Afdrukinstellingen. U kunt onnauwkeurige schaling voorkomen door de schaling in het dialoogvenster Afdrukken en niet in het dialoogvenster Afdrukinstellingen in te stellen. Voer dus niet in beide vensters een schalingspercentage in.*

De positie van een afbeelding op het papier wijzigen

- Kies Bestand > Afdrukken en voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer Afbeelding centreren om de afbeelding te centreren in het afdrukbare gebied.
  - Als u de afbeelding numeriek wilt plaatsen, schakelt u Afbeelding centreren uit en geeft u waarden op voor Boven en Links.
  - Schakel Afbeelding centreren uit en sleep de afbeelding in het voorvertoningsgebied.

De afdrukgrootte van een afbeelding schalen

- Kies Bestand > Afdrukken en voer een van de volgende handelingen uit:
  - Klik op Schaal passend maken voor medium om de afbeelding aan te passen aan het afdrukbare gebied van het geselecteerde papier.
  - Als u de afbeelding numeriek opnieuw wilt schalen, schakelt u Schaal passend maken voor medium uit en geeft u waarden op voor Hoogte en Breedte.
  - Selecteer Selectiekader en sleep een selectiekadergreep in het voorvertoningsgebied totdat u de gewenste schaling bereikt.

Naar boven

Vectorgegevens afdrukken

Als een afbeelding vectorafbeeldingen bevat, zoals vormen en tekst, kan Photoshop de vectorgegevens naar een PostScript-printer zenden. Als u kiest voor het opnemen van vectorgegevens, verzendt Photoshop voor elke tekst- en vectorvormlaag een afzonderlijke afbeelding naar de printer. Deze extra afbeeldingen worden boven op de basisafbeelding afgedrukt en uitgeknipt met behulp van de vectoromtrek. De randen van vectorafbeeldingen worden daardoor afgedrukt met de volledige resolutie van de printer, terwijl de inhoud van elke laag is beperkt tot de resolutie van het afbeeldingsbestand.

Opmerking: *Voor bepaalde overvloeimodi en laageffecten zijn in pixels omgezette vectorgegevens vereist.*

1. Kies Bestand > Afdrukken.
2. Kies Uitvoer in het pop-upmenu.
3. Selecteer de optie Inclusief vectorgegevens.
4. Klik op Afdrukken.

Opmerking: *Als u de waarschuwing krijgt dat uw afbeelding groter is dan het afdrukgebied van het papier, klikt u op Annuleren. Vervolgens kiest u Bestand > Afdrukken en selecteert u de optie Schaal passend maken voor medium. Als u het papierformaat en de indeling wilt wijzigen, klikt u op Afdrukinstellingen en probeert u het bestand nogmaals af te drukken.*

Meer Help-onderwerpen

- Grootte en resolutie van afbeeldingen
- Elektronische proefdrukken van kleuren
- Kleurprofielen

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Automatisering

Batch-handelingen
Infinite Skills (9 augustus 2012)
videozelfstudie

Bepaalde inhoud waarnaar op deze pagina wordt gelinkt, is mogelijk alleen in het Engels beschikbaar.

Scripts

JavaScript uitvoeren
Scripts en handelingen automatisch uitvoeren

Photoshop ondersteunt externe automatisering met behulp van scripts. In Windows kunt u scripttalen gebruiken die ondersteuning bieden voor COM-automatisering, zoals VB Script. In Mac OS kunt u talen gebruiken, zoals AppleScript, waardoor u Apple-gebeurtenissen kunt verzenden. Deze talen zijn niet platformonafhankelijk maar kunnen meerdere toepassingen besturen, zoals Adobe Photoshop, Adobe Illustrator en Microsoft Office. In Mac OS kunt u ook de Photoshop-handelingen voor Automator van Apple gebruiken om taken in Photoshop te besturen.

U kunt JavaScript op beide platforms gebruiken. Dankzij de ondersteuning van JavaScript kunt u scripts schrijven voor Photoshop die zowel onder Windows als Mac OS kunnen worden uitgevoerd.

Opmerking: *Raadpleeg de scriptdocumentatie in de map Photoshop CS5/Scripting/Documents. De locatie van de plug-in Scriptlistener is: Photoshop CS5/Scripting/Utilities.*

Naar boven

JavaScript uitvoeren

❖ Kies Bestand > Scripts en selecteer vervolgens het script uit de lijst. De lijst met scripts bevat alle scriptbestanden die de extensie .js of .jsx hebben en die in de map Photoshop CS5/Presets/Scripts staan. Om een script te kunnen uitvoeren dat zich op een andere locatie bevindt, kiest u Bestand > Scripts > Bladeren en bladert u naar het gewenste script.

Naar boven

Scripts en handelingen automatisch uitvoeren

U kunt een gebeurtenis instellen, zoals het openen, opslaan of exporteren van een bestand in Photoshop, die een JavaScript- of Photoshop-handeling activeert. In Photoshop zijn diverse standaardgebeurtenissen beschikbaar, maar u kunt ook het script of de handeling laten activeren door elke willekeurige, op scripts voorbereide Photoshop-gebeurtenis. Zie de Photoshop CS5 Scripting Guide voor meer informatie over op scripts voorbereide gebeurtenissen.

1. Kies Bestand > Scripts > Script Events Manager.
2. Selecteer Gebeurtenissen inschakelen om scripts/handelingen uit te voeren.
3. Kies in het menu Photoshop-gebeurtenis de gebeurtenis die het script of de handeling start.
4. Selecteer Script of Handeling en kies vervolgens het script of de handeling die moet worden uitgevoerd als de gebeurtenis zich voordoet.

   In Photoshop zijn diverse voorbeeldscripts beschikbaar. Om een ander script te kunnen uitvoeren kiest u Bladeren en bladert u naar het gewenste script. Kies voor handelingen de handelingenset in het eerste pop-upmenu en een handeling in die set uit het tweede menu. De handeling moet in het deelvenster Handelingen worden geladen voordat u deze in de menu's kunt weergeven.
5. Klik op Toevoegen. De gebeurtenis en het daarbij behorende script of de handeling worden in het dialoogvenster weergegeven.
6. Om afzonderlijke gebeurtenissen uit te schakelen en te verwijderen, selecteert u de gebeurtenis in de lijst en klikt u op Verwijderen. Als u alle gebeurtenissen wilt uitschakelen, maar deze niet uit de lijst wilt verwijderen, schakelt u Gebeurtenissen inschakelen om scripts/handelingen uit te voeren uit.

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Een groep bestanden verwerken

Bestanden omzetten met de Afbeeldingsprocessor
Een groep bestanden verwerken
Een druppel van een handeling maken
Opties voor het verwerken van batches en druppels

Bestanden omzetten met de Afbeeldingsprocessor

Naar boven

Met behulp van de Afbeeldingsprocessor kunt u meerdere bestanden omzetten en verwerken. In tegenstelling tot de opdracht Batch kunt u met de Afbeeldingsprocessor bestanden verwerken zonder dat u eerst een handeling hoeft te maken. In de Afbeeldingsprocessor kunt u het volgende doen:

- Meerdere bestanden omzetten in JPEG-, PSD- of TIFF-indeling, of bestanden tegelijk in alle drie indelingen omzetten.
- Meerdere Camera Raw-bestanden verwerken met behulp van dezelfde opties.
- Afbeeldingen vergroten/verkleinen zodat deze binnen de opgegeven pixelafmetingen passen.
- Een kleurprofiel insluiten of meerdere bestanden in de sRGB-indeling omzetten en deze als JPEG-webafbeeldingen opslaan.
- Metagegevens met betrekking tot copyright in de omgezette afbeeldingen opnemen.

De Afbeeldingsprocessor werkt met Photoshop (PSD)-, JPEG- en Camera Raw-bestanden.

1. Ga als volgt te werk:
   - Kies Bestand > Scripts > Afbeeldingsprocessor (Photoshop).
   - Kies Gereedschappen > Photoshop > Afbeeldingsprocessor (Bridge).
2. Selecteer de afbeeldingen die u wilt verwerken. U kunt geopende bestanden verwerken of een map met bestanden selecteren.
3. (Optioneel) Selecteer Eerste afbeelding openen om instellingen toe te passen zodat dezelfde instellingen steeds op alle afbeeldingen worden toegepast.

   Als u een aantal Camera Raw-bestanden verwerkt die onder dezelfde belichtingsomstandigheden zijn gemaakt, kunt u de instelling in de eerste afbeelding naar wens aanpassen en vervolgens dezelfde instellingen op de overige afbeeldingen toepassen.

   Gebruik deze optie bij PSD- of JPEG-bronafbeeldingen als het kleurprofiel van de bestanden niet met uw werkprofiel overeenkomt. U kunt een kleurprofiel kiezen waarin de eerste en alle overige afbeeldingen in de map worden omgezet.

   Opmerking: *De instellingen die u in de Afbeeldingsprocessor toepast, zijn tijdelijk en worden alleen in de Afbeeldingsprocessor gebruikt. De huidige Camera Raw-instellingen worden gebruikt om de afbeelding te verwerken, tenzij u deze in de Afbeeldingsprocessor wijzigt.*
4. Selecteer de locatie waar u de verwerkte bestanden wilt opslaan.

   Als u hetzelfde bestand meerdere keren in dezelfde doelmap verwerkt, wordt ieder bestand onder een eigen bestandsnaam opgeslagen en niet overschreven.
5. Selecteer de bestandstypen en opties die u wilt opslaan.
   Opslaan als JPEG Slaat afbeeldingen in JPEG-indeling in de map JPEG in de doelmap op.

   Kwaliteit Stelt de JPEG-afbeeldingskwaliteit in tussen 0 en 12.

   Passend maken Past de grootte van de afbeelding aan de afmetingen die u in Breedte en Hoogte invoert aan. De afbeelding behoudt zijn oorspronkelijke verhoudingen.

   Profiel omzetten in sRGB Zet het kleurprofiel om in sRGB. Zorg ervoor dat u ICC-profiel opnemen selecteert als u het profiel met de afbeelding wilt opslaan.

   Opslaan als PSD Slaat afbeeldingen in Photoshop-indeling in de map PSD in de doelmap op.

   Compatibiliteit maximaliseren Slaat een samengestelde versie van een gelaagde afbeelding binnen het doelbestand op, zodat deze compatibel is met toepassingen die geen gelaagde afbeeldingen kunnen lezen.

   Opslaan als TIFF Slaat afbeeldingen in TIFF-indeling in de map TIFF in de doelmap op.

   LZW-compressie Slaat het TIFF-bestand met behulp van de LZW-compressietechniek op.
6. Stel de overige verwerkingsopties in.
   Handeling uitvoeren Voert een Photoshop-handeling uit. Kies de handelingenset uit het eerste en de handeling uit het tweede menu. U dient de handelingenset in het deelvenster Handelingen te laden voordat u deze in de menu's kunt weergeven.

Copyrightinfo Bevat alle tekst die u in IPTC-metagegevens met betrekking tot copyright voor het bestand hebt ingevoerd. De metagegevens met betrekking tot copyright in het oorspronkelijke bestand worden door de tekst die u hier invoert, overschreven.

ICC-profiel opnemen Sluit het kleurprofiel in de opgeslagen bestanden in.

7. Klik op Uitvoeren.

Voordat u uw afbeeldingen verwerkt, klikt u op Opslaan om de huidige instellingen in het dialoogvenster op te slaan. Als u dezelfde instellingen nog eens wilt gebruiken om bestanden te verwerken, klikt u op Laden en bladert u naar de locatie waar u de instellingen voor de Afbeeldingsprocessor hebt opgeslagen.

Naar boven

Een groep bestanden verwerken

Met de opdracht Batch kunt u een handeling op een map of bestanden uitvoeren. Als u een digitale camera hebt of een scanner met automatische origineleninvoer, kunt u ook met één handeling meerdere afbeeldingen importeren en verwerken. Uw scanner of digitale camera heeft hiervoor wellicht een plug-in voor verwerving nodig die handelingen ondersteunt.

Opmerking: *Als de plug-in bij deze apparatuur niet is bedoeld voor het importeren van meerdere bestanden tegelijk, is het mogelijk dat de module niet werkt tijdens batchverwerking of als deel van een handeling. Neem contact op met de fabrikant van de plug-in voor meer informatie.* U kunt ook PDF-afbeeldingen importeren uit Acrobat Capture of andere softwareprogramma's.

Bij batchverwerking kunt u alle bestanden geopend laten, sluiten en de wijzigingen in de oorspronkelijke bestanden opslaan, of de gewijzigde versie van de bestanden opslaan op een nieuwe locatie (zodat de originelen ongewijzigd blijven). Als u de verwerkte bestanden opslaat op een nieuwe locatie, is het verstandig een nieuwe map voor verwerkte bestanden te maken voordat u de batchopdracht start.

Als u meerdere handelingen als batch wilt verwerken, maakt u een nieuwe handeling die alle andere handelingen afspeelt en verwerkt u die met de nieuwe handeling. Als u meerdere mappen wilt verwerken in een batchopdracht, maakt u binnen een map aliassen naar de andere mappen die u wilt verwerken en selecteert u de optie Inclusief alle submappen.

U krijgt betere prestaties door het aantal staten in de historie te verkleinen en de optie Eerste opname automatisch maken (in het deelvenster Historie) uit te schakelen.

Bestanden in batches verwerken

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bestand > Automatisch > Batch (Photoshop).
   - Kies Extra > Photoshop > Batch (Bridge).
2. Geef de handeling op die u wilt gebruiken om bestanden vanuit de pop-upmenu's Set en Handeling te verwerken. In deze menu's ziet u de handelingen die beschikbaar zijn in het deelvenster Handelingen. Het is mogelijk dat u een andere set moet kiezen of een set in het deelvenster moet laden als de handeling niet wordt weergegeven.
3. Kies in het pop-upmenu Bron de bestanden die u wilt verwerken.
   Map Verwerkt bestanden in een map die u opgeeft. Klik op Kiezen om de map te zoeken en te selecteren.

   Importeren Verwerkt afbeeldingen van een digitale camera, scanner of PDF-document.

   Geopende bestanden Verwerkt alle geopende bestanden.

   Bridge Verwerkt geselecteerde bestanden in Adobe Bridge. Als er geen bestanden zijn geselecteerd, worden de bestanden in de huidige Bridge-map verwerkt.
4. Stel opties voor het verwerken, opslaan en benoemen van bestanden in. Zie Opties voor het verwerken van batches en druppels voor een uitleg van de instellingen in het dialoogvenster Batch.

Een batch bestanden verwerken met verschillende indelingen die zich bevinden in geneste mappen

1. Verwerk de mappen op de gebruikelijke wijze tot de stap Doel.
2. Kies Opslaan en sluiten als doel. U kunt opties voor 'Handeling negeren"Opslaan als"-opdrachten' opgeven om het volgende te doen:
   - Als in de stap "Opslaan als" in de handeling een bestandsnaam is opgenomen, wordt het bestand overschreven met de naam van het document dat wordt opgeslagen. Alle "Opslaan als"-stappen worden verwerkt alsof deze zonder bestandsnaam zijn opgenomen.
   - De map die u in de handelingsstap "Opslaan als" hebt opgegeven, wordt overschreven door de oorspronkelijke map van het document.

   Opmerking: *U dient een stap "Opslaan als" op te nemen in de handeling, want de opdracht Batch slaat bestanden niet automatisch op.*

   Met deze procedure kunt u bijvoorbeeld afbeeldingen in hun oorspronkelijke mappen verscherpen, vergroten/verkleinen en opslaan in JPEG-indeling. U maakt een handeling die een stap Verscherpen, Vergroten/verkleinen en een stap "Opslaan als JPEG" bevat. Wanneer u deze handeling als batch verwerkt, selecteert u Inclusief alle submappen, kiest u als doel Handeling negeren voor “Opslaan als”-opdrachten.

Naar boven

Een druppel van een handeling maken

Een druppel past een handeling toe op een of meerdere afbeeldingen of op een map met afbeeldingen die u naar het druppelpictogram sleept. U kunt een druppel opslaan op het bureaublad of op een andere locatie op de schijf.



Druppelpictogram

Handelingen zijn de basis van druppels. Eerst maakt u de gewenste handeling in het deelvenster Handelingen en daarna kunt u er een druppel van maken. (Zie Handelingen maken.)

1. Kies Bestand > Automatisch > Druppel maken.
2. Geef op waar u de druppel wilt opslaan. Klik op Kiezen in het gedeelte Druppel opslaan in van het dialoogvenster en blader naar de locatie waar u de druppel wilt opslaan.
3. Selecteer de handelingenset en bepaal welke handeling u in de menu's Set en Handeling wilt gebruiken. (Selecteer de handeling in het deelvenster Handelingen voordat u het dialoogvenster opent om deze menu's vooraf te selecteren.)
4. Stel opties voor het verwerken, opslaan en benoemen van bestanden in. Zie Opties voor het verwerken van batches en druppels voor een uitleg van de instellingen in het dialoogvenster Batch.

Tips voor druppels voor verschillende platforms

Overweeg het volgende met betrekking tot de compatibiliteit wanneer u druppels maakt voor Windows en Mac OS:

- Wanneer u een in Windows gemaakte druppel verplaatst naar Mac OS, sleept u de druppel naar het Photoshop-pictogram op uw bureaublad. Photoshop werkt de druppel bij voor gebruik in Mac OS.
- Wanneer u een druppel maakt in Mac OS, zorgt de extensie .exe ervoor dat druppels zowel in Windows als in Mac OS bruikbaar zijn.
- Verwijzingen naar bestandsnamen gaan verloren bij verplaatsing naar het andere besturingssysteem. Als een handelingsstap naar een bestand of map verwijst (bijvoorbeeld de opdrachten Openen en Opslaan als of aanpassingsopdrachten die instellingen ophalen uit een bestand), wordt er gepauzeerd totdat de gebruiker een bestandsnaam invoert.

Een bestand met een druppel verwerken

❖ Sleep een bestand of map naar het druppelpictogram. Als Photoshop nog niet is gestart, wordt het programma gestart.

Naar boven

Opties voor het verwerken van batches en druppels

Geef deze opties op in de dialoogvensters Batch en Druppel.

"Openen"-opdrachten in handeling negeren Kies deze opdracht als u er zeker van wilt zijn dat de bestanden die u hebt geselecteerd in de opdracht Batch worden verwerkt, zonder het bestand te openen dat u hebt opgegeven in de opdracht Openen van de handeling. Als de handeling een opdracht Openen bevat waarmee een opgeslagen bestand wordt geopend en u deze optie niet selecteert, opent en verwerkt de opdracht Batch alleen het bestand dat u hebt gebruikt voor het opnemen van de opdracht Openen. (Dit komt omdat de opdracht Batch alleen het bestand opent dat is opgegeven door de handeling nadat alle bestanden in de Batch-bronmap zijn geopend. Aangezien het laatst geopende bestand genoemd wordt in de handeling, voert de opdracht Batch de handeling uit op dat bestand en worden geen van de bestanden in de Batch-bronmap verwerkt.)

De handeling dient een opdracht Openen te bevatten om deze optie te kunnen gebruiken. Anders opent de opdracht Batch niet de bestanden die u hebt geselecteerd voor batchverwerking. Als u deze optie kiest, wordt niet alle informatie in de opdracht Openen genegeerd, alleen het kiezen van de te openen bestanden wordt genegeerd.

Schakel deze optie uit als de handeling is opgenomen om te werken op een geopend bestand of als de handeling opdrachten Openen bevat voor specifieke bestanden die zijn vereist voor de handeling.

Inclusief alle submappen Verwerkt bestanden in de submappen van de opgegeven map.

Waarschuwingen omtrent kleurprofielen onderdrukken Schakelt de weergave van waarschuwingen over kleurbeleid uit.

Dialoogvensters met opties voor het openen van bestanden onderdrukken Onderdrukt dialoogvensters met opties voor het openen van bestanden. Dit is handig wanneer u handelingen voor batchverwerking opneemt voor Camera Raw-afbeeldingsbestanden. De standaardinstellingen of de eerder opgegeven instellingen worden gebruikt.

Het menu Doel Hiermee stelt u in waar de verwerkte bestanden moeten worden opgeslagen.

Geen Laat de bestanden open zonder wijzigingen op te slaan (tenzij de handeling de opdracht Opslaan bevat).

Opslaan en sluiten Slaat de bestanden op de huidige locatie op, waardoor de oorspronkelijke bestanden worden overschreven.

Map Slaat de verwerkte bestanden op een andere locatie op. Klik op Kiezen om de doelmap op te geven.

Handeling negeren voor "Opslaan als"-opdrachten Zorgt ervoor dat de verwerkte bestanden onder hun oorspronkelijke naam of onder de naam die u hebt opgegeven in het gedeelte Naamgeving van bestanden van het dialoogvenster Batch worden opgeslagen in de doelmap die is opgegeven door de opdracht Batch (of naar hun originele map als u Opslaan en Sluiten kiest).

Als u deze optie niet selecteert en uw handeling een opdracht Opslaan als bevat, worden uw bestanden opgeslagen in de map die is opgegeven bij de opdracht Opslaan als in de handeling en niet in de map die is opgegeven bij de opdracht Batch. Als u deze optie niet selecteert en de

opdracht Opslaan als in de handeling een bestandsnaam bepaalt, overschrijft de opdracht Batch bovendien iedere keer dat een afbeelding wordt verwerkt hetzelfde bestand (het bestand dat is opgegeven in de handeling).

Als u wilt dat de opdracht Batch de bestanden verwerkt met gebruik van de oorspronkelijke bestandsnamen in de map die u in de opdracht Batch hebt opgegeven, slaat u uw afbeelding op in de handeling. Als u dan een batch maakt, selecteert u "Opslaan als"-opdrachten in handeling negeren en geeft u een doelmap op. Als u de namen van de afbeeldingen in de opdracht Batch wijzigt en Handeling negeren "Opslaan als"-opdrachten niet selecteert, slaat Photoshop uw verwerkte afbeeldingen twee maal op: een keer onder de nieuwe naam in de opgegeven map en een keer met de oorspronkelijke naam in de map die wordt aangeduid door de opdracht Opslaan als in de handeling.

De handeling moet een opdracht Opslaan als bevatten om deze optie te kunnen gebruiken. Anders slaat de opdracht Batch de verwerkte bestanden niet op. Als u deze optie selecteert, worden niet alle elementen in de opdracht Opslaan als overgeslagen, alleen de opgegeven bestandsnaam en map.

Opmerking: *Niet alle opties voor Opslaan zijn beschikbaar in de opdrachten Batch of Druppel maken (zoals JPEG-compressie of TIFF-opties). Als u deze opties wilt gebruiken, neemt u een stap Opslaan als met de gewenste opties op in de handeling en gebruikt u de optie Handeling negeren voor "Opslaan als"-opdrachten om er zeker van te zijn dat uw bestanden worden opgeslagen op de locatie die u hebt opgegeven in de opdracht Batch of Druppel maken. Photoshop negeert de opgegeven bestandsnaam en het opgegeven pad in de opdracht Opslaan als van de handeling en behoudt de opslagopties met gebruik van het nieuwe pad dat en de nieuwe bestandsnaam die u hebt opgegeven in het dialoogvenster Batch.*

Naamgeving van bestanden Bepaalt de conventies voor bestandsnaamgeving wanneer bestanden naar een nieuwe map worden geschreven. Selecteer elementen in de pop-upmenu's of typ tekst in de velden die u wilt gebruiken voor de standaardnamen voor alle bestanden. In de velden kunt u de volgorde en opmaak van onderdelen van de bestandsnaam wijzigen. U moet ten minste één veld opnemen dat uniek is voor elk bestand (bijvoorbeeld een bestandsnaam, serienummer of serieletter) om te voorkomen dat bestanden elkaar vervangen. Eerste serienr. bepaalt het eerste nummer voor eventuele serienummervelden. Serieletter velden beginnen altijd met de letter "A" voor het eerste bestand.

Compatibiliteit Zorgt dat de bestandsnamen compatibel zijn met de besturingssystemen Windows, Mac OS en Unix.

Wanneer u bestanden opslaat met de opdracht Batch, worden deze doorgaans in de indeling van de oorspronkelijke bestanden opgeslagen. Als u wilt dat een batchproces bestanden opslaat in een andere indeling, neemt u in de oorspronkelijke handeling de opdracht Opslaan als, gevolgd door de opdracht Sluiten op. Wanneer u vervolgens het batchproces instelt, kiest u bij Doel de optie "Opslaan als"-opdrachten in handeling negeren.

Het menu Fouten Geeft op hoe u met verwerkingsfouten moet omgaan:

Stoppen voor fouten Onderbreekt het proces totdat u het foutbericht hebt bevestigd.

Fouten in logboekbestand Neemt iedere fout in een bestand op zonder het proces te onderbreken. Als er fouten worden geregistreerd in het bestand, verschijnt er een foutbericht na de verwerking. Als u het foutbestand wilt bekijken, opent u het met een teksteditor nadat de opdracht Batch is uitgevoerd.

Meer Help-onderwerpen

Video over afbeeldingsverwerking

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Gegevensgestuurde afbeeldingen maken

Variabelen definiëren
De naam van een variabele wijzigen
Een gegevensset definiëren
Een gegevensset voorvertonen of toepassen
Afbeeldingen genereren met behulp van gegevenssets
Gegevenssets maken in externe bestanden
Een gegevensset importeren

Gegevensgestuurde afbeeldingen maken het mogelijk om snel en nauwkeurig meerdere versies van een afbeelding voor afdruk- of webprojecten te produceren. U kunt bijvoorbeeld honderd exemplaren van een webbanner produceren met verschillende tekst en afbeeldingen, allemaal gebaseerd op een sjabloonontwerp.

Voer de volgende stappen uit om illustraties te maken met behulp van sjablonen en gegevenssets:

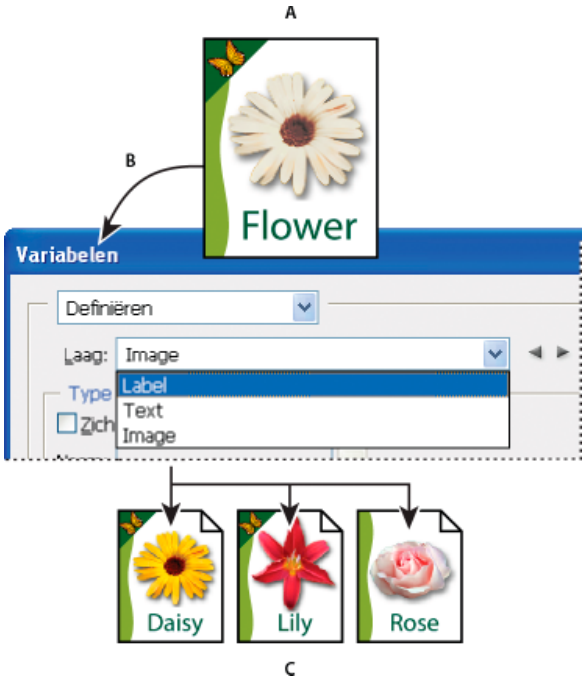
1. Maak de basisafbeelding die u als sjabloon wilt gebruiken.
Gebruik lagen om de elementen te scheiden die u in de afbeelding wilt wijzigen.

2. Definieer de variabelen in de afbeelding.
Met variabelen worden de delen in de afbeelding opgegeven die worden gewijzigd. (Zie Variabelen definiëren.)

3. Maak of importeer de gegevenssets.
U kunt de gegevenssets in de sjabloon maken, of deze uit een tekstbestand importeren. (Zie Een gegevensset definiëren en Gegevenssets maken in externe bestanden.)

4. Bekijk een voorvertoning van het document met iedere gegevensset.
Om te kunnen zien hoe uw afbeeldingen er uiteindelijk uitzien, kunt u deze voorvertonen voordat u de bestanden exporteert. (Zie Een gegevensset voorvertonen of toepassen.)

5. Genereer uw afbeeldingen door deze met de gegevens te exporteren.
U kunt uw afbeeldingen als Photoshop-bestanden (.PSD) exporteren. (Zie Afbeeldingen genereren met behulp van gegevenssets.)



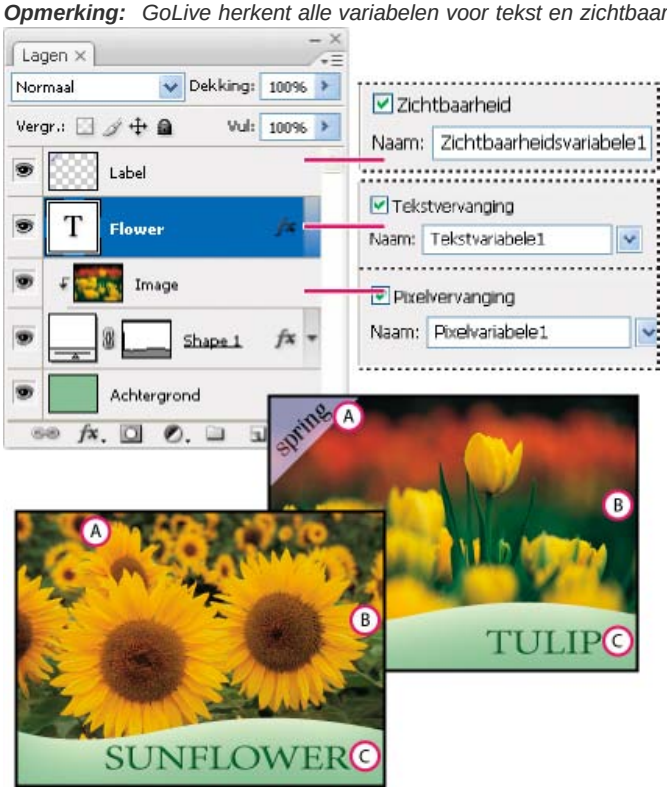
Verschillende versies van een afbeelding maken met variabelen
***A.** Bronbestandssjabloon **B.** Gebruiker definieert lagen als variabelen. **C.** Van een afbeelding kunnen verschillende versies met afzonderlijke gegevenssets worden gemaakt.*

Naar boven

Variabelen definiëren

U gebruikt variabelen om te bepalen welke elementen in een sjabloon kunnen worden gewijzigd. U kunt drie typen variabelen definiëren. Met variabelen voor zichtbaarheid kunt u de inhoud van een laag weergeven of verbergen. Met variabelen voor pixelvervanging kunt u de pixels in de laag vervangen door pixels uit een ander afbeeldingsbestand. Met variabelen voor tekstvervanging kunt u een tekstreeks in een tekstlaag vervangen.

Opmerking: *GoLive herkent alle variabelen voor tekst en zichtbaarheid, behalve variabelen voor pixelvervanging.*



Twee versies van een afbeelding die zijn gebaseerd op dezelfde sjabloon
A. *Variabele Zichtbaarheid* ***B.*** *Variabelen voor pixelvervanging* ***C.*** *Variabele voor tekstvervanging*

U kunt geen variabelen definiëren voor de achtergrondlaag.

1. Kies Afbeelding > Variabelen > Definiëren.
2. Selecteer een laag in het pop-upmenu Laag met de inhoud die u als een variabele wilt definiëren.
3. Selecteer een of meer typen variabelen:
   Zichtbaarheid Geeft de inhoud van de laag weer of verbergt deze.

   Pixelvervanging Hiermee kunt u de pixels in de laag vervangen door pixels uit een ander afbeeldingsbestand.

   Tekstvervanging Vervangt een tekstreeks in een tekstlaag.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Naam en geef een naam op voor de variabele. Namen van variabelen moeten beginnen met een letter, onderstrepingsteken of dubbele punt en mogen geen spaties of speciale tekens bevatten (met uitzondering van punten, koppeltekens, onderstrepingstekens en dubbele punten).
   - Kies een bestaande variabele in het pop-upmenu Naam, waaraan u deze laag kunt koppelen. Lagen die zijn gekoppeld aan dezelfde variabele worden samen met het koppelingspictogram naast het menu Naam weergegeven.
5. Voor variabelen voor pixelvervanging stelt u de volgende opties in.
   - Kies een methode voor het schalen van de vervangende afbeelding: Passen om de afbeelding te schalen zodat deze in het selectiekader past (waardoor er gedeelten van het selectiekader leeg kunnen blijven). Opvullen om de afbeelding te schalen zodat deze het selectiekader geheel vult (waardoor de afbeelding groter dan het selectiekader kan zijn). Ongewijzigd om de afbeelding niet te schalen en Conform om de afbeelding niet-proportioneel passend te maken in het selectiekader.
   - Klik op een handgreep van het pictogram voor uitlijning om de uitlijning te kiezen waarmee de afbeelding binnen het selectiekader wordt geplaatst. (Deze optie is niet beschikbaar voor Conform.)
   - Selecteer Aan selectiekader klemmen om gedeelten van de afbeelding die niet in het selectiekader passen bij te snijden. Deze optie is alleen beschikbaar wanneer de vervangingsmethode Opvullen of Ongewijzigd wordt geselecteerd. (Deze optie is niet beschikbaar voor Conform.)

6. Als u variabelen voor een andere laag wilt definiëren, kiest u een laag in het pop-upmenu Laag. Naast de naam van lagen met variabelen verschijnt een sterretje. U kunt met de navigatiepijlen tussen lagen navigeren.
7. Klik op OK.

Naar boven

De naam van een variabele wijzigen

1. Kies Afbeelding > Variabelen > Definiëren.
2. Kies in het pop-upmenu Laag de laag die de variabele bevat.
3. Voer u een naam in het tekstvak Naam in om de naam van de variabele te wijzigen. Namen van variabelen moeten beginnen met een letter, onderstrepingsteken of dubbele punt en mogen geen spaties of speciale tekens bevatten (met uitzondering van punten, koppeltekens, onderstrepingstekens en dubbele punten).
4. Hef de selectie van de variabele op om deze te verwijderen.

Naar boven

Een gegevensset definiëren

Een gegevensset is een verzameling variabelen met gekoppelde gegevens. U definieert een gegevensset voor elke versie van de afbeelding die u wilt genereren.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Afbeelding > Variabelen > Gegevenssets.
   - Wanneer het dialoogvenster Variabelen is geopend, kiest u Gegevenssets in het pop-upmenu boven in het dialoogvenster, of klikt u op Volgende.

   Opmerking: *U moet ten minste één variabele definiëren voordat u de standaardgegevensset kunt bewerken.*
2. Klik op de knop Nieuwe gegevensset .
3. Selecteer een variabele in het pop-upmenu Naam of uit de lijst onder in het dialoogvenster.
4. Bewerk de variabele gegevens:
   - Voor variabelen voor zichtbaarheid selecteert u Zichtbaar om de inhoud van de laag weer te geven of Onzichtbaar om de inhoud van de laag te verbergen.
   - Voor variabelen voor pixelvervanging klikt u op Bestand selecteren en selecteert u een afbeeldingsbestand ter vervanging. Klik op Niet vervangen voordat de gegevensset is toegepast om de laag in de huidige toestand te laten.

     Opmerking: *Als u Niet vervangen kiest, worden de standaardinstellingen voor het bestand niet opnieuw ingesteld als er al eerder een andere vervanging is toegepast.*
   - Voor variabelen voor tekstvervanging T typt u een tekstreeks in het tekstvak Waarde.
5. Definieer extra gegevenssets voor elke versie van de afbeelding die u wilt genereren.

U kunt de gegevensset later bewerken, hernoemen of verwijderen door deze eerst in het pop-upmenu Gegevensset te kiezen en daarna de opties te bewerken. Gebruik de pijlpictogrammen om tussen gegevenssets te navigeren. Klik op het pictogram met de prullenbak om een gegevensset te verwijderen.

Naar boven

Een gegevensset voorvertonen of toepassen

U kunt de inhoud van een gegevensset toepassen op de basisafbeelding terwijl alle variabelen en gegevenssets intact blijven. Hierbij wordt de vormgeving van het PSD-document aangepast aan de waarden van de gegevensset. U kunt ook voorvertonen hoe elke versie van uw afbeelding er met elke gegevensset uitziet.

Opmerking: *Als u een gegevensset toepast, wordt het oorspronkelijke document overschreven.*
❖ Kies Afbeelding > Gegevensset toepassen. Selecteer de gegevensset in de lijst en geef een voorvertoning van de afbeelding weer in het documentvenster. Klik op Toepassen om de gegevensset toe te passen. Klik op Annuleren als u een voorvertoning weergeeft en de basisafbeelding niet wilt wijzigen.
U kunt ook een gegevensset toepassen en voorvertonen op de pagina Gegevensset van het dialoogvenster Variabelen.

Naar boven

Afbeeldingen genereren met behulp van gegevenssets

Zodra u variabelen en een of meer gegevenssets hebt gedefinieerd, kunt u in de modus Batch afbeeldingen uitvoeren met gebruik van de gegevenssetwaarden. U kunt afbeeldingen uitvoeren als PSD-bestanden.

1. Kies Bestand> Exporteren > Gegevenssets als bestanden.
2. Voer een basisnaam in voor alle gegenereerde bestanden. Desgewenst kunt u uw eigen schema voor het benoemen van de bestanden maken.

3. Klik op de knop Map selecteren om een doelmap voor de bestanden te selecteren.
4. Kies de gegevenssets die u wilt exporteren.
5. Klik op OK.

Naar boven

Gegevenssets maken in externe bestanden

U kunt snel een groot aantal gegevenssets maken door een extern tekstbestand te maken dat alle gegevens over variabelen bevat en dit bestand in een PSD-document met variabelen te laden. Een methode daarvoor is het invoeren van de gegevens in een tekstbestand of een Microsoft Excel-bestand, dat u vervolgens naar een bestand exporteert met tabs of komma's als scheidingstekens.

De syntaxis van het externe tekstbestand is als volgt (waarbij elke regel die begint met "Variabele" of "Waarde" een afzonderlijke regel in uw bestand is):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Alle namen van variabelen worden op de eerste regel weergegeven in de volgorde waarin de bijbehorende waarden op de volgende regels worden weergegeven. Elke volgende regel vertegenwoordigt één gegevensset en bevat de waarden van de opgegeven variabelen.

Als u van meerdere regels tekst één tekstregel in een gegevensset wilt maken, plaatst u de tekst tussen dubbele aanhalingstekens en voegt u op de gewenste locaties voor nieuwe regels in het bestand met komma's of tabs als scheidingstekens een handmatig regeleinde in.

Syntaxiselementen van extern tekstbestand	
<sep>	Een bestand met komma's (CSV) of tabs als scheidingsteken waarin de namen en waarden van afzonderlijke variabelen van elkaar worden gescheiden.
<nl>	Een nieuwe-regelteken dat aan het einde van elke gegevensset wordt geplaatst en dat een regelinvoer, regelterugloop of beide kan aanduiden.
"true" (waar) en "false" (onwaar)	Toegestane waarden voor een zichtbaarheidsvariabele.
Spaties	Spaties aan weerszijden van scheidingstekens worden verwijderd tijdens het parseren van het bestand. De spaties tussen de woorden in een waardestring (bijvoorbeeld: taal noch teken) worden gehandhaafd, voorloopspaties en volgspaties worden gehandhaafd als deze tussen dubbele aanhalingstekens zijn geplaatst (bijvoorbeeld: "een teken ").
Dubbele aanhalingstekens	Dubbele aanhalingstekens kunnen deel uitmaken van een waarde als deze worden voorafgegaan door een ander dubbel aanhalingsteken, ""B"" staat bijvoorbeeld voor "B" in de gegevensset).

Als <sep> of <nl> deel uitmaken van de waarde van een variabele, moet de hele waarde tussen dubbele aanhalingstekens worden geplaatst.

Alle variabelen die in het PSD-document zijn gedefinieerd, moeten ook in het tekstbestand worden gedefinieerd. Er wordt een foutbericht weergegeven als het aantal variabelen in het tekstbestand niet overeenkomt met het aantal in het document.

Voorbeeld van een gegevensset:

Door gebruik te maken van een sjabloon voor bloemen die variabelen voor tulpen en zonnebloemen bevat, kunt u het volgende tekstbestand maken:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Opmerking: *U kunt een relatief pad gebruiken voor de afbeeldingslocatie als het tekstbestand zich in dezelfde map bevindt als het afbeeldingsbestand. Het laatste item in het voorbeeld kan bijvoorbeeld zijn: true, VIOLET, violet.jpg.*

Naar boven

Een gegevensset importeren

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Bestand > Importeren > Variabele gegevenssets.
   - Kies Afbeelding > Variabelen > Gegevenssets en klik op de knop Importeren.
2. Navigeer naar het tekstbestand dat u wilt importeren.
3. Stel de importopties in.
   Eerste kolom als naam voor gegevensset gebruiken Benoemt iedere gegevensset met behulp van de inhoud uit de eerste kolom in het tekstbestand (de waarden voor de eerste variabele in de lijst). Anders worden de gegevenssets “Data Set 1, Data Set 2, enz." genoemd.

   Bestaande gegevenssets vervangen Verwijdert alle bestaande gegevenssets voordat de nieuwe worden geïmporteerd.
4. Stel de codering van het tekstbestand in of handhaaf de instelling Automatisch.
5. Klik op OK.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Handelingen maken

Richtlijnen voor het opnemen van handelingen
Een handeling opnemen
Een pad opnemen
Een stop invoegen
Instellingen wijzigen bij het afspelen van een handeling
Opdrachten uitsluiten van een handeling
Een opdracht invoegen waarvan geen opname kan worden gemaakt
Handelingen bewerken en opnieuw opnemen

Richtlijnen voor het opnemen van handelingen

Naar boven

Houd u bij het opnemen van handelingen aan de volgende richtlijnen:

- Bijna alle opdrachten kunnen in een handeling worden opgenomen.
- U kunt alle bewerkingen opnemen die met de gereedschappen Selectiekader, Verplaatsen, Veelhoek, Lasso, Toverstaf, Uitsnijden, Segment, Tovergummetje, Verloop, Emmertje, Tekst, Vorm, Notities, Pipet en Kleurenpipet kunnen worden uitgevoerd, en verder alle bewerkingen in de deelvensters Historie, Stalen, Kleur, Paden, Kanalen, Lagen, Stijlen en Handelingen.
- De resultaten zijn afhankelijk van de instellingen van het bestand en het programma voor bijvoorbeeld de actieve laag en de voorgrondkleur. Een Gaussiaanse vervaging van 3 pixels heeft bijvoorbeeld een ander effect op een bestand met 72 ppi dan op een bestand met 144 ppi. En Kleurbalans heeft geen effect op een bestand in grijswaarden.
- Wanneer u handelingen opneemt waarin het opgeven van instellingen in dialoogvensters en deelvensters zijn opgenomen, worden de instellingen gebruikt die op het moment van de opname in de dialoogvensters en deelvensters zijn ingesteld. Als u tijdens de opname van een handeling in een dialoogvenster of deelvenster een instelling wijzigt, wordt de gewijzigde waarde opgenomen.

  Opmerking: *De meeste dialoogvensters behouden de eerder opgegeven instellingen. Controleer zorgvuldig of dit de waarden zijn die u wilt opnemen.*
- Modale bewerkingen en gereedschappen gebruiken de eenheid die op dat moment is ingesteld voor de liniaal. Dit geldt ook voor gereedschappen die een positie opnemen. Met modale bewerkingen of gereedschappen worden bewerkingen en gereedschappen bedoeld waarbij u op Enter of Return moet drukken om het effect toe te passen, zoals bij transformeren en uitsnijden. Tot de gereedschappen die posities opnemen, behoren Selectiekader, Segment, Verloop, Toverstaf, Lasso, Vorm, Pad, Pipet en Notities.

  Wanneer u een handeling opneemt die wordt afgespeeld op bestanden van verschillende grootte, stelt u de liniaaleenheid in op procenten. Daardoor wordt de handeling altijd afgespeeld op dezelfde relatieve positie in de afbeelding.
- U kunt de opdracht Afspelen in het menu van het deelvenster Handelingen opnemen als een handeling een andere handeling moet afspelen.

Een handeling opnemen

Naar boven

Wanneer u een nieuwe handeling maakt, worden alle opdrachten en gereedschappen die u gebruikt aan de handeling toegevoegd totdat u de opname stopt.

Werk in een kopie om te voorkomen dat er fouten ontstaan en neem aan het begin van de handeling, voordat u andere opdrachten toepast, de opdracht Bestand > Opslaan als kopie (Illustrator) of Bestand > Opslaan als op en selecteer Als kopie (Photoshop). U kunt in Photoshop ook in het deelvenster Historie op de knop Nieuwe opname klikken om een opname van de afbeelding te maken voordat u de handeling opneemt.

1. Open een bestand.
2. Klik in het deelvenster Handelingen op de knop Nieuwe handeling maken of selecteer Nieuwe handeling in het menu van het deelvenster.
3. Voer een naam in voor de handeling, selecteer een handelingenset en stel de gewenste opties in.
   Functietoets Wijs een sneltoets toe aan de handeling. U kunt elke toetsencombinatie van een functietoets, de Ctrl-toets (Windows) of Command-toets (Mac OS) en de Shift-toets kiezen (bijvoorbeeld Ctrl+Shift+F3), met de volgende uitzonderingen: in Windows kunt u de F1-toets niet gebruiken en kunt u de toetsen F4 of F6 niet gebruiken in combinatie met de Ctrl-toets.
   Opmerking: *Als u een handeling toewijst aan een sneltoets die al voor een opdracht wordt gebruikt, voert de sneltoets de handeling uit en niet de opdracht.*

   Kleur Wijs een kleur toe voor de weergave in de knopmodus.
4. Klik op Opnemen beginnen. De knop Opnemen beginnen in het deelvenster Handelingen wordt rood.
   Belangrijk: *Wanneer u de opdracht Opslaan als gebruikt, mag u de bestandsnaam niet wijzigen. Als u een nieuwe bestandsnaam invoert, wordt die nieuwe naam telkens wanneer u de handeling uitvoert, opgenomen en gebruikt. Als u naar een andere map navigeert voordat u*

het bestand opslaat, kunt u een andere locatie opgeven zonder een bestandsnaam te moeten opgeven.

5. Voer de bewerkingen en opdrachten uit die u wilt opnemen.

   Niet alle taken kunnen rechtstreeks worden opgenomen. De meeste taken die u niet rechtstreeks kunt opnemen, kunt u wel invoegen met behulp van de opdrachten in het menu van het deelvenster Handelingen.

6. Als u de opname wilt stoppen, klikt u op de knop Afspelen/opnemen stoppen of kiest u Opname stoppen in het menu van het deelvenster Handelingen. (In Photoshop kunt u ook op de toets Esc drukken.)

Als u de opname in dezelfde handeling wilt hervatten, kiest u Opname starten in het menu van het deelvenster Handelingen.

Naar boven

Een pad opnemen

Met de opdracht Pad invoegen kunt u een complex pad (gemaakt met een pen of geplakt uit Adobe Illustrator) opnemen in een handeling. Wanneer u de handeling afspeelt, wordt het tijdelijke pad het opgenomen pad. U kunt een pad invoegen tijdens of na de opname van een handeling.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Start de opname van een handeling.
   - Selecteer de naam van een handeling als u een pad wilt opnemen aan het einde van de handeling.
   - Selecteer een opdracht als u een pad wilt opnemen na de opdracht.
2. Selecteer een bestaand pad in het deelvenster Paden.
3. Kies Pad invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.

Als u de opdracht Pad invoegen meerdere keren gebruikt in één handeling, vervangt elk pad het vorige in het doelbestand. Als u meerdere paden wilt toevoegen, moet u telkens wanneer u de opdracht Pad invoegen hebt gebruikt, de opdracht Pad opslaan opnemen met behulp van het deelvenster Paden.
Opmerking: *Wanneer u handelingen afspeelt waarin complexe paden zijn ingevoegd, vraagt dit veel geheugen. Als u hierdoor problemen ondervindt, dient u de hoeveelheid geheugen waarover Photoshop beschikt te vergroten.*

Naar boven

Een stop invoegen

U kunt stops in een handeling opnemen, zodat u een taak kunt uitvoeren die niet kan worden opgenomen (bijvoorbeeld als u een tekengereedschap wilt gebruiken). Klik, zodra u de taak hebt uitgevoerd, op de knop Afspelen in het deelvenster Handelingen om de handeling te voltooien.

U kunt ook een kort bericht weergeven wanneer de handeling de stop bereikt, zodat u weet wat er moet gebeuren voordat u doorgaat met de handeling. U kunt een knop Doorgaan in het bericht opnemen als er geen andere taken hoeven te worden uitgevoerd.

1. Kies op een van de volgende manieren de plaats waar de stop moet komen:
   - Selecteer de naam van een handeling als u een stop wilt invoegen na de handeling.
   - Selecteer een opdracht als u een stop wilt invoegen na de opdracht.
2. Kies Stop invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.
3. Typ het bericht dat moet verschijnen.
4. Als u de mogelijkheid wilt hebben om de handeling te vervolgen zonder te stoppen, selecteert u Doorgaan.
5. Klik op OK.

Stops kunnen tijdens of na de opname van een handeling worden ingevoegd.

Naar boven

Instellingen wijzigen bij het afspelen van een handeling

Standaard worden handelingen voltooid met de waarden die bij de oorspronkelijke opname van de handelingen zijn opgegeven. Als u de instellingen voor een opdracht binnen een handeling wilt wijzigen, kunt u een modaal besturingselement invoegen. Met een modaal besturingselement kunt u een handeling onderbreken, zodat u waarden kunt invoeren in een dialoogvenster of een modaal besturingselement kunt gebruiken. (Bij een modaal besturingselement moet u op Enter of Return drukken om het bijbehorende effect toe te passen. Als u eenmaal op Enter of Return hebt gedrukt, worden de taken van de handeling voortgezet.)

Een modaal besturingselement wordt aangeduid met het pictogram van een dialoogvenster links van een opdracht, handeling of set in het deelvenster Handelingen. Een rood pictogram van een dialoogvenster geeft een handeling of set aan waarin bepaalde (maar niet alle) opdrachten modaal zijn. In de knopmodus kunt u geen modaal besturingselement instellen.

✤ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als u een modaal besturingselement wilt inschakelen voor een opdracht in een handeling, klikt u op het vakje links van de opdrachtnaam. Klik nogmaals op het vakje om het modale besturingselement uit te schakelen.

Als u modale besturingselementen voor alle opdrachten in een handeling wilt in- of uitschakelen, klikt u op het vakje links van de naam van de handeling.

- Als u modale besturingselementen voor alle handelingen in een set wilt in- of uitschakelen, klikt u op het vakje links van de naam van de set.

Naar boven

Opdrachten uitsluiten van een handeling

U kunt opdrachten uitsluiten als u deze niet wilt afspelen als deel van een opgenomen handeling. U kunt geen opdrachten uitsluiten in de knopmodus.

1. Vouw indien nodig de lijst met opdrachten in de handeling uit door in het deelvenster Handeling op het driehoekje links van de naam van de handeling te klikken.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u één opdracht wilt uitsluiten, schakelt u het selectievakje links van de opdrachtnaam uit. Klik nogmaals op het selectievakje om de taak weer op te nemen.
   - Als u alle opdrachten of handelingen in een handeling of set wilt uitsluiten of opnemen, klikt u op het selectievakje links van de naam van de handeling of de set.
   - Als u alle opdrachten wilt uitsluiten of opnemen, behalve de geselecteerde opdracht, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op het selectievakje van de opdracht.

     In Photoshop wordt het vinkje van de bovenliggende handeling rood en in Illustrator lichtgrijs weergegeven om aan te geven dat sommige van de opdrachten in de handeling zijn uitgesloten.

Naar boven

Een opdracht invoegen waarvan geen opname kan worden gemaakt

U kunt geen opnamen maken van de verf- en belichtingsgereedschappen, van gereedschapsopties en van de opdrachten in de menu's Weergave en Venster. Wel kunt u vele niet-opneembare opdrachten in een handeling opnemen met de opdracht Menu-opdracht invoegen.

Opdrachten kunnen tijdens of na de opname van een handeling worden ingevoegd. Omdat een ingevoegde opdracht pas wordt uitgevoerd wanneer de handeling wordt afgespeeld, blijft het bestand ongewijzigd wanneer de opdracht wordt ingevoegd. In de handeling worden geen waarden voor de opdracht opgenomen. Als de opdracht een dialoogvenster heeft, verschijnt dit tijdens het afspelen en wordt de handeling onderbroken totdat u op OK of Annuleren klikt.

Opmerking: *Wanneer u met de opdracht Menu-opdracht invoegen een opdracht invoegt die een dialoogvenster opent, kunt u het modale besturingselement in het deelvenster Handelingen niet uitschakelen.*

1. Kies de plaats waar de menuopdracht moet komen:
   - Selecteer de naam van een handeling als u de opdracht wilt invoegen na de handeling.
   - Selecteer een opdracht als u de menuopdracht wilt invoegen na de opdracht.
2. Kies Menu-opdracht invoegen in het menu van het deelvenster Handelingen.
3. Kies in het dialoogvenster Menu-opdracht invoegen een menuopdracht.
4. Klik op OK.

Naar boven

Handelingen bewerken en opnieuw opnemen

U kunt handelingen heel eenvoudig bewerken en aanpassen. U kunt de instellingen van elke opdracht in een handeling aanpassen, opdrachten aan een bestaande handeling toevoegen of een volledige handeling stap voor stap doorlopen en een bepaalde instelling of alle instellingen wijzigen.

Eén opdracht overschrijven

1. Dubbelklik in het deelvenster Handelingen op de opdracht.
2. Typ de nieuwe waarden en klik op OK.

Opdrachten toevoegen aan een handeling

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de naam van de handeling als u een nieuwe opdracht wilt invoegen aan het eind van de handeling.
   - Selecteer een opdracht in de handeling als u na de handeling een opdracht wilt invoegen.
2. Klik op de knop Opnemen beginnen of kies Opname starten in het menu van het deelvenster Handelingen.
3. Neem de aanvullende opdrachten op.
4. Klik op de knop Afspelen/opnemen stoppen in het deelvenster Handelingen of kies Opname stoppen in het deelvenstermenu wanneer de

opname gereed is.

Opdrachten in een handeling opnieuw rangschikken

✥ Sleep een opdracht in het deelvenster Handelingen naar de nieuwe locatie in dezelfde of in een andere handeling. Laat de muisknop los zodra de markeringslijn op de gewenste plaats staat.

Een handeling opnieuw opnemen

1. Selecteer een handeling en kies Opnieuw opnemen in het menu van het deelvenster Handelingen.
2. Als er een modaal besturingselement wordt weergegeven, gebruikt u het besturingselement om andere instellingen te maken en drukt u op Enter of Return. Als u dezelfde instellingen wilt behouden, drukt u gewoon op Enter of Return.
3. Als er een dialoogvenster wordt weergegeven, wijzigt u de instellingen en klikt u op OK om de gewijzigde waarden op te nemen. Als u dezelfde waarden wilt gebruiken, klikt u op Annuleren.

Meer Help-onderwerpen

Voorwaardelijke acties toevoegen | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Een voorwaardelijke moduswijziging toevoegen aan een handeling

Naar boven

U kunt voorwaarden opgeven voor een moduswijziging zodat het omzetten kan worden uitgevoerd tijdens een handeling. Dit is een reeks opdrachten die achtereenvolgens worden uitgevoerd op één bestand of een groep (batch) bestanden. Wanneer een moduswijziging in een handeling is opgenomen, kan er een fout optreden als de bronmodus van het bestand dat wordt geopend niet overeenkomt met de bronmodus die in de handeling is opgegeven. Een handeling kan bijvoorbeeld een stap bevatten waarmee een afbeelding met de bronmodus RGB wordt omgezet in de doelmodus CMYK. Als u deze handeling toepast op een afbeelding in grijswaardenmodus (of elke andere bronmodus dan RGB), treedt er een fout op.

Bij het opnemen van een handeling kunt u de opdracht Voorwaardelijke moduswijziging gebruiken om een of meer modi op te geven voor de bronmodus en een modus voor de doelmodus.

1. Start de opname van een handeling.
2. Kies Bestand > Automatisch > Voorwaardelijke moduswijziging.
3. Selecteer een of meer modi als bronmodus in het dialoogvenster Voorwaardelijke moduswijziging. Gebruik de knoppen Alles of Geen om alle beschikbare modi of geen modus te selecteren.
4. Kies een doelmodus in het pop-upmenu Modus.
5. Klik op OK. De voorwaardelijke moduswijziging wordt als een nieuwe stap weergegeven in het deelvenster Handelingen.

Meer Help-onderwerpen

Voorwaardelijke acties toevoegen | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Handelingen en het deelvenster Handelingen

Handelingen
Overzicht van het deelvenster Handelingen
Meer informatie over handelingen

Naar boven

Handelingen

Een handeling is een reeks taken die u kunt toepassen op één bestand of op een reeks bestanden, menuopdrachten, deelvensteropties, acties van gereedschappen enzovoort. U kunt bijvoorbeeld een handeling maken waarmee de grootte van een afbeelding wordt gewijzigd, een effect op de afbeelding wordt toegepast en het bestand vervolgens in de gewenste indeling wordt opgeslagen.

Handelingen kunnen stappen bevatten waarin u een taak uitvoert die niet kan worden opgenomen (zoals het gebruik van een tekengereedschap). Handelingen kunnen ook modale besturingselementen bevatten (die de tussenkomst van de gebruiker vereisen). Dit houdt in dat u waarden in een dialoogvenster invoert tijdens het afspelen van een handeling.

In Photoshop vormen handelingen de basis voor druppels. Dit zijn kleine programma's waarmee automatisch alle bestanden worden verwerkt die naar het pictogram van het programma worden gesleept.

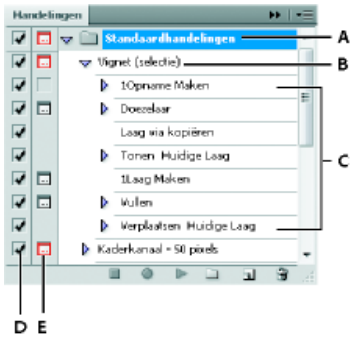
Photoshop en Illustrator worden geleverd met vooraf gedefinieerde handelingen die u helpen bij het uitvoeren van veelvoorkomende taken. U kunt deze handelingen zo gebruiken, ze aanpassen aan uw eisen of nieuwe handelingen maken. Handelingen worden in sets opgeslagen, zodat u ze kunt ordenen.

U kunt handelingen opnemen, bewerken, aanpassen, ze als batch verwerken en groepen handelingen beheren door met handelingensets te werken.

Naar boven

Overzicht van het deelvenster Handelingen

U kunt in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen) afzonderlijke handelingen opnemen, afspelen, bewerken en verwijderen. In dit deelvenster kunt u ook bestanden met handelingen opslaan en laden.



Het deelvenster Handelingen in Photoshop
***A.** Handelingenset **B.** Handeling **C.** Opgenomen opdrachten **D.** Ingesloten opdracht **E.** Modaal besturingselement (schakelt in of uit)*

Sets, handelingen en opdrachten samenvouwen en uitvouwen

❖ Klik in het deelvenster Handelingen op het driehoekje links van de set, handeling of opdracht. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik op het driehoekje als u alle handelingen in een set of alle opdrachten in een handeling wilt uitvouwen of samenvouwen.

Handelingen alleen op naam weergeven

❖ Selecteer Knopmodus in het menu van het deelvenster Handelingen. Kies nogmaals Knopmodus om terug te keren naar de lijstmodus.
***Opmerking:** In de knopmodus kunt u geen afzonderlijke opdrachten of sets bekijken.*

Handelingen selecteren in het deelvenster Handelingen

❖ Klik op de naam van een handeling. Houd Shift ingedrukt en klik op namen van handelingen om meerdere, aangrenzende handelingen te selecteren en houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u klikt om meerdere niet-aangrenzende handelingen te selecteren.

Naar boven

Meer informatie over handelingen

Meer Help-onderwerpen

Voorwaardelijke acties toevoegen | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Voorwaardelijke handelingen toevoegen | CC, CS6

Met voorwaardelijke acties kunt u handelingen samenstellen die bepalen wat er moet gebeuren op basis van een van verschillende voorwaarden. Eerst kiest u een voorwaarde en vervolgens geeft u desgewenst een handeling op die wordt afgespeeld als het document aan de voorwaarde voldoet. Vervolgens geeft u desgewenst een handeling op die wordt afgespeeld wanneer het document niet voldoet aan de voorwaarde.

Een voorwaardelijke-actiestap invoegen in een handeling die u opneemt of bewerkt:

1. Zorg ervoor dat de handelingen waarnaar u verwijst zich in dezelfde set bevinden.
2. Kies **Voorwaardelijk item invoegen** in het menu van het deelvenster **Handelingen**.
3. Kies in het dialoogvenster **Voorwaardelijke actie** een voorwaarde in het menu **Als huidig**.
4. Kies handelingen in het menu **Dan actie afspelen** en het menu **Anders actie afspelen** en klik op **OK**.

   *U kunt ook **Geen** kiezen in een van de menu's, maar niet in allebei. U kunt een actie alleen uitvoeren als niet aan een bepaalde voorwaarde wordt voldaan door **Geen** te kiezen bij **Dan actie afspelen** en de gewenste actie te kiezen bij **Anders actie afspelen**.*

Zie Informatie over handelingen en het deelvenster Handelingen en Handelingen maken voor meer informatie.

***Opmerking:** Gebruik de opdracht Voorwaardelijke moduswijziging om voorwaarden op te geven voor een stap Kleurmodus wijzigen in een handeling. Met deze opdracht kunt u een fout voorkomen waarbij een bestand niet in de bronmodus is die door de handeling is opgegeven.*

Naar boven

Het tegenovergestelde van de voorwaarde testen

Het kan zijn dat u het tegenovergestelde wilt testen van wat in een voorwaarde staat.

Stel bijvoorbeeld dat u "Handeling 1" wilt afspelen als het voorste document niet-vierkant is. U zou de voorwaarde als volgt opgeven: **Als huidig** document vierkant is, **Dan actie afspelen** Geen, **Anders actie afspelen** "Handeling 1."

Als u voor het tegenovergestelde van een bepaalde voorwaarde wilt testen, verwisselt u de handelingen "Dan" en "Anders".

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Gereedschappen opnemen in handelingen | CC, CS6

In Photoshop kunt u gereedschappen, zoals het penseel, in een handeling opnemen. Om deze functie in te schakelen, kiest u Gereedschapsopname toestaan in het menu van het deelvenster Handelingen.

Houd het volgende in gedachten:

- Als u een gereedschap opneemt, kiest u uw penseel als onderdeel van de handeling. Anders wordt het momenteel geselecteerde penseel gebruikt.
- Als u de handeling opneemt om bij een ander formaat af te spelen, stelt u de maateenheden van Photoshop in op een percentage en registreert u de penseelgrootte niet als onderdeel van een penseelvoorinstelling.

Zie Handelingen en het deelvenster Handelingen en Handelingen maken voor meer informatie.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Webafbeeldingen

Bepaalde inhoud waarnaar op deze pagina wordt gelinkt, is mogelijk alleen in het Engels beschikbaar.

CSS kopiëren uit lagen | CC, CS6

CSS kopiëren genereert trapsgewijze stijlpagina-eigenschappen (CSS-eigenschappen) uit vorm- of tekstlagen. De trapsgewijze stijlpagina wordt gekopieerd naar het klembord en kan in een stijlpagina worden geplakt. Voor vormen worden waarden vastgelegd voor:

- grootte
- positie
- lijnkleur
- vulkleur (inclusief verlopen)
- slagschaduw

Voor tekstlagen worden met **CSS kopiëren** ook de volgende waarden vastgelegd:

- lettertypefamilie
- tekengrootte
- letterdikte
- regelhoogte
- onderstrepen
- doorhalen
- superscript
- subscript
- tekstuitlijning

CSS kopiëren uit een laaggroep met vormen of tekst leidt tot een klasse voor elke laag plus een groepsklasse. De groepsklasse vertegenwoordigt een bovenliggend div-element met onderliggende div-elementen die overeenkomen met de lagen in de groep. De linkerwaarden/bovenste waarden voor de onderliggende div-elementen zijn relatief ten opzichte van het bovenliggende div-element.

Opmerking: *De opdracht CSS kopiëren werkt niet met slimme objecten of wanneer u meerdere vorm- of tekstlagen selecteert die niet zijn gegroepeerd.*

1. Voer in het deelvenster Lagen een van de volgende handelingen uit:
   - Klik met de rechtermuisknop op een vorm- of tekstlaag of op een laaggroep en kies CSS kopiëren in het contextmenu.
   - Selecteer een vorm- of tekstlaag of een laaggroep en kies CSS kopiëren in het menu van het deelvenster Lagen.
2. Plak de code in het stijlpaginadocument.

Meer informatie over het maken van webpagina's met Photoshop vindt u in Webpagina's segmenteren.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Webpagina's segmenteren

Segmenttypen
Een webpagina segmenteren
Automatische segmenten en op lagen gebaseerde segmenten omzetten in gebruikerssegmenten
Segmenten en segmentopties weergeven

Segmenten verdelen een afbeelding in kleinere afbeeldingen die opnieuw worden samengesteld op een webpagina met behulp van een HTML-tabel of CSS-lagen. Wanneer u de afbeelding opdeelt, kunt u verschillende URL-koppelingen toewijzen om paginanavigatie in te stellen en kunt u bovendien elk gedeelte van de afbeelding optimaliseren met eigen optimalisatie-instellingen.

U kunt een afbeelding met segmenten exporteren en optimaliseren met de opdracht Opslaan voor web en apparaten. Photoshop slaat ieder segment als een afzonderlijk bestand op en genereert de HTML- of CSS-code die nodig is om de gesegmenteerde afbeelding weer te geven.



In segmenten opgedeelde webpagina.

Bedenk het volgende wanneer u werkt met segmenten:

- U kunt een segment maken met het gereedschap Segment of door op lagen gebaseerde segmenten te maken.
- Nadat u een segment hebt gemaakt, kunt u het selecteren met behulp van het gereedschap Segmentselectie en het vervolgens verplaatsen, vergroten of verkleinen of uitlijnen met andere segmenten.
- In het dialoogvenster Segmentopties kunt u opties instellen voor elk segment, zoals het type segment, een naam en een URL.
- U kunt elk segment optimaliseren met behulp van verschillende optimalisatie-instellingen in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

Segmenttypen

Naar boven

Segmenten worden in categorieën ingedeeld aan de hand van het type inhoud (tabel, afbeelding, geen afbeelding) en de manier waarop ze zijn gemaakt (door de gebruiker, op basis van lagen of automatisch).

Segmenten die zijn gemaakt met het gereedschap Segment worden gebruikerssegmenten genoemd en segmenten die zijn gemaakt op basis van een laag worden op lagen gebaseerde segmenten genoemd. Als u een nieuw gebruikerssegment of een nieuw op lagen gebaseerd segment maakt, worden er aanvullende automatische segmenten gegenereerd voor de overige gebieden van de afbeelding. De ruimte in de afbeelding die niet is gedefinieerd als gebruikerssegment of als een op een laag gebaseerd segment, wordt dus opgevuld met automatische segmenten. Automatische segmenten worden steeds opnieuw gegenereerd als u gebruikerssegmenten of op lagen gebaseerde segmenten toevoegt of bewerkt. U kunt automatische segmenten omzetten in gebruikerssegmenten.

Gebruikerssegmenten, op lagen gebaseerde segmenten en automatische segmenten zien er verschillend uit: gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten worden omkaderd met een ononderbroken lijn, terwijl automatische segmenten worden omkaderd met een onderbroken lijn. Bovendien wordt voor gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten een duidelijk herkenbaar pictogram weergegeven. U kunt automatische segmenten tonen of verbergen, zodat uw bewerkingen in de gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten beter zichtbaar worden.

Een subsegment is een type automatisch segment dat wordt gegenereerd als u overlappende segmenten maakt. Subsegmenten geven aan hoe de afbeelding wordt verdeeld wanneer u het geoptimaliseerde bestand opslaat. Hoewel subsegmenten worden genummerd en een segmentsymbool krijgen, kunt u ze niet afzonderlijk van het onderliggende segment selecteren of bewerken. Telkens wanneer u de stapelvolgorde

van segmenten wijzigt, worden er opnieuw subsegmenten gegenereerd.

U kunt segmenten op verschillende manieren maken:

- Automatische segmenten worden automatisch gegenereerd.
- Gebruikerssegmenten worden gemaakt met het gereedschap Segment.
- Op lagen gebaseerde segmenten worden gemaakt met het deelvenster Lagen.

Naar boven

Een webpagina segmenteren

Met het gereedschap Segment kunt u direct in een afbeelding segmentlijnen tekenen. U kunt ook een illustratie ontwerpen aan de hand van lagen en vervolgens segmenten maken op basis van de lagen.

Een segment maken met het gereedschap Segment

1. Selecteer het gereedschap Segment . (Druk op de toets C om ook de gereedschappen in dezelfde groep als Uitsnijden te doorlopen.)

   Bestaande segmenten worden automatisch in het documentvenster weergegeven.

2. Kies een stijl op de optiebalk:
   Normaal Hiermee bepaalt u de afmetingen van het segment door te slepen.

   Vaste verhoudingen Hiermee stelt u de hoogte/breedte-verhouding voor het segment in. Geef hele getallen of decimalen voor de hoogte/breedte-verhouding op. Als u bijvoorbeeld een segment wilt maken waarvan de breedte twee keer zo groot is als de hoogte, typt u 2 voor de breedte en 1 voor de hoogte.

   Vaste grootte Hiermee geeft u de hoogte en breedte van het segment op. Typ het gewenste aantal pixels (in hele getallen).

3. Sleep over het gebied waar u een segment wilt maken. Houd Shift ingedrukt om van het segment een zuiver vierkant te maken. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep om vanuit het middelpunt te tekenen. Gebruik Weergave > Magnetisch om een nieuw segment uit te lijnen op een hulplijn of op een ander segment in de afbeelding. Zie Gebruikerssegmenten verplaatsen, vergroten, verkleinen en uitlijnen.

Segmenten maken op basis van hulplijnen

1. Voeg aan een afbeelding hulplijnen toe.
2. Selecteer het gereedschap Segment en klik op Segmenten van hulplijnen op de optiebalk.

   Als u segmenten maakt op basis van hulplijnen, worden alle bestaande segmenten verwijderd.

Een segment maken op basis van een laag

Een op lagen gebaseerd segment omvat alle pixelgegevens in de laag. Als u de laag verplaatst of de inhoud van de laag bewerkt, wordt het segmentgebied automatisch aangepast met de nieuwe pixels.



Een op een laag gebaseerd segment wordt bijgewerkt wanneer de bronlaag wordt aangepast.

Op lagen gebaseerde segmenten zijn minder flexibel dan gebruikerssegmenten, maar u kunt op lagen gebaseerde segmenten wel omzetten in gebruikerssegmenten (opwaarderen). Zie Automatische segmenten en op lagen gebaseerde segmenten omzetten in gebruikerssegmenten.

1. Selecteer een laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Laag > Nieuw segment op basis van laag.

Gebruik echter geen op lagen gebaseerd segment als u de laag over een groot gebied van de afbeelding wilt verplaatsen tijdens een animatie, omdat het segment dan te groot wordt.

Naar boven

Automatische segmenten en op lagen gebaseerde segmenten omzetten in gebruikerssegmenten

Op lagen gebaseerde segmenten zijn gekoppeld aan de pixelinhoud van een laag en de enige manier waarop u deze kunt verplaatsen, combineren, verdelen, vergroten, verkleinen of uitlijnen is door de laag te bewerken (of door de segmenten om te zetten in gebruikerssegmenten).

Alle automatische segmenten in een afbeelding zijn gekoppeld en hebben dezelfde optimalisatie-instellingen. Als u verschillende optimalisatie-instellingen wilt instellen voor een automatisch segment, moet u het opwaarderen naar een gebruikerssegment.

1. Selecteer met het gereedschap Segmentselectie een of meerdere segmenten die u wilt omzetten.
2. Klik op Opwaarderen in de optiebalk.
   U kunt een automatisch segment opwaarderen in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten door het te ontkoppelen. Zie Werken met segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten

Naar boven

Segmenten en segmentopties weergeven

U kunt segmenten weergeven in Photoshop en in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten. Aan de hand van de volgende kenmerken kunt u de verschillende segmenten van elkaar onderscheiden:

Segmentlijnen Hiermee worden de grenzen van het segment gedefinieerd. Ononderbroken lijnen geven aan dat het segment een gebruikerssegment of een op lagen gebaseerd segment is, terwijl onderbroken lijnen aangeven dat het segment een automatisch segment is.
Segmentkleuren Hiermee worden gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten onderscheiden van automatische segmenten. Voor gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten worden standaard blauwe symbolen gebruikt, voor automatische segmenten grijze symbolen.
Daarnaast wordt in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten gebruikgemaakt van kleuraanpassingen om niet-geselecteerde segmenten grijs weer te geven. Deze aanpassingen gelden alleen voor weergavedoeleinden en hebben geen invloed op de kleur van de uiteindelijke afbeelding. Standaard zijn de kleuraanpassingen voor automatische segmenten tweemaal zo groot als voor gebruikerssegmenten.

Segmentnummers Segmenten worden van links naar rechts en van boven naar beneden genummerd 01, vanaf de linkerbovenhoek van de afbeelding. Als u de rangschikking of het totale aantal van de segmenten wijzigt, worden de segmentnummers bijgewerkt met de nieuwe volgorde.
Segmentbadges De volgende badges, ofwel pictogrammen, verwijzen naar bepaalde omstandigheden.

- Gebruikerssegment heeft afbeeldingsinhoud.
- Gebruikerssegment heeft geen afbeeldingsinhoud.
- Segment op basis van laag.

Segmentgrenzen tonen of verbergen

❖ Kies Weergave > Tonen > Segmenten. Als u segmenten samen met andere elementen wilt verbergen of tonen, gebruikt u de opdracht Extra's. Zie Extra's tonen of verbergen.

Automatische segmenten tonen of verbergen

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Activeer het gereedschap Segmentselectie en klik op Automatische segmenten tonen of Automatische segmenten verbergen op de optiebalk.
- Kies Weergave > Tonen > Segmenten. Automatische segmenten verschijnen samen met de andere segmenten.

Segmentnummers tonen of verbergen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Hulplijnen, rasters en segmenten.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Hulplijnen, rasters en segmenten.
2. Klik onder Segmenten op Segmentnummers tonen.

De kleur van segmentlijnen wijzigen

1. In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Hulplijnen, raster en segmenten. In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Hulplijnen, rasters en segmenten.
2. Kies bij Segmenten een kleur in het menu Lijnkleur.

   Nadat u de kleur hebt gewijzigd, worden de geselecteerde segmentlijnen automatisch weergegeven in een contrasterende kleur.

Meer Help-onderwerpen

Werken met segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Werken met webafbeeldingen

Rolloverafbeeldingen maken
Exporteren naar Zoomify
Werken met hexadecimale kleurwaarden

Opmerking: *Klik op de onderstaande koppelingen voor gedetailleerde instructies. Op feedback.photoshop.com kunt u vragen stellen, functies aanvragen of problemen melden.*

Met de webgereedschappen van Photoshop kunt u heel eenvoudig de elementen van uw webpagina's maken of volledige webpagina's uitvoeren in vooraf ingestelde of aangepaste indelingen.

- Met lagen en segmenten kunt u webpagina's en de interface-elementen voor deze pagina's ontwerpen. (Zie Lagen en Webpagina's segmenteren.)
- Met laagsamenstellingen kunt u experimenteren met verschillende paginasamenstellingen of kunt u verschillende versies van een pagina exporteren. (Zie Laagsamenstellingen.)
- Maak rollovertekst of knopillustraties en importeer deze naar Dreamweaver of Flash.
- Maak webanimaties met het deelvenster Animatie en exporteer deze animaties als geanimeerde GIF-afbeeldingen of QuickTime-bestanden. Zie Frameanimaties maken.
- Gebruik Adobe Bridge om een webfotogalerie te maken, zodat u een reeks afbeeldingen met gebruik van professioneel ogende sjablonen snel kunt omzetten in een interactieve website.

Op www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_nl vindt u een video over het ontwerpen van websites met Photoshop en Dreamweaver.

Naar boven

Rolloverafbeeldingen maken

Een *rollover* is een knop of afbeelding op een webpagina die verandert wanneer u de muis erboven plaatst. U hebt minstens twee afbeeldingen nodig om een rollover te maken: een primaire afbeelding voor de normale staat en een secundaire afbeelding voor de gewijzigde staat.

Photoshop beschikt over een aantal nuttige gereedschappen voor het maken van rolloverafbeeldingen:

- U kunt primaire of secundaire afbeeldingen maken met lagen. Maak de inhoud op één laag en dupliceer en bewerk deze laag om vergelijkbare inhoud te maken waarbij de uitlijning tussen de twee lagen behouden blijft. U maakt het rollovereffect door de laagstijl, zichtbaarheid of positie van de laag te wijzigen, kleur- of toonaanpassingen aan te brengen of filtereffecten toe te passen. Zie Lagen dupliceren.
- U kunt laagstijlen ook gebruiken om effecten, zoals bijvoorbeeld kleurbedekkingen, slagschaduwen, gloed of reliëf toe te passen op de primaire laag. Als u een rolloverpaar wilt maken, schakelt u de laagstijl in of uit en slaat u beide staten van de afbeelding op. Zie Laageffecten en laagstijlen.
- Gebruik de vooraf ingestelde knopstijlen in het deelvenster Stijlen om snel rolloverknoppen te maken met de staten normaal, muisbeweging en muisklik. Teken een vorm met het gereedschap Rechthoek en pas een stijl toe, zoals Schuine kant - normaal, om de rechthoek automatisch om te zetten in een knop. Kopieer de laag en pas andere vooraf ingestelde stijlen toe, zoals Schuine kant - muisbeweging om de andere knopstaten te maken. Sla iedere laag op als een afzonderlijke afbeelding om de set met rolloverknoppen te voltooien.
- In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten kunt u rolloverafbeeldingen met een optimale bestandsgrootte opslaan in een indeling die compatibel is met het web. Zie Afbeeldingen optimaliseren.
  Wanneer u rolloverafbeeldingen opslaat, maakt u aan de hand van een naamgevingsconventie onderscheid tussen de primaire afbeelding (niet-rolloverstaat) en de secundaire afbeelding (rolloverstaat).

Nadat u een set rolloverafbeeldingen hebt gemaakt in Photoshop, kunt u de afbeeldingen met gebruik van Dreamweaver op een webpagina plaatsen en automatisch de Javascript-code voor de rolloveractie toevoegen.

Op www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_nl vindt u een video over het ontwerpen van websites met Photoshop en Dreamweaver.

Naar boven

Exporteren naar Zoomify

U kunt afbeeldingen met een hoge resolutie op het web plaatsen. Gebruikers kunnen dan pannen en zoomen om meer details te zien. Afbeeldingen van standaardgrootte worden net zo snel gedownload als een JPEG-bestand van vergelijkbare grootte. Photoshop exporteert het HTML-bestand en de JPEG-bestanden die u kunt uploaden naar uw webserver.

1. Kies Bestand > Exporteren > Zoomify en stel exportopties in.
   Sjabloon Hiermee stelt u de achtergrond en de navigatie in voor de afbeelding die in de browser wordt weergegeven.

Uitvoerlocatie Hiermee geeft u de locatie en de naam van het bestand op..

Opties voor afbeeldingen naast elkaar Hiermee bepaalt u de kwaliteit van de afbeelding..

Browseropties Hiermee stelt u de pixelbreedte en -hoogte in voor de standaardafbeelding in de browser van de gebruiker.

2. Upload de HTML- en afbeeldingsbestanden naar uw webserver.

Op www.adobe.com/go/vid0003_nl vindt u een video over Zoomify.

Naar boven

Werken met hexadecimale kleurwaarden

Photoshop kan de hexadecimale waarden van afbeeldingskleuren weergeven of de hexadecimale waarde van een kleur kopiëren voor gebruik in een HTML-bestand.

Hexadecimale waarden voor kleuren weergeven in het deelvenster Info

1. Kies Venster > Info of klik op het tabblad van het deelvenster Info om het deelvenster weer te geven.
2. Kies Deelvensteropties in het menu van het deelvenster. Kies Webkleur bij Modus onder Eerste kleurinfo of Tweede kleurinfo en klik op OK.
3. Plaats de muisaanwijzer boven de kleur waarvoor u hexadecimale waarden wilt weergeven.

Een kleur kopiëren als een hexadecimale waarde

Photoshop kopieert kleuren als een HTML COLOR-kenmerk waarin de hexadecimale waarde (color=#xxyyzz) opgenomen is of als alleen de hexadecimale waarde.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer het pipet en verplaats de aanwijzer over de kleur die u wilt kopiëren. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Mac OS). Kies vervolgens Kleur kopiëren als HTML of Hexadecimale code van kleur kopiëren.
   - Stel de voorgrondkleur in in het deelvenster Kleur, het deelvenster Stalen of de Adobe Kleurkiezer. Kies Kleur kopiëren als HTML of Hexadecimale code van kleur kopiëren in het menu van het deelvenster Kleur.
   - Klik in het dialoogvenster Opslaan voor web op het kleurstaal of kies Matte > Overige. Klik in de Adobe Kleurkiezer met de rechtermuisknop op de hexadecimale waarde en kies Kopiëren.
2. Open het gewenste bestand in een HTML-bewerkingstoepassing en kies Bewerken > Plakken.

Meer Help-onderwerpen

Opslaan voor web en apparaten: overzicht

Webafbeeldingsindelingen

Een webfotogalerie maken

Een rolloverafbeelding maken

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

De indeling van segmenten aanpassen

Een of meerdere segmenten selecteren
Gebruikerssegmenten verplaatsen, vergroten, verkleinen en uitlijnen
Gebruikerssegmenten en automatische segmenten verdelen
Segmenten dupliceren
Een segment kopiëren en plakken
Segmenten combineren
De stapelvolgorde van segmenten wijzigen
Gebruikerssegmenten uitlijnen en verdelen
Een segment verwijderen
Alle segmenten vergrendelen

Naar boven

Een of meerdere segmenten selecteren

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Selecteer het gereedschap Segmentselectie en klik op het segment in de afbeelding. Als u werkt met overlappende segmenten, klikt u op de zichtbare sectie van een onderliggend segment om het te selecteren.
- Selecteer het gereedschap Segmentselectie, houd Shift ingedrukt en klik om segmenten toe te voegen aan de selectie.
- Selecteer het gereedschap Segmentselectie in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten en klik in een automatisch segment of buiten het afbeeldingsgebied. Sleep vervolgens over de segmenten die u wilt selecteren. (Als u in een gebruikerssegment klikt en vervolgens sleept, wordt het segment verplaatst.)
- Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten. Selecteer een segment in het dialoogvenster met het gereedschap Segment.
  Wanneer u het gereedschap Segment of Segmentselectie gebruikt, kunt u van het ene gereedschap naar het andere schakelen door Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt te houden.

Naar boven

Gebruikerssegmenten verplaatsen, vergroten, verkleinen en uitlijnen

U kunt in Photoshop gebruikerssegmenten verplaatsen of de grootte ervan wijzigen. Dit is echter niet mogelijk in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

Een gebruikerssegment verplaatsen of vergroten of verkleinen

1. Selecteer een of meer gebruikerssegmenten.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een segment wilt verplaatsen, plaatst u de aanwijzer binnen het selectiekader van het segment en sleept u het segment naar een nieuwe positie. Houd Shift ingedrukt als u de verplaatsing wilt beperken tot een verticale, horizontale of diagonale lijn van 45°.
   - Als u de grootte van een segment wilt wijzigen, plaatst u de aanwijzer op een zij- of hoekgreep van het segment en sleept u. Als u aangrenzende segmenten selecteert en deze vergroot of verkleint, wordt de grootte van de randen die de segmenten gemeenschappelijk hebben in één keer gewijzigd.

Een gebruikerssegment verplaatsen of vergroten of verkleinen met behulp van numerieke coördinaten

1. Selecteer een of meer gebruikerssegmenten.
2. Klik op de knop Opties op de optiebalk. U kunt ook dubbelklikken op een segment als u de opties wilt zien.
3. Wijzig in het gedeelte Dimensies van het dialoogvenster Segmentopties een of meer van de volgende opties:
   X Hiermee geeft u de pixelafstand tussen de linkerrand van het segment en het nulpunt van de liniaal in het documentvenster op.

   Y Hiermee geeft u de pixelafstand tussen de bovenrand van het segment en het nulpunt van de liniaal in het documentvenster op.
   Opmerking: *Het standaardnulpunt van de liniaal is de linkerbovenhoek van de afbeelding.*

   B Hiermee geeft u de breedte van het segment op.

   H Hiermee geeft u de hoogte van het segment op.

Segmenten magnetisch uitlijnen op een hulplijn, een gebruikerssegment of een ander object

1. Selecteer de gewenste opties in het submenu Weergave > Magnetisch.

2. Kies Weergave > Magnetisch. Een vinkje geeft aan dat de optie is ingeschakeld.
3. Verplaats de geselecteerde segmenten naar de gewenste positie. De segmenten springen naar het door u gekozen object binnen een straal van 4 pixels.

Naar boven

Gebruikerssegmenten en automatische segmenten verdelen

In het dialoogvenster Segment verdelen kunt u segmenten horizontaal en/of verticaal verdelen. Verdeelde segmenten zijn altijd gebruikerssegmenten, ongeacht of het originele segment een gebruikerssegment of een automatisch segment is.

Opmerking: *U kunt op lagen gebaseerde segmenten niet verdelen.*

1. Selecteer een of meer segmenten.
2. Activeer het gereedschap Segmentselectie en klik op Verdelen op de optiebalk.
3. Selecteer Voorvertoning in het dialoogvenster Segment verdelen om de wijzigingen te bekijken.
4. Selecteer in het dialoogvenster Segment verdelen een van de volgende opties of beide:
   Horizontaal verdelen in Hiermee verdeelt u het segment in de lengte.

   Verticaal verdelen in Hiermee verdeelt u het segment in de breedte.
5. Geef aan hoe u elk geselecteerd segment wilt verdelen:
   - Geef een waarde op voor Segmenten omlaag of Segmenten opzij, zodat elk segment gelijkmatig wordt verdeeld in het opgegeven aantal segmentdelen.
   - Selecteer de optie Pixels per segment en geef daarin een waarde op om segmenten te maken met het opgegeven aantal pixels. Als het segment niet gelijkmatig kan worden verdeeld met dat aantal pixels, wordt van het overige aantal een apart segment gemaakt. Als u bijvoorbeeld een segment van 100 pixels breed verdeelt in drie nieuwe segmenten van elk 30 pixels breed, wordt van het resterende gebied van 10 pixels breed ook een nieuw segment gemaakt.
6. Klik op OK.

Naar boven

Segmenten dupliceren

U kunt een duplicaatsegment maken met dezelfde afmetingen en optimalisatie-instellingen als het origineel. Als het oorspronkelijke segment een gekoppeld gebruikerssegment is, wordt het duplicaat aan dezelfde verzameling met gekoppelde segmenten gekoppeld. Duplicaatsegmenten zijn altijd gebruikerssegmenten, ongeacht of het oorspronkelijke segment een gebruikerssegment, een op een laag gebaseerd segment of een automatisch segment is.

1. Selecteer een of meerdere segmenten.
2. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en sleep vanuit de selectie.

Naar boven

Een segment kopiëren en plakken

U kunt een geselecteerd segment kopiëren en plakken binnen dezelfde afbeelding, naar een andere afbeelding of naar een andere toepassing, zoals Dreamweaver. Wanneer u een segment kopieert, worden alle lagen binnen de segmentgrenzen ook gekopieerd (en niet alleen de actieve laag).

1. Selecteer een of meerdere segmenten met het gereedschap Segmentselectie.
2. Kies Bewerken > Kopiëren.
   Opmerking: *U kunt een segment niet kopiëren als er een actieve selectie voorkomt in het document (een pixelselectiekader of een geselecteerd pad).*
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u het segment in een andere afbeelding wilt plakken, opent en toont u de gewenste afbeelding.
   - Als u het segment naar Dreamweaver wilt plakken, maakt u het Dreamweaver-document het actieve venster.
4. Kies Bewerken > Plakken. Er wordt een nieuwe laag gemaakt wanneer een segment in een Photoshop-afbeelding wordt geplakt.
   Opmerking: *Wanneer u een segment kopieert naar Dreamweaver, blijft de informatie over de bestandsnaam en het pad van het originele Photoshop-bronbestand behouden. Als u deze informatie wilt weergeven in Dreamweaver, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u (Mac OS) op de afbeelding, kiest u Design Notes en zoekt u het veld FilePathSrc op het tabblad All Info.*

   Zie www.adobe.com/go/vid0193_nl voor een demo over het kopiëren en plakken tussen verschillende toepassingen, waaronder Dreamweaver en Photoshop.

Naar boven

Segmenten combineren

U kunt twee of meer segmenten combineren tot één segment. Photoshop bepaalt de dimensies en positie van het uiteindelijke segment aan de

hand van de rechthoek die ontstaat door de buitenste randen van de gecombineerde segmenten samen te voegen. Als de gecombineerde segmenten niet aan elkaar grenzen of verschillende afmetingen of uitlijningen hebben, kan het nieuwe gecombineerde segment andere segmenten overlappen.

Het gecombineerde segment neemt de optimalisatie-instellingen over van het eerste segment in de serie segmenten die u selecteert. Een gecombineerd segment is altijd een gebruikerssegment, ook als de oorspronkelijke segmenten gedeeltelijk automatische segmenten waren.

Opmerking: *U kunt op lagen gebaseerde segmenten niet combineren.*

1. Selecteer twee of meer segmenten.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Ctrl ingedrukt (Mac OS) en kies Segmenten combineren.

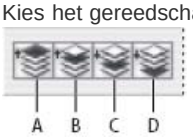
Naar boven

De stapelvolgorde van segmenten wijzigen

Als segmenten elkaar overlappen, is het laatste segment dat u hebt gemaakt het bovenste segment in de stapelvolgorde. U kunt de stapelvolgorde wijzigen om onderliggende segmenten te kunnen bewerken. Zo kunt u opgeven welk segment het bovenste en welk het onderste van de stapel is en segmenten naar een andere positie in de stapelvolgorde verplaatsen.

Opmerking: *U kunt de stapelvolgorde van automatische segmenten niet wijzigen.*

1. Selecteer een of meerdere segmenten.
2. Kies het gereedschap Segmentselectie en klik op een optie voor stapelvolgorde op de optiebalk.



Opties voor stapelvolgorde

A. *Naar voorgrond* ***B.*** *Naar voren* ***C.*** *Naar achteren* ***D.*** *Naar achtergrond*

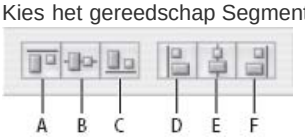
Naar boven

Gebruikerssegmenten uitlijnen en verdelen

U kunt gebruikerssegmenten uitlijnen op een rand of op de middelpunten en ze gelijkmatig langs de verticale of horizontale as verdelen. Als u gebruikerssegmenten uitlijnt en verdeelt, kunt u eventuele overbodige automatische segmenten verwijderen en zo een kleiner, efficiënter HTML-bestand genereren.

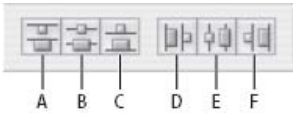
Opmerking: *Als u op lagen gebaseerde segmenten wilt uitlijnen of verdelen, lijnt u de inhoud van de lagen uit of verdeelt u deze.*

1. Selecteer de gebruikerssegmenten die u wilt uitlijnen.
2. Kies het gereedschap Segmentselectie en selecteer een optie op de optiebalk.



Uitlijnknoppen

A. *Boven* ***B.*** *Verticale middelpunten* ***C.*** *Onder* ***D.*** *Links* ***E.*** *Horizontale middelpunten* ***F.*** *Rechts*



Verdeelknoppen

A. *Boven* ***B.*** *Verticale middelpunten* ***C.*** *Onder* ***D.*** *Links* ***E.*** *Horizontale middelpunten* ***F.*** *Rechts*

Naar boven

Een segment verwijderen

Wanneer u een gebruikerssegment of een op een laag gebaseerd segment verwijdert, worden automatische segmenten opnieuw gegenereerd om het documentgebied op te vullen.

Bij het verwijderen van een op een laag gebaseerd segment wordt de bijbehorende laag niet verwijderd. Als u echter een laag verwijdert waaraan een op een laag gebaseerd segment is gekoppeld, wordt dit segment eveneens verwijderd.

Opmerking: *U kunt automatische segmenten niet verwijderen. Als u alle gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten in een afbeelding verwijdert, blijft er slechts één automatisch segment over dat de hele afbeelding bedekt.*

1. Selecteer een of meer segmenten.
2. Kies het gereedschap Segment of Segmentselectie en druk op Backspace of Delete.
3. Als u alle gebruikerssegmenten en op lagen gebaseerde segmenten wilt wissen, kiest u Weergave > Segmenten wissen.

Naar boven

Alle segmenten vergrendelen

Door segmenten te vergrendelen voorkomt u dat u per ongeluk wijzigingen aanbrengt in bijvoorbeeld de grootte of positie.

❖ Kies Weergave > Segmenten vergrendelen.

Meer Help-onderwerpen

Werken met segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

HTML-opties voor segmenten

Het dialoogvenster Segmentopties weergeven
Een type inhoud voor een segment opgeven
Een segment hernoemen
Een achtergrondkleur voor een segment kiezen
URL-koppelingsgegevens aan een afbeeldingssegment toewijzen
Browsermeldingen en Alt-tekst opgeven
HTML-tekst aan een segment toevoegen

Naar boven

Het dialoogvenster Segmentopties weergeven

Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik op een segment met het gereedschap Segmentselectie . (Als het gereedschap niet zichtbaar is, houdt u het gereedschap Uitsnijden of Segment ingedrukt.)
- Selecteer het gereedschap Segmentselectie en klik op de knop Segmentopties op de optiebalk. Deze methode is niet beschikbaar in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

Naar boven

Een type inhoud voor een segment opgeven

U kunt opgeven hoe de segmentgegevens worden weergegeven in een webbrowser wanneer ze zijn geëxporteerd met een HTML-bestand. De beschikbare opties zijn afhankelijk van het geselecteerde segmenttype.

- Segmenten van het type Afbeelding bevatten afbeeldingsgegevens. Dit is het standaard type inhoud.
- Segmenten zonder afbeeldingen geven lege tabelcellen die u met tekst of een effen kleur kunt vullen. U kunt HTML-tekst invoeren in een segment zonder afbeelding. Als u de optie Tekst is HTML inschakelt in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten, wordt de tekst beschouwd als HTML wanneer deze wordt weergegeven in een browser. Segmenten van het type Geen afbeelding worden niet geëxporteerd als afbeeldingen en kunnen vooraf worden bekeken in een browser.

  Opmerking: *Als u opties instelt voor een automatisch segment, wordt dit segment opgewaardeerd naar een gebruikerssegment.*

1. Selecteer een segment. Als u in Photoshop werkt, dubbelklikt u op het segment met het gereedschap Segmentselectie om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven.
2. Selecteer een type segment in het pop-upmenu Segmenttype in het dialoogvenster Segmentopties.

Naar boven

Een segment hernoemen

Als u segmenten aan een afbeelding toevoegt, is het vaak handig om de segmenten een naam te geven die verwijst naar hun inhoud. Gebruikerssegmenten krijgen standaard een naam op basis van de instellingen in het dialoogvenster Uitvoerinstellingen. (Zie Uitvoerinstellingen voor webafbeeldingen.)

❖ Selecteer een segment en dubbelklik met het gereedschap Segmentselectie op dit segment om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven. Typ een nieuwe naam in het tekstvaak Naam in het dialoogvenster Segmentopties.
Opmerking: *Het tekstvak Naam is niet beschikbaar voor segmentinhoud van het type Geen afbeelding.*

Naar boven

Een achtergrondkleur voor een segment kiezen

U kunt een achtergrondkleur selecteren om het transparante gebied (bij Afbeeldingssegmenten) of het volledige gebied (bij segmenten van het type Geen afbeelding) van het segment te vullen.

De geselecteerde achtergrondkleur is niet zichtbaar. U moet de afbeelding in een browser weergeven om het effect van een achtergrondkleur te bekijken.

1. Selecteer een segment. Als u in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten werkt, dubbelklikt u op het segment met het gereedschap Segmentselectie om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven.
2. In het dialoogvenster Segmentopties selecteert u een achtergrondkleur in het pop-upmenu Achtergrondkleur. Selecteer Geen, Matte, Wit, Zwart of Overige (met de Adobe Kleurkiezer).

Naar boven

URL-koppelingsgegevens aan een afbeeldingssegment toewijzen

Als u een URL toewijst aan een segment, wordt het volledige segmentgebied een koppeling in de resulterende webpagina. Wanneer een gebruiker op de koppeling klikt, gaat de webbrowser naar de opgegeven URL en het opgegeven doelframe. Deze optie is alleen beschikbaar voor afbeeldingssegmenten.

1. Selecteer een segment. Als u in Photoshop werkt, dubbelklikt u op het segment met het gereedschap Segmentselectie om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven.
2. Geef een URL op in het tekstvak URL van het dialoogvenster Segmentopties. U kunt een relatieve URL of een absolute (volledige) URL invoeren. Als u een absolute URL opgeeft, moet de URL beginnen met het juiste protocol (typ bijvoorbeeld http://www.adobe.nl in plaats van www.adobe.nl). Raadpleeg documentatie met betrekking tot HTML voor meer informatie over het gebruik van relatieve en volledige URL's.
3. Geef desgewenst de naam van een doelframe op in het tekstvak Doel:
   _blank Hiermee geeft u het gekoppelde bestand in een nieuw venster weer en wordt het oorspronkelijke browservenster open gelaten.

   _self Hiermee geeft u het gekoppelde bestand in hetzelfde frame als het oorspronkelijke bestand weer.

   _parent Hiermee geeft u het gekoppelde bestand in de oorspronkelijke bovenliggende frameset weer. Kies deze optie als het HTML-document frames bevat en het huidige frame een subframe is. Het gekoppelde bestand verschijnt in het huidige bovenliggende frame.

   _top Hiermee vervangt u het gehele browservenster door het gekoppelde bestand en worden alle huidige frames verwijderd. De naam moet overeenkomen met de naam van een frame dat in het HTML-bestand voor het document is opgegeven. Als een gebruiker op de koppeling klikt, verschijnt het opgegeven bestand in het nieuwe frame.
   Opmerking: *Raadpleeg documentatie met betrekking tot HTML voor meer informatie over frames.*

Naar boven

Browsermeldingen en Alt-tekst opgeven

U kunt opgeven welke meldingen in de browser worden weergegeven. Deze opties zijn alleen beschikbaar voor afbeeldingssegmenten en verschijnen alleen in geëxporteerde HTML-bestanden.

1. Selecteer een segment. Als u in Photoshop werkt, dubbelklikt u op het segment met het gereedschap Segmentselectie om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven.
2. Typ de gewenste tekst in het dialoogvenster Segmentopties.
   Meldingtekst Hiermee kunt u de standaardmelding in het statusgebied van de browser wijzigen voor een of meer geselecteerde segmenten. Standaard wordt de URL, indien aanwezig, van het segment weergegeven.

   Alt-markering/Alt Hiermee kunt u een Alt-label opgeven voor een of meer geselecteerde segmenten. In browsers zonder grafische ondersteuning verschijnt de Alt-tekst in plaats van de segmentafbeelding. De tekst verschijnt ook in plaats van de afbeelding tijdens het downloaden en als knopinfo in bepaalde browsers.

Naar boven

HTML-tekst aan een segment toevoegen

Wanneer u een segment kiest van het type Geen afbeelding, kunt u tekst invoeren die in het segmentgebied van de resulterende webpagina moet worden weergegeven. U kunt niet-opgemaakte tekst invoeren of tekst die is opgemaakt met standaard HTML-labels. U kunt ook opties voor verticale en horizontale uitlijning selecteren. Raadpleeg documentatie met betrekking tot HTML voor meer informatie over specifieke HTML-labels.

In Photoshop wordt HTML-tekst niet weergegeven in het documentvenster. Gebruik een webbrowser als u de tekst wilt bekijken. Bekijk een voorvertoning van uw HTML-tekst daarom altijd in verschillende browsers, met verschillende browserinstellingen en op verschillende besturingssystemen om te beoordelen hoe de tekst eruitziet op het web.

Opmerking: *De hoeveelheid tekst in een segment van het type Geen afbeelding kan de lay-out van een geëxporteerde pagina beïnvloeden.*

1. Selecteer een segment. Dubbelklik met het gereedschap Segmentselectie op dit segment om het dialoogvenster Segmentopties weer te geven. Dubbelklik op het segment in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten om aanvullende opmaakopties in te stellen.
2. Selecteer Geen afbeelding in het menu Segmenttype in het dialoogvenster Segmentopties.
3. Typ de gewenste tekst in het tekstvak.
4. (Alleen dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten) Als de tekst opmaaklabels voor HTML bevat, selecteert u de optie Tekst is HTML. Als u deze optie niet selecteert, worden de HTML-labels genegeerd en wordt alle tekst als niet-opgemaakte tekst op de resulterende webpagina weergegeven.
5. (Alleen dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten) Selecteer de gewenste opties in het gedeelte Celuitlijning van het dialoogvenster:
   Standaard Hiermee gebruikt u de standaardinstelling van de browser voor horizontale uitlijning.

   Links Hiermee lijnt u de tekst uit op de linkerzijde van het segmentgebied.

   Midden Hiermee lijnt u de tekst uit op het middelpunt van het segmentgebied.

   Rechts Hiermee lijnt u de tekst uit op de rechterzijde van het segmentgebied.

   Standaard Hiermee gebruikt u de standaardinstelling van de browser voor verticale uitlijning.

   Boven Hiermee lijnt u de tekst uit op de bovenzijde van het segmentgebied.

Basislijn Hiermee stelt u een gemeenschappelijke basislijn in voor de eerste regel tekst van cellen in dezelfde rij (van de resulterende HTML-tabel). Voor elke cel in de rij moet de optie Basislijn zijn ingesteld.

Midden Hiermee centreert u de tekst verticaal in het segmentgebied.

Onder Hiermee lijnt u de tekst uit op de onderzijde van het segmentgebied.

Meer Help-onderwerpen

Geoptimaliseerde afbeeldingen voorvertonen in een webbrowser

Uitvoerinstellingen voor webafbeeldingen

(cc) BY-NC-SA

Webfotogalerieën maken

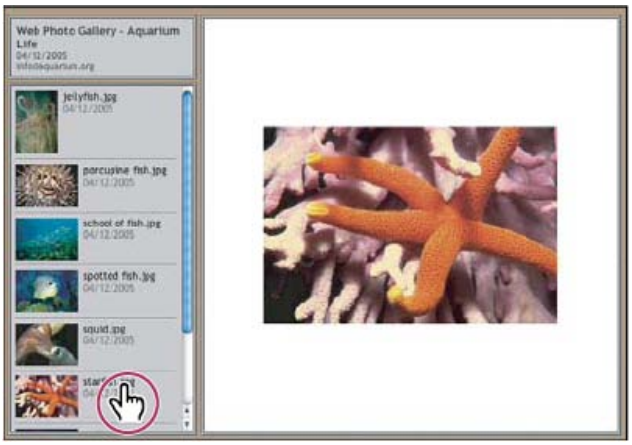
Informatie over webfotogalerieën
Een webfotogalerie maken
Kleuren overeen laten komen
Opties voor webfotogalerie
Stijlen voor webfotogalerieën
Webfotogaleriestijlen aanpassen
Een webfotogaleriestijl aanpassen of maken
Tokens voor webfotogaleriestijlen

Zie Een webfotogalerie maken in de Help van Adobe Bridge voor informatie over het maken van webgalerieën in Photoshop CS5. Als u de hieronder beschreven oudere, optionele plug-in Webfotogalerie wilt gebruiken, downloadt en installeert u deze voor Windows of Mac OS.

Naar boven

Informatie over webfotogalerieën

Een webfotogalerie is een website die een startpagina heeft met miniatuurafbeeldingen en galeriepagina's met afbeeldingen in de oorspronkelijke grootte. Elke pagina bevat koppelingen waarmee bezoekers door de site kunnen navigeren. Als een bezoeker bijvoorbeeld op een miniatuurafbeelding op de startpagina klikt, wordt een galeriepagina met de bijbehorende afbeeldingen in de oorspronkelijke grootte geladen. Met de opdracht Webfotogalerie kunt u automatisch een webfotogalerie genereren op basis van een set afbeeldingen.



Startpagina webfotogalerie

Photoshop biedt diverse stijlen voor galerieën, die u kunt selecteren met de opdracht Webfotogalerie. Als u een ervaren gebruiker bent die met HTML kan werken, kunt u een nieuwe stijl maken of een stijl aanpassen door een reeks HTML-sjabloonbestanden te bewerken.

Elke sjabloon voor galeriestijlen bevat andere opties. Als u een vooraf gedefinieerde stijl gebruikt, zijn bepaalde opties mogelijk uitgeschakeld of niet beschikbaar in die bepaalde stijl.

Naar boven

Een webfotogalerie maken

Webgalerieën maken met Adobe Bridge

Adobe Bridge beschikt over verbeterde functies voor webgalerieën. ZieEen webfotogalerie maken in de Help van Adobe Bridge of bekijk de onderstaande lesbestanden voor meer informatie.

Adobe raadt aan

Hebt u een lesbestand dat u wilt delen?



Videoles: contactbladen en webgalerijen in CS5
Richard Harrington
Doorloop het proces in Adobe Bridge.



Boekfragment: galerijen maken met Adobe Bridge
Conrad Chavez
Orden webgalerieën en voer deze uit met de nieuwste functies in CS5.

De oudere, optionele Photoshop-plug-in gebruiken

1. Download en installeer de verouderde plug-in Webfotogalerie voor Windows of Mac OS.
2. Photoshop uitvoeren in de 32-bits modus (alleen voor 64-bits Mac OS).
3. (Optioneel) Selecteer de bestanden of map die u wilt gebruiken in Adobe Bridge.

   Uw afbeeldingen worden gepresenteerd in de volgorde waarin ze worden weergegeven in Bridge. Als u liever een andere volgorde aanhoudt, wijzigt u de volgorde in Bridge.
4. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Extra > Photoshop > Webfotogalerie in Adobe Bridge.
   - Kies Bestand > Automatisch > Webfotogalerie in Photoshop.
5. Kies een stijl voor de galerie in het pop-upmenu Stijlen. In het dialoogvenster wordt een voorvertoning van de startpagina in de gekozen stijl weergegeven.
6. (Optioneel) Voer een e-mailadres in als de contactpersoon voor de galerie.
7. Kies de bronbestanden voor uw galerie in het menu Gebruik.

   Geselecteerde afbeeldingen van Bridge Hierbij gebruikt u afbeeldingen die u selecteert voordat u het dialoogvenster Webfotogalerie opent.

   Map Hierbij gebruikt u afbeeldingen uit mappen die u hebt geselecteerd met de knop Bladeren (Windows) of Kies (Mac OS). Selecteer Inclusief alle submappen als u ook de afbeeldingen in de submappen van de geselecteerde map wilt gebruiken.
8. Klik op Doel en selecteer vervolgens een map waarin u de afbeeldingen en HTML-pagina's voor de galerie wilt opslaan. Klik vervolgens op OK (Windows) of Kies (Mac OS).
9. Selecteer opmaakopties voor de webgalerie. Maak een keuze in het menu Opties om iedere set met opties weer te geven. Zie Opties voor webfotogalerie.
10. Klik op OK. De volgende HTML- en JPEG-bestanden worden in de doelmap geplaatst:
    - Een startpagina voor de galerie met de naam index.htm of index.html, afhankelijk van de opties voor Extensie. Open dit bestand in een willekeurige webbrowser als u een voorvertoning van de galerie wilt bekijken.
    - JPEG-afbeeldingen, in een submap voor afbeeldingen.
    - HTML-paginabestanden, in een submap voor pagina’s.
    - JPEG-miniatuurafbeeldingen, in een submap voor miniaturen.

Naar boven

Kleuren overeen laten komen

Als u foto's bewerkt in een werkruimte met een uitgebreide kleuromvang, zoals ProPhoto RGB of Adobe RGB, kunnen de afbeeldingskleuren er anders uitzien als ze in een webgalerie worden weergegeven door een browser die ingesloten kleurprofielen niet kan lezen. Als dit gebeurt, kunt u de afbeeldingsprofielen omzetten in sRGB (het standaardprofiel van de meeste browsers) voordat u ze optimaliseert of opneemt in een webfotogalerie. U kunt profielen op de volgende manieren omzetten in sRGB. Het is beter om met een kopie van de afbeeldingen te werken.

- Als u één afbeelding wilt omzetten, kiest u achtereenvolgens Bewerken > Omzetten in profiel en sRGB. Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (Illustrator, Photoshop).
- Als u een map met afbeeldingen wilt omzetten, gebruikt u de Afbeeldingsprocessor. Kies > Bestand > Scripts > Afbeeldingsprocessor. Zie Bestanden omzetten met de Afbeeldingsprocessor.

Als u de Afbeeldingsprocessor gebruikt, kunt u de bestanden direct opslaan in de gewenste JPEG-indeling. Als u dit doet, schakel het selectievakje Afbeeldingen vergroten/verkleinen dan uit in de opties voor Grote afbeeldingen.

Naar boven

Opties voor webfotogalerie

Algemeen Opties voor bestandsextensies, codering en metagegevens.

Extensie Hierbij gebruikt u .htm of .html als de extensie van de bestandsnaam.

UTF 8-codering gebruiken voor URL Hierbij gebruikt u UTF-8-codering.

Breedte- en hoogtekenmerken toevoegen voor afbeeldingen Hiermee bepaalt u afmetingen, waardoor u de downloadtijd kunt verkorten.

Alle metagegevens behouden Hiermee behoudt u de metagegevens.

Banner Tekstopties voor de banner die op elke pagina in de galerie verschijnen. Voer tekst in in alle volgende velden:

Sitenaam De naam van de galerie.

Fotograaf De naam van de persoon of organisatie die het auteursrecht op de foto's in de galerie heeft.

Contactinfo De contactinformatie voor de galerie, zoals een telefoonnummer of zakelijk adres.

Datum De datum die op elke pagina van de galerie wordt weergegeven. Standaard wordt de huidige datum gebruikt.

Lettertype en Tekengrootte (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Opties voor de bannertekst.

Grote afbeeldingen Opties voor de belangrijkste afbeeldingen die worden weergegeven op elke galeriepagina.

Numerieke koppelingen toevoegen (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Plaatst boven aan iedere galeriepagina een horizontale serie nummers (beginnend met 1 en eindigend met het totale aantal pagina's in de galerie). Elk nummer fungeert als een koppeling naar de desbetreffende pagina.

Afbeeldingen vergroten/verkleinen Hiermee wijzigt u de grootte van de bronafbeeldingen die op de galeriepagina's worden geplaatst. Kies een grootte in het pop-upmenu of voer een grootte in pixels in. Kies bij Beperken voor welke afmetingen van de afbeelding u beperkingen wilt instellen tijdens het vergroten of verkleinen. Kies bij JPEG-kwaliteit een optie in het pop-upmenu, geef een waarde tussen 0 en 12 op of sleep de schuifregelaar. Hoe hoger de waarde, hoe beter de afbeeldingskwaliteit en hoe groter het bestand.
Opmerking: *In Photoshop wordt de standaard interpolatiemethode voor afbeeldingen gebruikt, die staat ingesteld bij de voorkeuren. Kies Bicubisch scherper als standaard voor het beste resultaat bij het reduceren van de bestandsgrootte.*

Formaat Hiermee bepaalt u de breedte, in pixels, van het afbeeldingskader.

Titels (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Hiermee geeft u opties op voor de weergave van bijschriften onder iedere afbeelding. Selecteer Bestandsnaam als u de bestandsnaam wilt weergeven of selecteer Beschrijving, Verantwoording, Titel en Copyright als u een beschrijvende tekst wilt weergeven die is ontleend aan het dialoogvenster Bestandsinfo.

Lettertype en Tekengrootte (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Hiermee geeft u de tekengrootte en het lettertype van het bijschrift op.

Miniaturen Hiermee hebt u de keuze uit opties voor de startpagina van de galerie, waaronder de grootte van de miniatuurafbeeldingen.

Grootte Hiermee bepaalt u de grootte van de miniaturen. Maak een keuze in het pop-upmenu of voer een waarde in pixels in voor de breedte van elke miniatuur.

Rijen en Kolommen Hiermee geeft u het aantal rijen en kolommen op waarin u de miniaturen wilt weergeven op de startpagina. Deze optie is niet van toepassing op galerieën die gebruikmaken van de horizontale of verticale kaderstijl.

Formaat Hiermee bepaalt u de breedte, in pixels, van het kader om een miniatuur.

Titels Gebruik (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Hiermee geeft u opties op voor de weergave van bijschriften onder iedere miniatuur. Selecteer Bestandsnaam als u de bestandsnaam wilt weergeven of selecteer Beschrijving, Verantwoording, Titel en Copyright als u een beschrijvende tekst wilt weergeven die is ontleend aan het dialoogvenster Bestandsinfo.

Lettertype en Tekengrootte (Beschikbaar voor enkele sitestijlen) Hiermee geeft u de tekengrootte en het lettertype van het bijschrift op.

Eigen kleuren Hiermee hebt u de keuze uit opties voor kleuren van elementen in de galerie. Als u de kleur van een element wilt wijzigen, klikt u op het kleurstaal van het element en selecteert u een nieuwe kleur met de Adobe Kleurkiezer. U kunt de achtergrondkleur van elke pagina (optie Achtergrond) en van de banner (optie Banner) wijzigen.

Beveiliging Hiermee plaatst u tekst op elke afbeelding om diefstal van de afbeelding tegen te gaan.

Inhoud Hiermee geeft u de tekst op die moet worden weergegeven. Selecteer Eigen tekst als u aangepaste tekst wilt invoeren. Selecteer Bestandsnaam, Beschrijving, Verantwoording, Titel of Copyright als u een tekst wilt weergeven die is ontleend aan het dialoogvenster Bestandsinfo.

Lettertype, Kleur en Positie Hiermee geeft u het lettertype, de kleur en de plaats van het bijschrift op.

Roteren Hiermee plaatst u de tekst onder een hoek op de afbeelding.

Naar boven

Stijlen voor webfotogalerieën

Zie Een webfotogalerie maken in de Help van Adobe Bridge voor informatie over het maken van webgalerieën in Photoshop CS5. Als u de hieronder beschreven oudere, optionele plug-in Webfotogalerie wilt gebruiken, downloadt en installeert u deze voor Windows of Mac OS.

Photoshop biedt een keur aan stijlen voor uw webfotogalerie. Als u een ervaren gebruiker bent die met HTML kan werken, kunt u een nieuwe stijl maken of een stijl aanpassen door een reeks HTML-sjabloonbestanden te bewerken.

De webfotogaleriestijlen die bij Photoshop worden geleverd, worden opgeslagen in afzonderlijke mappen op de volgende locaties:

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Voorinstellingen/Webfotogalerie.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Voorinstellingen/Webfotogalerie.

De namen van de verschillende mappen op deze locatie worden als optie weergegeven in het pop-upmenu Stijlen in het dialoogvenster Webfotogalerie. Elke map bevat de volgende HTML-sjabloonbestanden, waarmee door Photoshop de galerie wordt gegenereerd:

Caption.htm Bepaalt de layout van het bijschrift dat onder elke miniatuur op de startpagina wordt weergegeven.

Frameset.htm Bepaalt de layout van de kaderset voor het weergeven van pagina's.

IndexPage.htm Bepaalt de layout van de startpagina.

SubPage.htm Bepaalt de layout van de galeriepagina's met afbeeldingen in de oorspronkelijke grootte.

Thumbnail.htm Bepaalt de layout van de miniaturen die op de startpagina worden weergegeven.

Elk sjabloonbestand bevat HTML-code en tokens. Een token is een tekenreeks die door Photoshop wordt vervangen wanneer u de desbetreffende optie instelt in het dialoogvenster Webfotogalerie. Een sjabloonbestand kan bijvoorbeeld het volgende TITLE-element bevatten, waarin in plaats van de ingesloten titel een token wordt gebruikt:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Wanneer Photoshop de galerie genereert met dit sjabloonbestand, wordt de token %TITLE% vervangen door de tekst die u in het dialoogvenster Webfotogalerie als sitenaam hebt opgegeven.

Als u een bestaande stijl beter wilt begrijpen, kunt u de bijbehorende HTML-sjabloonbestanden openen met een HTML-editor. Omdat voor het maken van HTML-documenten alleen standaard ASCII-tekens vereist zijn, kunt u deze documenten maken, openen en bewerken met een standaardteksteditor zoals Kladblok (Windows) of TextEdit (Mac OS).

Naar boven

Webfotogaleriestijlen aanpassen

U kunt een bestaande webfotogaleriestijl aanpassen door een of meer van de bijbehorende HTML-sjabloonbestanden te bewerken. Als u in Photoshop een stijl aanpast, volgt u de volgende richtlijnen zodat de stijl juist wordt gegenereerd:

- De map met stijlen moet de volgende bestanden bevatten: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm en Frameset.htm.
- U kunt de naam van de map met stijlen wijzigen, maar niet de namen van de HTML-sjabloonbestanden in de map.
- U kunt het bestand Caption.htm echter wel leeg laten en de HTML-codes en de tokens die de layout van bijschriften bepalen in het bestand Thumbnail.htm plaatsen.
- U kunt een token in een sjabloonbestand eventueel vervangen door de gewenste tekst of HTML-codes. U stelt de optie in dat geval in via het sjabloonbestand in plaats van via het dialoogvenster Webfotogalerie. Een sjabloonbestand kan bijvoorbeeld een BODY-element bevatten met het volgende achtergrondkleurkenmerk, dat een token als waarde heeft:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Als u de pagina een rode achtergrond wilt geven, vervangt u de token %BGCOLOR% door “FF0000”.
- U kunt aan sjabloonbestanden HTML-code en tokens toevoegen. De namen van tokens moeten uit hoofdletters bestaan en moeten tussen procenttekens (%) worden geplaatst.

Naar boven

Een webfotogaleriestijl aanpassen of maken

1. Ga naar de map met de bestaande webfotogaleriestijlen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als u een stijl wilt aanpassen, maakt u een kopie van de map Stijlen, en slaat u deze op dezelfde locatie op als de bestaande mappen voor stijlen.
   - Als u een nieuwe stijl wilt maken, maakt u een nieuwe map voor de nieuwe stijl en slaat u deze op dezelfde locatie op als de bestaande mappen voor stijlen.

   De nieuwe of aangepaste stijl (met de naam van de map) wordt weergegeven in het pop-upmenu Stijlen in het dialoogvenster Webfotogalerie.
3. Als u een HTML-editor gebruikt, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
   - Pas het HTML-sjabloonbestand aan.
   - Maak de vereiste HTML-sjabloonbestanden en sla deze op in de stijlmap.

   Wanneer u sjabloonbestanden maakt, volgt u de richtlijnen voor aanpassing die worden beschreven in Webfotogaleriestijlen aanpassen.

   Belangrijk: *Wanneer u een galeriestijlsjabloon maakt of aanpast, moet u de volgende tokens op afzonderlijke regels in het HTML-bestand opnemen: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% en %PREVINDEX%. Wanneer u in Photoshop bepaalde pagina’s van een galerie genereert, worden sjabloonregels met tokens die geen betrekking hebben op die pagina’s, overgeslagen. Bij het genereren van de eerste galeriepagina wordt bijvoorbeeld elke regel in de sjabloon overgeslagen die de token %PREVIMAGE% bevat. Deze token vertegenwoordigt namelijk de koppeling naar de vorige galeriepagina. Door de token %PREVIMAGE% op een afzonderlijke regel te plaatsen voorkomt u dat andere tokens in de sjabloon ten onrechte worden genegeerd.*

Naar boven

Tokens voor webfotogaleriestijlen

In Photoshop kunt u een standaard webfotogaleriestijl definiëren door tokens in de HTML-sjabloonbestanden te plaatsen. In Photoshop gebruikt u deze tokens om een galerie te genereren op basis van de instellingen die u in het dialoogvenster Webfotogalerie opgeeft.

Wanneer u een galeriestijl maakt of aanpast, kunt u een willekeurige token aan een willekeurig HTML-sjabloonbestand toevoegen, met uitzondering van %THUMBNAILS% en %THUMBNAILSROWS%, die alleen kunnen worden gebruikt in het bestand IndexPage.htm. Houd er rekening mee dat u, wanneer u een token toevoegt, mogelijk ook HTML-code moet toevoegen, om de token juist toe te passen.

In de HTML-sjabloonbestanden kunt u de volgende tokens gebruiken:

%ALINK% Bepaalt de kleur van actieve koppelingen.
%ALT% Bepaalt de naam van een afbeeldingsbestand.
%ANCHOR% Biedt de mogelijkheid om terug te gaan naar de miniatuur van de afbeelding die de gebruiker bekijkt, in plaats van naar het begin

van de index. Dit wordt uitgevoerd als de gebruiker op de knop Home klikt.

%BANNERCOLOR% Bepaalt de kleur van de banner.

%BANNERFONT% Bepaalt het lettertype van de bannertekst.

%BANNERFONTSIZE% Bepaalt de tekengrootte van de bannertekst.

%BGCOLOR% Bepaalt de achtergrondkleur.

%CAPTIONFONT% Bepaalt het lettertype van de bijschriften onder de miniaturen op de startpagina.

%CAPTIONFONTSIZE% Bepaalt de tekengrootte van de bijschriften.

%CAPTIONTITLE% Haalt de documenttitel uit de bestandsinformatie en voegt deze in als een bijschrift.

%CHARSET% Bepaalt de tekenset die op elke pagina wordt gebruikt.

%CONTACTINFO% Bepaalt de contactgegevens voor de galerie, zoals een telefoonnummer en een woonplaats.

%CONTENT_GENRATOR% Breidt uit naar "Adobe Photoshop CS5 Webfotogalerie".

%COPYRIGHT% Haalt de copyrightinformatie uit de bestandsinformatie en voegt deze in als een bijschrift.

%CREDITS% Haalt de verantwoording uit de bestandsinformatie en voegt deze in als een bijschrift.

%CURRENTINDEX% Bepaalt de koppeling voor de huidige startpagina.

%CURRENTINDEXANCHOR% Bevindt zich in SubPage.htm en verwijst naar de eerste indexpagina.

%DATE% Bepaalt de datum die in de banner wordt weergegeven.

%EMAIL% Bepaalt het e-mailadres in de contactgegevens voor de galerie.

%FILEINFO% Bepaalt de afbeeldingsbestandsinformatie voor een bijschrift.

%FILENAME% Bepaalt de bestandsnaam van een afbeelding. Gebruik deze token voor metagegevens die verschijnen als HTML-tekst.

%FILENAME_URL% Bepaalt de URL-bestandsnaam van een afbeelding. Alleen gebruiken voor URL-bestandsnamen.

%FIRSTPAGE% Bepaalt de koppeling voor de eerste galeriepagina die in het rechterkader van de kaderset wordt weergegeven.

%FRAMEINDEX% Bepaalt de koppeling voor de startpagina die in het linkerkader van de kaderset wordt weergegeven.

%HEADER% Bepaalt de titel van de galerie.

%IMAGEBORDER% Bepaalt het kaderformaat voor de volledige afbeelding op een galeriepagina.

%IMAGE_HEIGHT% Schakelt het selectievakje Breedte- en hoogtekenmerken toevoegen voor afbeeldingen in. De gebruiker kan daardoor de kenmerken downloaden zodat het downloaden sneller verloopt.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Deze token wordt vervangen door een numerieke waarde die (alleen) de breedte van de afbeelding weergeeft.

%IMAGEPAGE% Bepaalt de koppeling naar een galeriepagina.

%IMAGE_SIZE% Als het selectievakje Afbeeldingen vergroten/verkleinen is ingeschakeld, bevat deze token de pixelwaarde van de afbeelding die wordt gebruikt in het venster Grote afbeeldingen. Als het vakje niet is ingeschakeld, bevat deze token een lege string. Dit komt van pas als u JavaScript in sjablonen gebruikt, omdat het vakje de maximale hoogte- en breedtewaarden kan weergeven voor alle afbeeldingen van de gegenereerde site.

%IMAGESRC% Bepaalt de URL voor de volledige afbeelding op een galeriepagina.

%IMAGE_WIDTH% Schakelt het selectievakje Breedte- en hoogtekenmerken toevoegen voor afbeeldingen in. De gebruiker kan daardoor de kenmerken downloaden zodat het downloaden sneller verloopt.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Deze token wordt vervangen door een numerieke waarde die (alleen) de breedte van de afbeelding weergeeft.

%LINK% Bepaalt de kleur van koppelingen.

%NEXTIMAGE% Bepaalt de koppeling voor de volgende galeriepagina.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Stelt de koppeling in van een grote voorvertoning van een afbeelding naar de volgende grote voorvertoning.

%NEXTINDEX% Bepaalt de koppeling voor de volgende startpagina.

%NUMERICLINKS% Voegt genummerde koppelingen in op subpagina's naar alle grote voorvertoningen van afbeeldingen.

%PAGE% Bepaalt de huidige paginalocatie (bijvoorbeeld pagina 1 van 3).

%PHOTOGRAPHER% Bepaalt de naam van de persoon of organisatie die het auteursrecht op de foto’s in de galerie heeft.

%PREVIMAGE% Bepaalt de koppeling voor de vorige galeriepagina.

%PREVINDEX% Bepaalt de koppeling voor de vorige startpagina.

%SUBPAGEHEADER% Bepaalt de titel van de galerie.

%SUBPAGETITLE% Bepaalt de titel van de galerie.

%TEXT% Bepaalt de tekstkleur.

%THUMBBORDER% Bepaalt de grootte van de kaders om de miniaturen.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Schakelt het selectievakje Breedte- en hoogtekenmerken toevoegen voor afbeeldingen in. De gebruiker kan daardoor de kenmerken downloaden zodat het downloaden sneller verloopt.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Deze token wordt vervangen door een numerieke waarde die (alleen) de hoogte van de miniatuur weergeeft.

%THUMBNAILS% Deze token wordt vervangen door miniaturen aan de hand van het bestand Thumbnail.htm voor de kaderstijlen. Plaats deze token alleen op een afzonderlijke, niet-afgebroken regel in het HTML-bestand.

%THUMBNAIL_SIZE% Bevat de pixelwaarde van de miniatuur in het venster Miniaturen. Dit komt van pas als u JavaScript in sjablonen gebruikt, aangezien het vakje de maximale hoogte- en breedtewaarden kan weergeven voor alle miniaturen van de gegenereerde site.

%THUMBNAILSRC% Bepaalt de koppeling van een miniatuur.

%THUMBNAILSROWS% Deze token wordt vervangen door rijen miniaturen aan de hand van het bestand Thumbnail.htm voor de niet-kaderstijlen. Plaats deze token alleen op een afzonderlijke, niet-afgebroken regel in het HTML-bestand.

%THUMBNAIL_WIDTH% Schakelt het selectievakje Breedte- en hoogtekenmerken toevoegen voor afbeeldingen in. De gebruiker kan daardoor de kenmerken downloaden zodat het downloaden sneller verloopt.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Deze token wordt vervangen door een numerieke waarde die (alleen) de breedte van de miniatuur weergeeft.

%TITLE% Bepaalt de titel van de galerie.

%VLINK% Bepaalt de kleur van bezochte koppelingen.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingen optimaliseren

Optimalisatie
Opslaan voor web en apparaten: overzicht
Een afbeelding voorvertonen met verschillende gammawaarden
Een afbeelding voor het web optimaliseren
Voorinstellingen voor optimalisatie opslaan of verwijderen
Werken met segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten
Een webafbeelding comprimeren naar een bepaalde bestandsgrootte
Illustraties vergroten of verkleinen bij het optimaliseren
CSS-lagen genereren voor webafbeeldingen
Geoptimaliseerde afbeeldingen voorvertonen in een webbrowser
Een bestand opslaan in een e-mail

Naar boven

Optimalisatie

Wanneer u een afbeelding voorbereidt voor het web en andere onlinemedia, zult u een afweging moeten maken tussen de kwaliteit en de bestandsgrootte van de afbeelding.

Opslaan voor web en apparaten

U kunt de optimalisatiefuncties in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten gebruiken om een voorvertoning van geoptimaliseerde afbeeldingen te bekijken in verschillende bestandsindelingen en met verschillende bestandskenmerken. U kunt meerdere versies van een afbeelding tegelijk weergeven en optimalisatie-instellingen wijzigen terwijl u een voorvertoning van de afbeelding bekijkt om de beste combinatie van instellingen te selecteren. Verder kunt u de transparantie en randkleur opgeven, opties voor de besturing van dithering selecteren en de afbeelding verkleinen of vergroten tot specifieke pixelafmetingen of een specifiek percentage van de oorspronkelijke grootte.

Als u een geoptimaliseerde afbeelding opslaat met de opdracht Opslaan voor web en apparaten, kunt u een HTML-bestand voor de afbeelding genereren. Dit bestand bevat alle vereiste gegevens voor het weergeven van uw afbeelding in een webbrowser.

Photoshop Opslaan als en Afbeeldingsprocessor

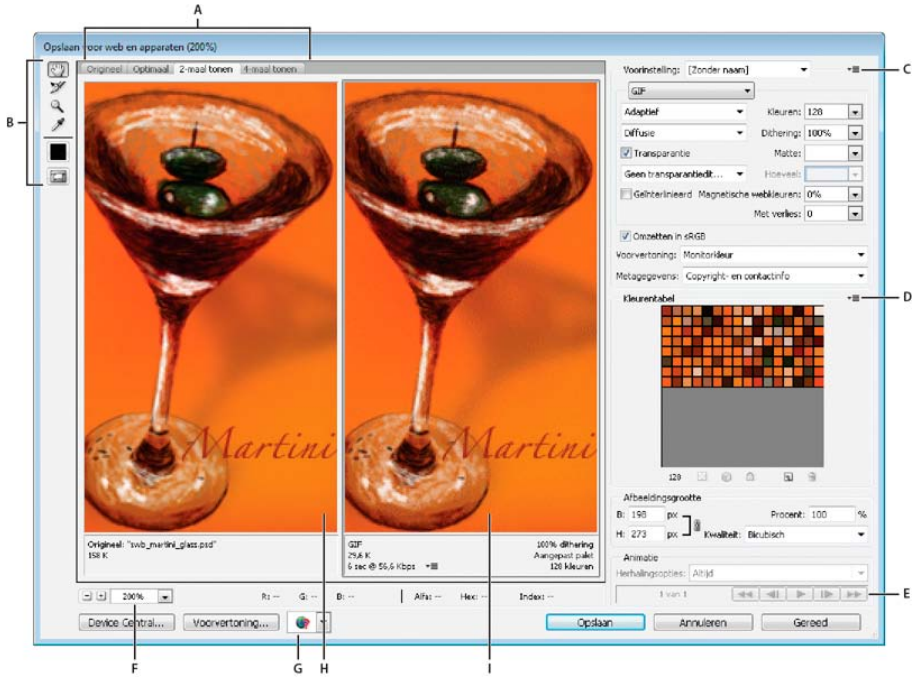
In Photoshop kunt u de opdracht Opslaan als gebruiken om een afbeelding op te slaan als een GIF-, JPEG- of PNG-bestand. Afhankelijk van de bestandsindeling kunt u instellingen voor afbeeldingskwaliteit, achtergrondtransparantie of randkleur, kleurenweergave en downloadmethode opgeven. Webfuncties (zoals segmenten, koppelingen en animaties) die u aan een bestand hebt toegevoegd, blijven echter niet behouden.

U kunt ook Afbeeldingsprocessor in Photoshop gebruiken om kopieën van een map met afbeeldingen in de JPEG-indeling op te slaan. Afbeeldingsprocessor kunt u gebruiken om het kleurprofiel van de afbeeldingen te vergroten of te verkleinen en het te converteren naar de webstandaard sRGB.

Naar boven

Opslaan voor web en apparaten: overzicht

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



Dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten (Photoshop-versie)

***A.** Weergaveopties **B.** Gereedschapset **C.** Pop-upmenu Optimaliseren **D.** Pop-upmenu Kleurentabel **E.** Animatiebesturingselementen (alleen Photoshop) **F.** Tekstvak Zoomen **G.** Menu Voorvertoning in Browser **H.** Oorspronkelijke afbeelding **I.** Geoptimaliseerde afbeelding*

Afbeeldingen voorvertonen in het dialoogvenster

❖ Klik op een tab bovenaan het afbeeldingsgebied om een weergaveoptie te kiezen:

Origineel Hierbij wordt de afbeelding weergegeven zonder optimalisatie.

Optimaal Hierbij wordt de afbeelding weergegeven met de toepassing van de huidige optimalisatie-instellingen.

2-maal tonen Hierbij worden twee versies van de afbeelding naast elkaar weergegeven.

4-maal tonen Hierbij worden vier versies van de afbeelding naast elkaar weergegeven.

Navigeren in het dialoogvenster

Als niet de hele illustratie zichtbaar is in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten, kunt u met het Handje een ander gedeelte van de afbeelding zichtbaar maken. Gebruik het gereedschap Zoomen om de weergave te vergroten of te verkleinen.

- Selecteer het gereedschap Handje (of houd de spatiebalk ingedrukt) en versleep in het weergavegebied om verschillende gedeelten van de afbeelding weer te geven.
- Selecteer het gereedschap Zoomen en klik in een weergave om in te zoomen; houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik in een weergave om uit te zoomen.

  U kunt ook een vergrotingspercentage invoeren of een percentage kiezen onder in het dialoogvenster.

Informatie over geoptimaliseerde afbeeldingen en downloadtijd weergeven

In het notitiegebied onder elke afbeelding in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten vindt u informatie over het optimaliseren. De notities bij de oorspronkelijke afbeelding geven de naam en de grootte van het bestand aan. In de notities bij de geoptimaliseerde afbeelding ziet u de huidige opties voor optimalisatie, de grootte van het geoptimaliseerde bestand en de geschatte tijd die nodig is om het bestand met de geselecteerde modemsnelheid te downloaden. Selecteer een modemsnelheid in het pop-upmenu Voorvertoning.

Naar boven

Een afbeelding voorvertonen met verschillende gammawaarden

De gammawaarde van een computermonitor bepaalt hoe licht of donker een afbeelding wordt weergegeven in een webbrowser. U kunt in Photoshop een voorvertoning weergeven, zodat u kunt zien hoe uw afbeeldingen eruitzien op systemen met verschillende gammawaarden. U kunt bovendien ter compensatie gamma-aanpassingen aanbrengen. Een voorvertoningsoptie activeren heeft geen gevolgen voor de uiteindelijke afbeelding.

❖ Kies één van de volgende opties met het pop-upmenu Voorvertoning in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

Monitorkleur Hiermee past u het gamma van een afbeelding niet aan. Monitorkleur is de standaardinstelling.

Verouderd Macintosh (geen kleurbeheer) Hiermee simuleert u het standaardgamma van 1.8 dat door Mac OS 10.5 en eerder wordt gebruikt.

Windows (Geen kleurbeheer) Hiermee simuleert u het standaardgamma van 2.2 dat door Windows en Mac OS 10.6 en later wordt gebruikt.

Documentprofiel gebruiken Hiermee stemt u het gamma af op een kleurprofiel van een bijgesloten document met kleurbeheer.

Naar boven

Een afbeelding voor het web optimaliseren

1. Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten.
2. Klik op een tabblad boven in het dialoogvenster om een weergaveoptie te kiezen: Optimaal, 2-maal tonen of 4-maal tonen. Als u 4-maal tonen selecteert, klikt u op de voorvertoning die u wilt optimaliseren.
3. (Optioneel) Als uw afbeelding meerdere segmenten bevat, selecteert u een of meer segmenten die u wilt optimaliseren.
4. Selecteer een vooraf ingestelde optimalisatie-instelling in het menu Voorinstelling of stel afzonderlijke optimalisatieopties in. Welke opties beschikbaar zijn, hangt af van de bestandsindeling die u selecteert.
   Als u werkt in de modus 4-maal tonen, kiest u Weergave opnieuw vullen in het menu Optimaliseren, zodat er automatisch een kwalitatief minder goede versie wordt gegenereerd van de afbeelding nadat u de optimalisatie-instellingen hebt gewijzigd.
5. Stel de optimalisatie-instellingen nauwkeurig af totdat u tevreden bent met de balans tussen beeldkwaliteit en bestandsgrootte. Als uw afbeelding meerdere segmenten bevat, zorg er dan voor dat u alle segmenten optimaliseert.
   Om de oorspronkelijke versie van een geoptimaliseerde voorvertoning te herstellen, selecteert u deze en vervolgens kiest u Oorspronkelijk in het menu Voorinstellingen.
6. Als u een afbeelding optimaliseert met een ander ingesloten kleurprofiel dan sRGB, moet u de kleuren van de afbeelding converteren naar sRGB voordat u de afbeelding opslaat voor gebruik op het web. Zo zorgt u ervoor dat de kleuren in de geoptimaliseerde afbeelding er hetzelfde uitzien in verschillende webbrowsers. De optie Omzetten in sRGB is standaard geselecteerd.
7. (Alleen Photoshop) Kies in het menu Metagegevens de metagegevens die u wilt opslaan bij het geoptimaliseerde bestand. (Kies Bestand > Bestandsinfo om metagegevens voor documenten weer te geven of in te voeren.) Metagegevens worden volledig ondersteund door de JPEG-bestandsindeling en gedeeltelijk door de bestandsindelingen GIF en PNG.
   Opmerking: *de metagegevens voor uitvoer zijn afgestemd op normen van de Metadata Working Group, en sommige JPEG-gegevens worden dus niet opgeslagen in de XMP-indeling, maar in de EXIF- en IIM-indeling.*
   Geen Er worden geen metagegevens opgeslagen (behalve de EXIF-copyrightvermelding in de JPEG-bestanden). Zo krijgt u de kleinste bestanden.

   Copyright Hiermee worden de copyrightkennisgeving, gebruiksvoorwaarden, copyrightstatus en de URL met de copyrightinfo opgeslagen.

   Copyright en Contactinfo Hiermee wordt naast alle copyrightinformatie ook de volgende informatie opgeslagen: maker, functie van de maker, e-mailadres(sen), adres(sen), woonplaats, provincie, postcode, land, telefoonnummer(s) en website(s).

   Alles, met uitzondering van Camera-info Hiermee worden alle metagegevens opgeslagen, met uitzondering van EXIF-gegevens over camerainstellingen, zoals de sluitersnelheid, datum en tijd, brandpuntsafstand, belichtingscompensatie, meetmodus en flitsgebruik.

   Alle Hiermee worden alle metagegevens opgeslagen in het bestand.
8. Klik op Opslaan.
9. In het dialoogvenster Optimaal opslaan als voert u de volgende handelingen uit en vervolgens klikt u op Opslaan:
   - Voer een bestandsnaam in en selecteer vervolgens een locatie voor het resulterende bestand of de bestanden.
   - Selecteer een indelingsoptie om aan te geven welk type bestanden u wilt opslaan: een HTML-bestand en afbeeldingsbestanden, alleen afbeeldingsbestanden of alleen een HTML-bestand.
   - (Optioneel) Stel uitvoerinstellingen voor HTML en afbeeldingsbestanden in.
   - Als uw afbeelding meerdere segmenten bevat, selecteert u een optie voor het opslaan van segmenten in het menu Segmenten: Alle segmenten of Geselecteerde segmenten.

   Om de laatste opgeslagen versie van de optimalisatie-instellingen te herstellen, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u op Herstellen. Als u de instellingen wilt bewaren voor een volgende keer dat u het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten opent, drukt u op Alt/Option en klikt u op Herinneren.

   Als u een video wilt bekijken over het opslaan van bestanden voor het web in Illustrator, gaat u naar www.adobe.com/go/vid0063_nl.

Naar boven

Voorinstellingen voor optimalisatie opslaan of verwijderen

U kunt de optimalisatie-instellingen opslaan onder een naam en de instellingen vervolgens toepassen op andere afbeeldingen. Instellingen die u hebt opgeslagen, verschijnen in het pop-upmenu Voorinstelling samen met de vooraf gedefinieerde benoemde instellingen. Als u een benoemde set of een vooraf gedefinieerde set bewerkt, verschijnt in het menu Voorinstelling de titel "Zonder_naam".

1. Stel de gewenste optimalisatieopties in en kiesInstellingen opslaan in het menu van het deelvenster Optimaliseren.
2. Geef een naam op voor de instellingen en sla de instellingen op in de juiste map:
   Photoshop (Windows XP) Documents and Settings\[gebruikersnaam]\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop CS5\Geoptimaliseerde instellingen

   (Windows Vista) Users\[gebruikersnaam]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Geoptimaliseerde instellingen

   (Mac OS) Users/[gebruikersnaam]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/Geoptimaliseerde instellingen

   Illustrator (Windows XP) Documents and Settings\[gebruikersnaam]\Application Data\Adobe\AdobeIllustrator CS5 Settings\[taal]\Opslaan

voor webinstellingen\Optimaliseren

(Windows Vista) Users\[gebruikersnaam]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[taal]\Opslaan voor webinstellingen\Optimaliseren

(Mac OS) Users/[Gebruikersnaam]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[taal]/Opslaan voor webinstellingen/Optimaliseren

Opmerking: *Als u de instellingen op een andere locatie opslaat, zijn ze niet beschikbaar in het pop-upmenu Voorinstelling.*

3. Als u een instellingenset wilt verwijderen, selecteert u deze in het menu Voorinstellingen en selecteert u Instellingen verwijderen in het menu Optimaliseren.

Naar boven

Werken met segmenten in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten

Als de afbeelding meerdere segmenten bevat, geeft u op welke segmenten moeten worden geoptimaliseerd. U kunt optimalisatie-instellingen toepassen op meerdere segmenten door deze aan elkaar te koppelen. Gekoppelde segmenten in GIF- en PNG-8-indeling delen een kleurenpalet en een ditheringpatroon, zodat de segmenten naadloos op elkaar aansluiten.

- Als u alle segmenten wilt weergeven of verbergen, klikt u op de knop Zichtbaarheid van segmenten in-/uitschakelen .
- Als u segmenten wilt selecteren in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten, kiest u het gereedschap Segmentselectie en klikt u vervolgens op een segment om het te selecteren. Houd Shift ingedrukt en klik of houd Shift ingedrukt en sleep om meerdere segmenten te selecteren.
  Opmerking: *In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten worden niet-geselecteerde segmenten grijs weergegeven. De kleuren van de uiteindelijke afbeelding worden hierdoor niet aangetast.*
- Als u segmentopties wilt weergeven in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten, selecteert u het gereedschap Segmentselectie en dubbelklikt u op een segment.
- Om segmenten te koppelen selecteert u één of meer segmenten en kiest u Segmenten koppelen in het pop-upmenu Optimaliseren (rechts van het menu Voorinstelling). Op de gekoppelde segmenten verschijnt het koppelingspictogram .
- Om een segment te ontkoppelen selecteert u het segment en kiest u Segmenten ontkoppelen in het pop-upmenu Optimaliseren.
- Om alle segmenten in een afbeelding te ontkoppelen kiest u Alle segmenten ontkoppelen in het pop-upmenu Optimaliseren.

Naar boven

Een webafbeelding comprimeren naar een bepaalde bestandsgrootte

1. Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten.
2. Klik op een tab boven aan het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten om een weergaveoptie te kiezen: Optimaal, 2-maal tonen of 4-maal tonen. Als u 4-maal tonen selecteert, klikt u op de voorvertoning die u wilt optimaliseren.
3. (Optioneel) Selecteer de segmenten die u wilt optimaliseren en de bestandsindeling die u wilt gebruiken.
4. Selecteer Optimaliseren voor bestandsgrootte in het menu Optimaliseren (rechts van het menu Voorinstellingen).
5. Voer de gewenste bestandsgrootte in.
6. Geef een instelling op voor Beginnen met:
   Huidige instellingen Hiermee gebruikt u de huidige bestandsindeling.

   Automatisch GIF/JPEG selecteren Hiermee wordt automatisch de optimale indeling geselecteerd, afhankelijk van de afbeeldingsinhoud.
7. Selecteer een optie bij Gebruiken om aan te geven of u de opgegeven bestandsgrootte alleen wilt toepassen op het huidige segment, op elk segment in de afbeelding of op alle segmenten. Klik op OK.

Naar boven

Illustraties vergroten of verkleinen bij het optimaliseren

In het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten kunt u een afbeelding vergroten of verkleinen tot specifieke pixelafmetingen of een percentage van de oorspronkelijke grootte.

1. Klik op de tab Afbeeldingsgrootte in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.
2. Stel desgewenst een aanvullende optie in:
   Verhoudingen behouden Hiermee worden de huidige pixelbreedte-hoogteverhoudingen behouden.

   Kwaliteit (alleen in Photoshop) Hiermee wordt de interpolatiemethode opgegeven. Met Bikubische scherper behaalt u over het algemeen betere resultaten als u de afbeeldingsgrootte vermindert.

   Anti-alias (Alleen in Illustrator) Hiermee worden rafelige randen in de illustraties vloeiend gemaakt.

   Knipsel naar tekengebied (alleen in Illustrator) Hiermee wordt de grootte van de illustraties geknipt, zodat deze overeenkomt met de grens van het tekengebied. Elke illustratie buiten de grens van het tekengebied wordt verwijderd.
   Opmerking: *De functies in het palet Afbeeldingsgrootte zijn niet beschikbaar voor de SWF- en de SVG-indeling, behalve Bijsnijden naar tekengebied.*
3. Voer nieuwe pixelafmetingen in of geef een percentage op waarmee u de grootte van de afbeelding wilt wijzigen en klik op Toepassen.

CSS-lagen genereren voor webafbeeldingen

Naar boven

U kunt lagen in uw Illustrator-illustraties gebruiken om CSS-lagen in het resulterende HTML-bestand te genereren. Een CSS-laag is een element met een absolute positie die kan overlappen met andere elementen op een webpagina. CSS-lagen exporteren is handig als u dynamische effecten op uw webpagina wilt maken.

Met het palet Lagen in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten kunt u precies aangeven welke lagen van het bovenste niveau in uw illustraties moeten worden geëxporteerd als CSS-lagen. Verder kunt u aangeven of de geëxporteerde lagen zichtbaar moeten zijn of juist verborgen.

1. Klik op de tab Lagen in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.
2. Selecteer Exporteren als CSS-lagen.
3. Kies een laag in het pop-upmenu Lagen en stel de volgende opties in naar wens:
   Zichtbaar Kies Zichtbaar als u een zichtbare CSS-laag wilt maken in het resulterende HTML-bestand.

   Verborgen Kies Verborgen als u een verborgen CSS-laag wilt maken in het resulterende HTML-bestand.
   CSS-lagen zijn gelijk aan GoLive-lagen. Met Adobe GoLive kunt u een CSS-laag omzetten in een animatie en ingebouwde JavaScript-handelingen gebruiken om interactieve effecten te maken.

Geoptimaliseerde afbeeldingen voorvertonen in een webbrowser

Naar boven

U kunt een voorvertoning van een geoptimaliseerde afbeelding in een webbrowser op uw computer bekijken via het dialoogvenster Opslaan voor Web en apparaten (Bestand > Opslaan voor web en apparaten). In de voorvertoning in de browser wordt de afbeelding weergegeven met een bijschrift dat het bestandstype, de pixelafmetingen, de bestandsgrootte, de compressiespecificaties en andere HTML-gegevens van de afbeelding bevat.

- Om een voorvertoning van een afbeelding in uw standaardbrowser te bekijken, klikt u op het browserpictogram van het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.
- Om een andere browser te selecteren selecteert u Overige in het pop-upmenu (naast het browserpictogram).
- Om een browser aan het pop-upmenu voor browsers toe te voegen, in het pop-upmenu te bewerken of uit het pop-upmenu te verwijderen, kiest u Lijst bewerken in het pop-upmenu voor browsers. In het dialoogvenster Browsers kunt u alle browsers op uw computer vinden en de standaardbrowser instellen om een voorvertoning van uw afbeelding te bekijken.

Een bestand opslaan in een e-mail

Naar boven

1. Kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten.
2. Klik op de tab Optimaal boven aan het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.
3. Kies JPEG laag in het menu Voorinstelling.
4. Klik in het gedeelte Afbeeldingsgrootte op het kettingpictogram rechts naast de vakken B en H om de verhoudingen van de afbeelding te behouden. Geef vervolgens een breedte op.

   Voor e-mail is 400 pixels een goede grootte. Gebruik een kleinere waarde als de ontvanger een trage internetverbinding heeft.
5. Klik op Opslaan. Voer een bestandsnaam in en een locatie waar u uw bestand wilt opslaan. Selecteer bij Indeling de optie Alleen afbeeldingen. Klik nogmaals op Opslaan.

   U kunt het bestand nu verzenden. In bepaalde e-mailprogramma's kunt u het bestand in het bericht slepen. In andere programma's gebruikt u de opdracht Bijvoegen of Invoegen.

Meer Help-onderwerpen

Video over het opslaan voor het web in Illustrator

(cc) BY-NC-SR

Uitvoerinstellingen voor webafbeeldingen

Uitvoeropties instellen
HTML-uitvoeropties
Uitvoeropties segmenten
Uitvoerinstellingen voor achtergrond
Uitvoerinstellingen voor het opslaan van bestanden
Titel en copyrightgegevens aan een afbeelding toevoegen

Naar boven

Uitvoeropties instellen

Uitvoerinstellingen bepalen hoe HTML-bestanden worden ingedeeld, hoe bestanden en segmenten worden benoemd en wat er met achtergrondafbeeldingen wordt gedaan als u een geoptimaliseerde afbeelding opslaat. U geeft deze opties op in het dialoogvenster Uitvoerinstellingen.

U kunt de uitvoerinstellingen opslaan en op andere bestanden toepassen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit om het dialoogvenster Uitvoerinstellingen weer te geven:
   - Wanneer u een geoptimaliseerde afbeelding opslaat, kiest u Overige in het pop-upmenu Instellingen van het dialoogvenster Geoptimaliseerde opslaan of Optimaal opslaan als.
   - Kies Uitvoerinstellingen bewerken in het pop-upmenu Optimaliseren (rechts naast het menu Voorinstellingen) in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.
2. (Optioneel) Kies een optie in het pop-upmenu Instellingen als u vooraf ingestelde uitvoeropties wilt weergeven.
3. Bewerk indien nodig alle optiesets. Als u wilt schakelen naar een andere optieset, kiest u een optieset in het pop-upmenu onder het menu Instellingen. U klikt op Volgende om de volgende set in het menu weer te geven en op Vorige om de vorige set weer te geven.
4. (Optioneel) Als u uitvoerinstellingen wilt opslaan, stelt u de opties naar keuze in en klikt u op Opslaan. Voer een bestandsnaam in, kies een locatie voor het opgeslagen bestand en klik op Opslaan.

   U kunt de uitvoerinstellingen op een willekeurige locatie opslaan. Als u het bestand echter in de map Geoptimaliseerde uitvoerinstellingen in de Photoshop-map plaatst, of in de map Opslaan voor webinstellingen/Uitvoerinstellingen in de Illustrator-map, wordt het bestand in het pop-upmenu Instellingen weergegeven.
5. (Optioneel) Om uitvoerinstellingen te laden klikt u op Laden, selecteert u een bestand en klikt u op Openen.

Naar boven

HTML-uitvoeropties

U kunt de volgende opties instellen in de HTML-set:

XHTML-uitvoer Hiermee worden bij het exporteren webpagina's gemaakt die voldoen aan de XHTML-standaard. Als u XHTML-uitvoer kiest, zijn andere uitvoeropties die mogelijk problemen veroorzaken met deze standaard, niet beschikbaar. Als u deze optie selecteert, worden de opties Hoofdletters/kleine letters label en Hoofdletters/kleine letters kenmerk automatisch ingesteld.

Hoofdletters/kleine letters label Hiermee geeft u op of de labels in hoofdletters verschijnen.

Hoofdletters/kleine letters kenmerk Hiermee geeft u op of beeldkenmerken in hoofdletters verschijnen.

Inspringen Hiermee kunt u de gewenste inspringing van de code opgeven: inspringen met behulp van de tabinstellingen van de toepassing, met een opgegeven aantal spaties of geen inspringing.

Regeleinden Hiermee geeft u een platform op voor ondersteuning van regeleinden.

Codering Hiermee geeft u de standaardcodering voor tekens op voor de webpagina. (Deze optie is alleen beschikbaar in Illustrator; Photoshop maakt altijd gebruik van UTF-8-codering.)

Inclusief opmerkingen Hiermee wordt commentaar toegevoegd aan de HTML-code.

Altijd Alt-kenmerk toevoegen Hiermee voegt u het ALT-kenmerk toe aan IMG-elementen om te voldoen aan de overheidsnormen (V.S.) voor toegankelijkheid van webpagina's.

Altijd beeldkenmerken aanhalen Hiermee plaatst u alle tagkenmerken tussen haakjes. Tagkenmerken moeten tussen aanhalingstekens worden geplaatst voor de compatibiliteit met bepaalde oudere browsers en om strikt aan de HTML-regels te voldoen. Het wordt echter niet aanbevolen om tagkenmerken altijd tussen aanhalingstekens te plaatsen. Aanhalingstekens worden indien nodig gebruikt om te voldoen aan de meeste browsers als deze optie niet is ingeschakeld.

Alle labels sluiten Hiermee voegt u afsluitende tags toe voor alle HTML-elementen in het bestand voor compatibiliteit met XHTML.

Inclusief nulmarges op body-label Hiermee worden de interne standaardmarges in een browservenster verwijderd. Hiermee worden tags voor de margebreedte, de margehoogte, de linkermarge en de bovenmarge met waarde nul aan het body-label toevoegd.

Naar boven

Uitvoeropties segmenten

U kunt de volgende opties instellen in de groep Segmenten:

Tabel genereren Hierbij worden segmenten met een HTML-tabel uitgelijnd, in plaats van met een trapsgewijze stijlpagina.

Lege cellen Geeft aan hoe lege segmenten worden omgezet in tabelcellen. Selecteer GIF, IMG B&H als u een GIF-afbeelding bestaande uit één pixel wilt gebruiken waarvan de hoogte en breedte worden opgegeven in de IMG-tag. Selecteer GIF, TD B&H als u een GIF-afbeelding bestaande uit één pixel wilt gebruiken waarvan de hoogte en breedte worden opgegeven in de TD-tag. Selecteer NoWrap, TD B&H als u een niet-standaard NoWrap-kenmerk op de tabelgegevens wilt plaatsen en ook de waarden voor breedte en hoogte in de TD-tags wilt plaatsen.

TD W&H Hiermee wordt aangegeven wanneer breedte- en hoogtekenmerken voor tabelgegevens moeten worden opgenomen: Altijd, Nooit of Automatisch (de aanbevolen instelling).

Spacer-cellen Geeft aan wanneer één rij/kolom met lege spacer-cellen moet worden toegevoegd rond de gegenereerde tabel: Automatisch (aanbevolen), Automatisch (onder), Altijd, Altijd (onder) of Nooit. Bij tabellay-outs waarin segmentgrenzen niet zijn uitgelijnd, kunt u spacer-cellen toevoegen om te voorkomen dat de tabel uit elkaar valt in bepaalde browsers.

CSS genereren Hiermee wordt een CSS-opmaakmodel (Cascading Style Sheet) gemaakt in plaats van een HTML-tabel.

Verwijzing Geeft aan hoe naar segmentposities wordt verwezen in het HTML-bestand wanneer een CSS-opmaakmodel wordt gebruikt:

- **Op ID** Hiermee geeft u elk segment een positie met behulp van stijlen die een unieke ID hebben.
- **Inline** Als u stijlelementen wilt opnemen in de declaratie van de <DIV>-code van het blokelement.
- **Op klasse** Hiermee geeft u elk segment een positie met behulp van klassen die een unieke ID hebben.

Standaard segmentnaamgeving Selecteer elementen in de pop-upmenu's of voer tekst in de velden in om standaardnamen voor de segmenten samen te stellen. U kunt onder andere de volgende elementen opnemen: de documentnaam, het woord segment, getallen of letters als aanduiding voor segmenten en rolloverstaten, de datum waarop het segment is gemaakt, interpunctie of niets.

Naar boven

Uitvoerinstellingen voor achtergrond

U kunt de volgende opties instellen in het gedeelte Achtergrond van het dialoogvenster Uitvoerinstellingen:

Document weergeven als Selecteer Afbeelding als u wilt dat op de webpagina een afbeelding of een effen kleur wordt weergegeven als achtergrond achter de huidige afbeelding. Selecteer Achtergrond als u wilt dat op de webpagina de geoptimaliseerde afbeelding wordt weergegeven als een blokachtergrond.

Achtergrondafbeelding Voer de locatie van een afbeeldingsbestand in of klik op Kiezen en selecteer een afbeelding. Het opgegeven bestand wordt als een herhaald blokpatroon weergegeven achter de geoptimaliseerde afbeelding op de webpagina.

Kleur Klik op het vak Kleur en kies een achtergrondkleur met de Kleurenkiezer of kies een optie in het popup-menu.

Naar boven

Uitvoerinstellingen voor het opslaan van bestanden

U kunt de volgende opties instellen in het gedeelte Bestanden opslaan van het dialoogvenster Uitvoerinstellingen:

Bestandsnaamgeving Selecteer elementen in de pop-upmenu's of voer tekst in in de vakken die u wilt gebruiken voor de standaardnamen voor alle bestanden. U kunt onder andere de volgende elementen opnemen: documentnaam, segmentnaam, rolloverstaat, signaalsegment, aanmaakdatum bestand, segmentnummer, interpunctie en bestandsextensie. Bepaalde opties zijn alleen relevant als het bestand segmenten of rolloverstaten bevat.

In de tekstvakken kunt u de volgorde en opmaak van de bestandsnaamonderdelen wijzigen (u kunt bijvoorbeeld de status van het aanwijseffect vervangen door een afkorting in plaats van het volledige woord).

Compatibiliteit bestandsnaam Kies een of meer opties om de bestandsnaam compatibel te maken met de besturingssystemen Windows (waarbij langere bestandsnamen zijn toegestaan), Mac OS en UNIX.

Afbeeldingen in map plaatsen Hiermee kunt u een naam opgeven voor de map waar de geoptimaliseerde afbeeldingen worden opgeslagen (alleen beschikbaar voor documenten met meerdere segmenten).

Achtergrondafbeelding kopiëren tijdens het opslaan Hiermee blijft een achtergrondafbeelding behouden die is ingesteld in de voorkeurset Achtergrond.

Naar boven

Titel en copyrightgegevens aan een afbeelding toevoegen

U kunt titel- en copyrightgegevens toevoegen aan een webpagina door de gegevens in te voeren in het dialoogvenster Bestandsinfo. De gegevens over de titel verschijnen in de titelbalk van de webbrowser wanneer de afbeelding wordt geëxporteerd met een HTML-bestand. Copyrightgegevens worden niet weergegeven in een browser, maar worden in de vorm van een opmerking aan het HTML-bestand toegevoegd en in de vorm van metagegevens aan het afbeeldingsbestand.

1. Kies Bestand > Bestandsinfo.
2. Als u een titel wilt invoeren die in de titelbalk van de webbrowser en in het gedeelte Beschrijving van het dialoogvenster Bestandsinfo wordt weergegeven, geeft u de gewenste tekst op in het tekstvak Documentnaam.
3. Als copyrightgegevens wilt invoeren in het gedeelte Beschrijving van het dialoogvenster Bestandsinfo, geeft u de gewenste tekst op in het tekstvak Copyrightkennisgeving.

4. Klik op OK.

(cc) BY-NC-SA

Optimalisatieopties voor webafbeeldingen

Webafbeeldingsindelingen
Optimalisatieopties voor JPEG
Optimalisatieopties voor GIF- en PNG-8
Transparantie in GIF- en PNG-afbeeldingen optimaliseren
De kleurentabel voor een geoptimaliseerd segment weergeven
De kleurentabel aanpassen voor GIF- en PNG-8-afbeeldingen
Optimalisatieopties voor PNG-24
Optimalisatieopties voor WBMP
Optimalisatieopties voor SWF (Illustrator)
Optimalisatieopties voor SVG (Illustrator)

Naar boven

Webafbeeldingsindelingen

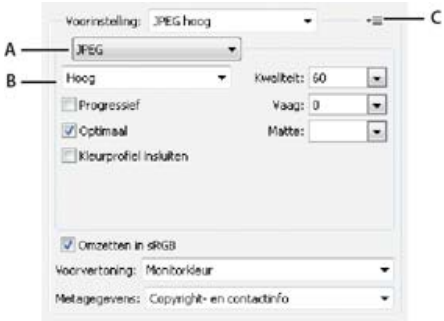
De webafbeeldingsindelingen zijn bitmap (raster) of vector. De bitmapindelingen, GIF, JPEG, PNG en WBMP, zijn afhankelijk van de resolutie. Dit wil zeggen dat de afmetingen van een bitmapafbeelding, en mogelijk de afbeeldingskwaliteit, zullen veranderen bij verschillende monitorresoluties. De vectorindelingen, SVG en SWF, zijn niet afhankelijk van de resolutie en kunnen worden vergroot of verkleind zonder dat de afbeeldingskwaliteit verloren gaat. De vectorindelingen kunnen ook rastergegevens bevatten. Vanuit het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten kunt u alleen in Adobe Illustrator exporteren naar SVG en SWF.

Naar boven

Optimalisatieopties voor JPEG

JPEG is de standaardindeling voor compressie van continutoonafbeeldingen, zoals foto's. Bij het optimaliseren van een afbeelding in JPEG-indeling wordt uitgegaan van compressie met verlies waarbij gegevens selectief worden verwijderd.

Opmerking: *Omdat afbeeldingsgegevens verloren gaan als u een bestand in de JPEG-indeling opslaat, is het een goed idee om het bronbestand in zijn originele indeling (bijvoorbeeld Photoshop .PSD) op te slaan als u het bestand verder wilt bewerken of extra JPEG-versies wilt maken.*



Optimalisatie-instellingen voor JPEG (Photoshop-versie)
A. *Menu Bestandsindeling* ***B.*** *Menu Compressiekwaliteit* ***C.*** *Menu Optimaliseren*

Kwaliteit Hiermee bepaalt u het compressieniveau. Bij een hogere instelling voor Kwaliteit behoudt het compressiealgoritme meer details. Een hogere instelling voor Kwaliteit leidt echter tot een groter bestand dan een lagere instelling voor Kwaliteit. Bekijk het geoptimaliseerde bestand bij verschillende kwaliteitsinstellingen om vast te stellen wat de beste verhouding is tussen kwaliteit en bestandsgrootte.

Optimaal Hiermee maakt u een verbeterde JPEG met een iets kleinere bestandsgrootte. De geoptimaliseerde JPEG-indeling wordt aanbevolen voor maximale bestandscompressie. Deze functie wordt door sommige oudere browsers echter niet ondersteund.

Progressief Hiermee wordt de afbeelding op progressieve wijze geladen in een webbrowser. De afbeelding wordt weergegeven als een reeks lagen, waardoor een versie van de afbeelding in lage resolutie kan worden bekeken voordat de hele afbeelding is geladen. Voor de optie Progressief moet de indeling voor geoptimaliseerde JPEG worden gebruikt.

Opmerking: *Voor het weergeven van progressieve JPEG-bestanden is meer RAM nodig. Bovendien wordt deze mogelijkheid niet door alle browsers ondersteund.*

Vaag Hiermee geeft u aan hoe sterk u de afbeelding wilt laten vervagen. Met deze optie wordt een effect toegepast dat vergelijkbaar is met het filter Gaussiaans vervagen en kan het bestand verder worden gecomprimeerd, waardoor de bestandsgrootte afneemt. Een instelling tussen 0,1 en 0,5 wordt aanbevolen.

Kleurprofiel insluiten (Photoshop) of ICC-profiel (Illustrator) Kies deze optie om de kleurprofielen in het geoptimaliseerde bestand te behouden. Er zijn browsers die kleurprofielen gebruiken voor kleurcorrectie.

Matte Geeft een opvulkleur op voor pixels die transparant waren in de oorspronkelijke afbeelding. Klik op het staal Matte om een kleur te kiezen in de kleurenkiezer of kies een optie in het menu Matte: Kleur pipet (om de kleur in het voorbeeldvak van het pipet te gebruiken), Voorgrondkleur, Achtergrondkleur, Wit, Zwart of Overig (als u de kiezer wilt gebruiken).

Opmerking: *De opties Voorgrondkleur en Achtergrondkleur zijn alleen beschikbaar in Photoshop.*

Volledig transparante pixels in de oorspronkelijke afbeelding worden opgevuld met de geselecteerde kleur. Gedeeltelijk transparante pixels in de oorspronkelijke afbeelding worden gemengd met de geselecteerde kleur.

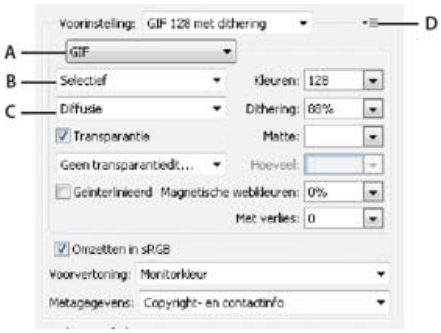
Naar boven

Optimalisatieopties voor GIF- en PNG-8

GIF is de standaardindeling voor compressie van afbeeldingen met effen kleuren en duidelijke details, zoals lijnpatronen, logo's of illustraties met tekst. De PNG-8-indeling comprimeert, net als de GIF-indeling, efficiënt vlakken met dezelfde kleur terwijl de scherpe details behouden blijven.

PNG-8- en GIF-bestanden ondersteunen 8-bits kleur, waardoor ze 256 kleuren kunnen weergeven. De methode waarmee wordt vastgesteld welke kleuren u moet gebruiken, wordt indexeren genoemd. Daarom worden afbeeldingen in GIF- en PNG-8-indeling ook wel geïndexeerde-kleurafbeeldingen genoemd. Als u een afbeelding wilt omzetten in een geïndexeerde kleur, wordt een CLUT-tabel samengesteld voor het opslaan en indexeren van de afbeeldingskleuren. Als een kleur van de oorspronkelijke afbeelding niet voorkomt in de kleurentabel, kiest de toepassing een kleur in de tabel die het dichtstbij komt of simuleert de toepassing de kleur door beschikbare kleuren te mengen.

Naast de volgende opties kunt u ook het aantal kleuren aanpassen in de kleurentabel van de afbeelding. Zie De kleurentabel aanpassen voor GIF- en PNG-8-afbeeldingen.



Optimalisatie-instellingen voor GIF (Photoshop-versie)

A. *Menu Bestandsindeling* ***B.*** *Menu Kleurenreductiemethode* ***C.*** *Menu Ditheringalgoritme* ***D.*** *Menu Optimaliseren*

Verlies (alleen GIF) Hiermee worden bestanden gecomprimeerd door gegevens op selectieve wijze te verwijderen. Hoe hoger de waarde bij Verlies, hoe meer gegevens worden verwijderd. U kunt vaak een waarde voor Verlies van 5-10 toepassen, en soms zelfs een waarde van 50, zonder dat de kwaliteit van de afbeelding vermindert. Met de optie Verlies kunt u de bestandsgrootte reduceren met 5 tot 40%.

Opmerking: *U kunt de optie Verlies niet gebruiken met de optie Interliniëring of met de ditheringalgoritmes Ruis en Patroon.*

Algoritme voor kleurreductie en Kleuren Hiermee bepaalt u een methode voor het genereren van de kleurentabel en het aantal kleuren die u in de kleurentabel wilt zetten. U kunt een van de volgende kleurreductiemethoden selecteren:

Perceptueel Hiermee wordt een aangepaste kleurentabel gemaakt waarin kleuren waarvoor het menselijk oog gevoeliger is een hogere prioriteit hebben.

Selectief Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt die vergelijkbaar is met de perceptuele kleurentabel, maar waarin brede kleurgebieden worden benadrukt en webkleuren behouden blijven. Met deze kleurentabel worden doorgaans afbeeldingen gemaakt met de grootste kleurenintegriteit. De standaardoptie is Selectief.

Aangepast Hiermee wordt een kleurentabel gemaakt door kleurmonsters te nemen uit het spectrum dat het meest voorkomt in de afbeelding. Als de afbeelding uitsluitend de kleuren groen en blauw bevat, wordt een kleurentabel gemaakt die voornamelijk uit groene en blauwe kleurtonen bestaat. In de meeste afbeeldingen overheersen kleuren uit bepaalde gebieden van het spectrum.

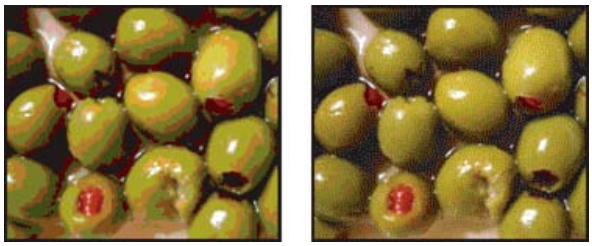
Gelimiteerd (internet) Hiermee wordt de standaard kleurentabel met 216 kleuren gebruikt die ook wordt gebruikt voor de 8-bitspaletten (256 kleuren) van Windows en Mac OS. Met deze optie zorgt u ervoor dat de browser geen dithering toepast op kleuren als de afbeelding wordt weergegeven in 8-bitskleuren. (Dit palet wordt ook wel het webveilige palet genoemd.) Met behulp van het webpalet kunt u grotere bestanden maken. Dit wordt alleen aanbevolen als het vermijden van browserdithering hoge prioriteit heeft.

Aangepast Hierbij wordt een kleurenpalet gebruikt dat door de gebruiker is gemaakt of gewijzigd. Als u een bestaande GIF- of PNG-8-afbeelding opent, heeft deze een eigen kleurenpalet.

Gebruik het palet Kleurentabel in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten om de referentiekleurentabel aan te passen.

Zwart en wit, Grijswaarden, Mac OS, Windows Hiermee wordt een palet met ingestelde kleuren gebruikt.

Ditheringmethode en Dithering Bepaalt de methode en hoeveelheid toepassingsdithering. Dithering is een techniek waarmee u kleuren kunt simuleren die niet beschikbaar zijn in het systeem voor kleurenweergave van uw computer. Bij een hoger percentage voor dithering wordt de afbeelding met meer kleuren en details weergegeven, maar kan de bestandsgrootte ook toenemen. Voor een optimale compressie gebruikt u het laagste percentage dithering waarmee u het gewenste kleurendetail bereikt. Afbeeldingen die voornamelijk uit effen kleuren bestaan, worden vaak goed weergegeven als dithering wordt uitgeschakeld. Bij afbeeldingen met overvloeiende kleuren (met name kleurverlopen) kan dithering vereist zijn om streepvorming in de kleuren te voorkomen.



GIF-afbeelding met 0% dithering (links) en met 100% dithering (rechts)

U kunt een van de volgende ditheringmethoden selecteren:

Diffusie Hiermee past u een willekeurig patroon toe dat meestal minder opvallend is dan patroondithering. De ditheringeffecten worden verspreid over aangrenzende pixels.

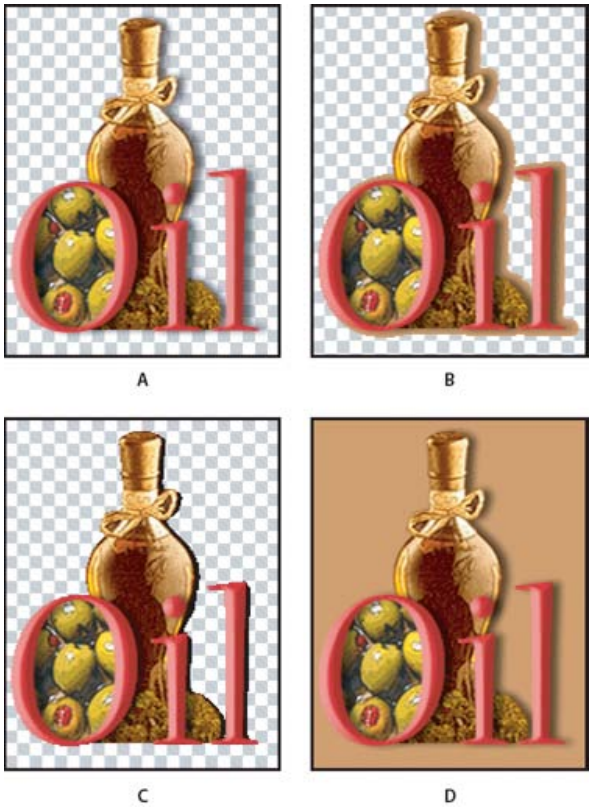
Patroon Hierbij worden kleuren die niet in de kleurentabel voorkomen, nagebootst met een rasterpatroon van vierkantjes.

Ruis Hiermee past u een willekeurig patroon toe dat lijkt op diffusiedithering, maar waarbij het patroon niet over aangrenzende pixels wordt verspreid. Er verschijnen geen kleurovergangen bij de ditheringmethode Ruis.

Transparantie en Randkleur Hiermee bepaalt u hoe transparante pixels in de afbeelding worden geoptimaliseerd.

- Om volledig transparante pixels transparant te maken en gedeeltelijk transparante pixels te laten overvloeien in een kleur, selecteert u Transparantie en een randkleur.
- Om volledig transparante pixels uit te vullen met een kleur en gedeeltelijk transparante pixels te mengen met dezelfde kleur, kiest u een randkleur en schakelt u de Transparantie uit.
- U selecteert een randkleur door op het staal Randkleur te klikken en in de kleurenkiezer een kleur te selecteren. U kunt ook een optie in het menu Matte selecteren: Kleur pipet (om de kleur in het voorbeeldvak van het pipet te gebruiken), Voorgrondkleur, Achtergrondkleur, Wit, Zwart of Overig (als u de kiezer wilt gebruiken).

  Opmerking: *De opties Voorgrondkleur en Achtergrondkleur zijn alleen beschikbaar in Photoshop.*



Voorbeelden van transparantie en randkleur

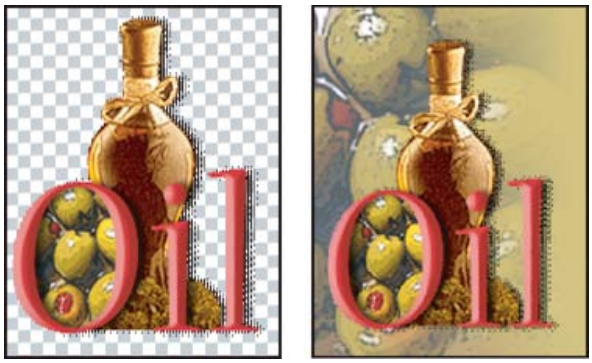
A. *Oorspronkelijke afbeelding* ***B.*** *Transparantie ingeschakeld met een randkleur* ***C.*** *Transparantie ingeschakeld zonder randkleur* ***D.*** *Transparantie uitgeschakeld met een randkleur*

Transparantiedithering Als de optie Transparantie is ingeschakeld, kunt u een methode kiezen voor de dithering van gedeeltelijk transparante pixels:

- Bij Geen transparantiedithering wordt geen dithering op gedeeltelijk transparante pixels in de afbeelding toegepast.
- Met Dithering voordiffusietransparantie past u een willekeurig patroon toe dat meestal minder opvallend is dan patroondithering. De ditheringeffecten worden verspreid over aangrenzende pixels. Als u dit algoritme selecteert, geeft u een percentage op om de hoeveelheid

dithering te bepalen die op de afbeelding wordt toegepast.

- Met Dithering voor patroontransparantie wordt een rasterpatroon van vierkantjes toegepast op gedeeltelijk transparante pixels.
- Met Dithering voor ruistransparantie wordt een willekeurig patroon toegepast dat lijkt op het algoritme voor diffusie, maar waarbij het patroon niet over aangrenzende pixels wordt verspreid. Er verschijnen geen kleurovergangen bij het rasteringalgoritme Ruis.



Voorbeeld van dithering voor patroontransparantie (links) en toegepast op de achtergrond van een webpagina (rechts)

Interliniëring Hiermee krijgt u een versie met een lage resolutie in een browser terwijl de volledige afbeelding wordt gedownload. Door het gebruik van interliniëring kan de downloadtijd korter lijken en zien de gebruikers direct dat het downloaden bezig is. Door interliniëring kan de bestandsgrootte echter ook toenemen.

Optie Web-afstemming Hiermee wordt een tolerantieniveau opgegeven waarmee kleuren worden gewijzigd in de meest gelijkende kleuren in het webpalet (en waarmee wordt voorkomen dat op de kleuren in de browser dithering wordt toegepast). Bij een hogere waarde worden meer kleuren gewijzigd.

Naar boven

Transparantie in GIF- en PNG-afbeeldingen optimaliseren

Met transparantie is het mogelijk niet-rechthoekige webafbeeldingen te maken. Met de transparantie van de achtergrond blijven transparante pixels in de afbeelding behouden. Zo wordt de achtergrond van de webpagina door de transparante gedeelten van de afbeelding heen weergegeven. Met de randkleur voor achtergrond wordt de transparantie gesimuleerd doordat transparante pixels worden gevuld met een randkleur of overvloeien in een randkleur die overeen kan komen met de achtergrond van de webpagina. De randkleur voor achtergrond werkt het beste als de achtergrond van de webpagina een effen kleur is en als u weet welke kleur dit is.

Gebruik de opties Transparantie en Randkleur in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten als u wilt opgeven hoe transparante pixels in GIF- en PNG-bestanden worden geoptimaliseerd.

- (GIF en PNG-8) Om volledig transparante pixels transparant te maken en gedeeltelijk transparante pixels te laten overvloeien in een kleur, selecteert u Transparantie en een randkleur.
- Om volledig transparante pixels uit te vullen met een kleur en gedeeltelijk transparante pixels te mengen met dezelfde kleur, kiest u een randkleur en schakelt u de Transparantie uit.
- (GIF en PNG-8) Om alle pixels die meer dan 50% transparant zijn te wijzigen in geheel transparante pixels en alle pixels die hoogstens 50% transparant zijn te wijzigen in volledig gedekte pixels, schakelt u Transparantie in en selecteert u Geen in het menu Randkleur.
- (PNG-24) Om een afbeelding met een multiniveautransparantie (tot 256 niveaus) op te slaan, selecteert u Transparantie. De optie Randkleur is niet beschikbaar omdat een afbeelding met multiniveautransparantie kan overvloeien in elke achtergrondkleur.
  Opmerking: *In browsers die geen PNG-24-transparantie ondersteunen, kunnen transparante pixels tegen een standaardachtergrondkleur, zoals grijs, worden weergegeven.*

U selecteert een randkleur door op het staal Randkleur te klikken en in de kleurenkiezer een kleur te selecteren. U kunt ook een optie in het menu Matte selecteren: Kleur pipet (om de kleur in het voorbeeldvak van het pipet te gebruiken), Voorgrondkleur, Achtergrondkleur, Wit, Zwart of Overig (als u de kiezer wilt gebruiken).

Opmerking: *De opties Voorgrondkleur en Achtergrondkleur zijn alleen beschikbaar in Photoshop.*

Naar boven

De kleurentabel voor een geoptimaliseerd segment weergeven

De kleurentabel voor een segment wordt weergegeven in het deelvenster Kleurentabel in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten.

❖ Selecteer een segment dat is geoptimaliseerd in GIF- of PNG-8-indeling. De kleurentabel voor het geselecteerde segment verschijnt in de kleurentabel van Opslaanvoor web en apparaten.

Als een afbeelding meerdere segmenten bevat, kunnen de kleuren in de kleurentabel verschillen tussen segmenten (u kunt de segmenten eerst koppelen om dit te voorkomen). Als u meerdere segmenten met meerdere kleurentabellen selecteert, is de kleurentabel leeg en wordt het bericht "Gemengd" weergegeven op de statusbalk.

Naar boven

De kleurentabel aanpassen voor GIF- en PNG-8-afbeeldingen

U kunt de kleurentabel in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten gebruiken als u de kleuren in geoptimaliseerde GIF- en PNG 8-bestanden wilt aanpassen. Als u het aantal kleuren terugbrengt, blijft vaak de beeldkwaliteit behouden, terwijl de bestandsgrootte wordt gereduceerd.

U kunt kleuren aan de tabel toevoegen, eruit verwijderen, geselecteerde kleuren verschuiven naar webveilige kleuren en geselecteerde kleuren vergrendelen om te voorkomen dat ze uit het palet worden verwijderd.

Een kleurentabel sorteren

Kies een sorteervolgorde in het menu van het palet Kleurentabel:

- Met Niet gesorteerd wordt de oorspronkelijke sorteervolgorde hersteld.
- Met Sorteren op kleurtoon sorteert u op de locatie van de kleur op de standaardkleurenschijf (uitgedrukt in een aantal graden van 0 tot 360). Neutrale kleuren hebben een kleurtoon met de waarde 0 en staan bij de rode kleurtonen.
- Met Sorteren op luminantie sorteert u op de lichtheid of helderheid van een kleur.
- Met Sorteren op populariteit sorteert u op de mate waarin de kleur voorkomt in de afbeelding.

Een nieuwe kleur toevoegen aan de kleurentabel

U kunt kleuren toevoegen die niet voorkomen in de oorspronkelijke kleurentabel. Als u een kleur aan een dynamische tabel toevoegt, wordt de kleur die het meest op de nieuwe kleur lijkt, verschoven naar de nieuwe kleur. Als u een kleur aan een vaste of eigen tabel toevoegt, wordt een aanvullende kleur aan het palet toegevoegd.

1. Als er momenteel kleuren in de kleurentabel zijn geselecteerd, kiest u Alle kleuren deselecteren in het menu van het palet Kleurentabel om de selectie van de kleuren op te heffen.
2. Kies een kleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik op het vak Kleur pipet in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten en kies een kleur in de kleurenkiezer.
   - Selecteer het gereedschap Pipet in het dialoogvenster Opslaan voor web en apparaten en klik op de afbeelding.
3. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Nieuwe kleur in de kleurentabel.
   - SelecteerNieuwe kleur in het menu van het palet Kleurentabel.
   - *Houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt terwijl u een nieuwe kleur toevoegt als u in de kleurentabel wilt overschakelen naar een eigen palet.*

     De nieuwe kleur wordt in de kleurentabel weergegeven met een wit vierkantje in de rechterbenedenhoek dat aangeeft dat de kleur is vergrendeld. Als het een dynamische kleurentabel is, wordt de oorspronkelijke kleur linksboven weergegeven en de nieuwe kleur rechtsonder.

Kleuren selecteren in de kleurentabel

Er verschijnt een witte rand rondom geselecteerde kleuren in de kleurentabel.

- Klik op een kleur in de kleurentabel om de kleur te selecteren.
- Als u meerdere kleuren wilt selecteren in de kleurentabel, klikt u op deze kleuren terwijl u Shift ingedrukt houdt. Alle kleuren in de rijen tussen de eerste en tweede kleur die u hebt geselecteerd, worden geselecteerd. Om een niet-aanpalende groep kleuren te selecteren houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u met de muis op elke kleur die u wilt selecteren. Het menu van het palet Kleurentabel bevat bovendien een aantal opdrachten waarmee u kleuren kunt selecteren.
- Als u een kleur in de voorvertoning wilt selecteren, klikt u in de voorvertoning met het gereedschap Pipet van Opslaan voor web en apparaten. Selecteer aanvullende kleuren met de muis terwijl u Shift ingedrukt houdt.
- Als u de selectie van alle kleuren wilt opheffen, kiest u Alle kleuren deselecteren in het menu van het palet Kleurentabel.

Een kleur verschuiven

U kunt een geselecteerde kleur in de Kleurentabel wijzigen in elke andere RGB-kleurwaarde. Als u de geoptimaliseerde afbeelding opnieuw genereert, wordt de geselecteerde kleur gewijzigd in de nieuwe kleur op elke plaats waar deze in de afbeelding voorkomt.

1. Dubbelklik op de kleur in de kleurentabel om de standaardkleurkiezer weer te geven.
2. Selecteer een kleur.

   De oorspronkelijke kleur verschijnt links boven in het kleurstaal en de nieuwe kleur rechtsonder. Het vierkantje rechts onder op het kleurstaal geeft aan dat de kleur is vergrendeld. Als u een kleur verschuift naar een webveilige kleur, verschijnt een wit ruitje in het midden van het staal.
3. Om een verschoven kleur terug in de oorspronkelijke kleur te herstellen voert u één van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op het staal met de verschoven kleur. De oorspronkelijke kleur wordt geselecteerd in de Kleurkiezer. Klik op OK om de kleur te herstellen.

Als u alle verschoven kleuren in een kleurentabel wilt herstellen (inclusief de kleuren die voor het web zijn verschoven), kiest u Verschuiving alle kleuren ongedaan maken in het menu van het palet Kleurentabel.

Kleuren verschuiven naar de meest verwante kleuren uit het webpalet

Opdat er geen dithering van kleuren plaatsvindt in een browser, kunt u de kleuren wijzigen in hun meest verwante kleuren in het webpalet. Hiermee voorkomt u dat dithering van deze kleuren plaatsvindt in browsers op Windows- of Macintosh-systemen waarop slechts 256 kleuren kunnen worden weergegeven.

1. Selecteer een of meer kleuren in de geoptimaliseerde afbeelding of kleurentabel.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Web verschuiven in het palet Kleurentabel.
   - Kies Geselecteerde kleuren verplaatsen naar/van webpalet in het menu van het palet Kleurentabel. De oorspronkelijke kleur verschijnt linksboven in het kleurstaal en de nieuwe kleur rechts onderin. Het witte ruitje in het midden van het kleurstaal geeft aan dat de kleur een webveilige kleur is, het vierkantje rechts onder bij het kleurstaal geeft aan de kleur is vergrendeld.
3. Om een tolerantie voor de verschuiving in te stellen, voert u een waarde in voor Web-afstemming. Bij een hogere waarde worden meer kleuren gewijzigd.
4. Om de voor het web verschoven kleuren te herstellen voert u één van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer in de kleurentabel een kleur die voor het web is verschoven en klik op de knop Web verschuiven in het palet Kleurentabel.
   - Als u alle voor het web verschoven kleuren in de kleurentabel wilt herstellen, kiest u Verschuiving alle kleuren ongedaan maken in het menu van het palet Kleurentabel.

Kleuren omzetten in transparantie

U kunt transparantie toevoegen aan een geoptimaliseerde afbeelding door bestaande kleuren om te zetten in transparantie.

1. Selecteer een of meer kleuren in de geoptimaliseerde afbeelding of kleurentabel.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op de knop Transparantie toewijzen in het palet Kleurentabel.
   - Kies Geselecteerde kleuren toewijzen aan transparant/deze toewijzing ongedaan maken in het menu van het palet Kleurentabel.

     Het transparantieraster verschijnt in de helft van elke omgezette kleur. Het vierkantje rechts onder op het kleurstaal geeft aan dat de kleur is vergrendeld.
3. Om de de transparantie in de oorspronkelijke kleur te herstellen, voert u één van de volgende handelingen uit:
   - Selecteer de kleuren die u wilt herstellen, en klik op de knop Transparantie toewijzen of kies Geselecteerde kleuren toewijzen aan transparant/deze toewijzing ongedaan maken in het menu van het palet Kleurentabel.
   - Als u alle in transparantie omgezette kleuren wilt herstellen, kiest u Toewijzen van alle transparante kleuren ongedaan maken.

Een kleur vergrendelen of ontgrendelen

U kunt geselecteerde kleuren vergrendelen in de kleurentabel. Hiermee voorkomt u dat deze worden verwijderd als het aantal kleuren wordt verminderd en voorkomt u dithering van deze kleuren in de toepassing.

Opmerking: *Als u kleuren vergrendelt, voorkomt u niet dat dithering van deze kleuren plaatsvindt in een browser.*

1. Selecteer een of meer kleuren in de kleurentabel.
2. Vergrendel de kleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik op de knop Vergrendelen.
   - Kies Geselecteerde kleuren vergrendelen/ontgrendelen in het menu van het palet Kleurentabel.

   Er verschijnt een wit vierkantje in de rechterbenedenhoek van elke vergrendelde kleur.
3. Ontgrendel de kleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik op de knop Vergrendelen.
   - Kies Geselecteerde kleuren vergrendelen/ontgrendelen in het menu van het palet Kleurentabel.

   Het witte vierkantje verdwijnt uit het kleurstaal.

Geselecteerde kleuren verwijderen

U kunt geselecteerde kleuren verwijderen uit de kleurentabel om de bestandsgrootte van de afbeelding te verminderen. Als u een kleur verwijdert, worden gebieden van de geoptimaliseerde afbeelding waarin deze kleur eerst voorkwam opnieuw samengesteld op basis van de meeste gelijkende kleur die nog wel in het palet beschikbaar is.

Als u een kleur verwijdert, wordt het type kleurentabel automatisch gewijzigd in Aangepast. Dit gebeurt omdat de verwijderde kleur in de paletten

Adaptief, Perceptueel en Selectief automatisch weer wordt toegevoegd aan het palet als u de afbeelding opnieuw optimaliseert. Het palet Aangepast verandert niet als u de afbeelding opnieuw optimaliseert.

1. Selecteer een of meer kleuren in de kleurentabel.
2. Verwijder een kleur door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik op het pictogram Verwijderen.
   - Kies Kleur verwijderen in het menu van het palet Kleurentabel.

Een kleurentabel opslaan

U kunt kleurentabellen van geoptimaliseerde afbeeldingen opslaan om deze te gebruiken bij andere afbeeldingen en kleurentabellen laden die in andere toepassingen zijn gemaakt. Als u een nieuwe kleurentabel in een afbeelding laadt, worden de kleuren in de geoptimaliseerde afbeelding gewijzigd in overeenstemming met de kleuren in de nieuwe kleurentabel.

1. Klik op Kleurentabel opslaan in het menu van het palet Kleurentabel.
2. Geef een naam op voor de kleurentabel en geef een locatie op waar u deze wilt opslaan. Standaard krijgt het bestand met de kleurentabel de extensie .act (afkorting voor “Adobe Color Table”; Adobe-kleurentabel).

   Sla de kleurentabel op in de map Geoptimaliseerde kleuren in de toepassingsmap van Photoshop als u wilt dat de kleurentabel beschikbaar is bij het selecteren van optimalisatie-instellingen voor een GIF- of PNG-afbeelding.
3. Klik op Opslaan.
   Belangrijk: *Wanneer u de tabel opnieuw laadt, verschijnen alle verschoven kleuren als volledige stalen en zijn ze niet vergrendeld.*

Een kleurentabel laden

1. Klik op Kleurentabel opslaan in het menu van het palet Kleurentabel.
2. Blader naar het bestand met de kleurentabel die u wilt laden: een ACT-bestand (Adobe Color Table), een ACO-bestand (Adobe Color Swatch) of een GIF-bestand (om de ingesloten kleurentabel van het bestand te laden).
3. Klik op Openen.

Naar boven

Optimalisatieopties voor PNG-24

PNG-24 is geschikt voor het comprimeren van afbeeldingen in continutoon; met deze methode verkrijgt u echter veel grotere bestanden dan met de JPEG-indeling. Het voordeel van PNG-24 is dat u hiermee 256 transparantieniveaus in een afbeelding kunt opslaan.

Transparantie en Randkleur Bepaal hoe transparante pixels in de afbeelding worden geoptimaliseerd. Zie Transparantie in GIF- en PNG-afbeeldingen optimaliseren.
Interliniëring Hiermee krijgt u een versie met een lage resolutie in een browser terwijl de volledige afbeelding wordt gedownload. Door het gebruik van interliniëring kan de downloadtijd korter lijken en zien de gebruikers direct dat het downloaden bezig is. Door interliniëring kan de bestandsgrootte echter ook toenemen.

Naar boven

Optimalisatieopties voor WBMP

WBMP is de standaardindeling voor het optimaliseren van afbeeldingen voor mobiele apparaten, zoals mobiele telefoons. WBMP ondersteunt 1-bits kleur. Dit betekent dat WBMP-afbeeldingen alleen zwarte en witte pixels bevatten.

Met een ditheringalgoritme en percentage bepaalt u hoe en hoeveel toepassingsdithering plaatsvindt. Voor een optimale weergave gebruikt u het laagste percentage dithering waarmee u het gewenste detail bereikt.

U kunt een van de volgende ditheringmethoden selecteren:

Geen dithering Hiermee past u geen dithering toe, waardoor de afbeelding in pure zwarte en witte pixels wordt weergegeven.
Diffusie Hiermee past u een willekeurig patroon toe dat meestal minder opvallend is dan patroondithering. De ditheringeffecten worden verspreid over aangrenzende pixels. Als u dit algoritme selecteert, geeft u een percentage op om de hoeveelheid dithering te bepalen die op de afbeelding wordt toegepast.
Opmerking: *Diffusiedithering kan waarneembare naden veroorzaken tussen gescheiden segmenten. De naden worden vermeden als u de segmenten koppelt en het ditheringpatroon over alle gekoppelde segmenten toepast.*
Patroon Hiermee past u een halftoonrasterpatroon van vierkantjes toe om de waarde van de pixels te bepalen.
Ruis Hiermee past u een willekeurig patroon toe dat lijkt op diffusiedithering, maar waarbij het patroon niet over aangrenzende pixels wordt verspreid. Er verschijnen geen kleurovergangen bij het rasteringalgoritme Ruis.

Naar boven

Optimalisatieopties voor SWF (Illustrator)

De Adobe Flash-bestandsindeling (SWF) is een op vectoren gebaseerde indeling voor afbeeldingsbestanden waarmee u schaalbare, compacte afbeeldingen voor het web kunt maken. Omdat de bestandsindeling is gebaseerd op vectoren, behouden de illustraties hun beeldkwaliteit bij elke resolutie. De SWF-indeling is zeer geschikt voor het maken van animatieframes, maar u kunt rasterafbeeldingen ook opslaan in SWF-indeling, of

raster- en vectorafbeeldingen combineren.



Optimalisatie-instellingen voor SWF
***A.** Menu Bestandsindeling **B.** Menu Flash Player **C.** Menu Exporteren*

Voorinstelling Hiermee kunt u de vooraf geconfigureerde set van opties opgeven die u wilt gebruiken voor het exporteren. U kunt nieuwe voorinstellingen maken door naar wens opties in te stellen en de optie Instellingen opslaan te kiezen in het menu van het deelvenster. (Als u het deelvenstermenu wilt openen, klikt u op het driehoekje rechts van het menu Voorinstelling.)

Flash Player-versie Hiermee wordt de oudste versie van Flash Player aangegeven die ondersteuning biedt voor het geëxporteerde bestand.

Type export Hiermee bepaalt u hoe lagen worden geëxporteerd. Selecteer AI-bestand naar SWF-bestand om de illustraties naar één frame te exporteren. Selecteer Lagen naar SWF-kaders om de illustraties op elke laag naar een afzonderlijk SWF-kader te exporteren. Op die manier kunt u een geanimeerd SWF-bestand maken.

***Opmerking:** Selecteer de optie AI-bestand naar SWF-bestand als u de knipmaskers van de lagen wilt behouden.*

Kwaliteit Hiermee wordt de nauwkeurigheid van de Bezier-curven bepaald. Een laag getal vermindert de geëxporteerde bestandsgrootte, maar heeft een enigszins verminderde kwaliteit van de curve tot gevolg. Een hoger getal verbetert de nauwkeurigheid van de reproductie, maar heeft een groter bestand tot gevolg.

Framesnelheid Hiermee kunt u de snelheid opgeven waarmee de animatie in een Flash-viewer zal worden afgespeeld. Deze optie is alleen beschikbaar voor Lagen naar SWF-kaders.

Lus Hierdoor zal de animatie in een Flash-viewer aanhoudend worden afgespeeld, in plaats van één keer te worden afgespeeld en vervolgens te worden gestopt. Deze optie is alleen beschikbaar voor Lagen naar SWF-kaders.

Vorm Hiermee worden streken uitgebreid naar opvullingen in de vorm van streken en worden eventuele overvloedmodi en transparantie-effecten die niet door SWF worden ondersteund, afgevlakt.

Bewerkbaarheid Zet streken om in SWF-streken en benadert of negeert transparantie die niet door SWF wordt ondersteund.

***Opmerking:** SWF biedt alleen ondersteuning voor dekking op objectniveau.*

Gebruik de opdracht Exporteren in plaats van de opdracht Opslaan voor web en apparaten om de stapelvolgorde van uw illustraties te behouden door elke laag naar een afzonderlijk SWF-bestand te exporteren. U kunt de geëxporteerde SWF-bestanden vervolgens tegelijk in Adobe Flash importeren.

Gecomprimeerd Kies deze optie om het geëxporteerde bestand te comprimeren.

Beveiligd Hiermee wordt het bestand beschermd, zodat het alleen door Flash en niet door andere toepassingen kan worden geïmporteerd.

Tekst als omtrek Hiermee zet u alle tekst om in omtrekken om te zorgen dat de weergave van de tekst niet verandert. Schakel deze optie niet in als u de tekst wilt bewerken in Flash.

Naar boven

Optimalisatieopties voor SVG (Illustrator)

SVG is een vectorindeling waarin afbeeldingen worden beschreven als vormen, paden, tekst en filtereffecten. De resulterende bestanden zijn compact en bieden afbeeldingen van hoge kwaliteit op het web, in drukwerk en zelfs op mobiele apparaten, met al hun beperkingen.



Optimalisatie-instellingen voor SVG
***A.** Menu Bestandsindeling **B.** Menu met SVG-profielen **C.** Menu Fontsubset **D.** Menu Afbeeldingslocatie **E.** Menu CSS-eigenschappen **F.** Menu Fonttype **G.** Menu Codering*

Gecomprimeerd Hiermee maakt u een gecomprimeerd SVG-bestand (SVGZ).

SVG-profielen Hiermee geeft u het SVG XML-documenttype (SVG XML-DTD; SVG XML-DTD (Document Type Definition) op voor het geëxporteerde bestand.

SVG 1.0 en SVG 1.1 Geschikt voor SVG-bestanden die op een bureaubladcomputer worden bekeken. SVG 1.1 is de volledige versie van de SVG-specificatie, en SVG Tiny1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 en SVG Basic 1.1 zijn subsets.

SVG Basic 1.1 Geschikt voor SVG-bestanden die op apparaten met een gemiddeld vermogen, zoals mobiele apparaten, worden

weergegeven. Niet alle mobiele apparaten ondersteunen het profiel SVG Basic. Als u deze optie selecteert, is het dus niet zeker dat het SVG-bestand op alle mobiele apparaten kan worden weergegeven. Niet-rechthoekige knipsels en bepaalde SVG-filtereffecten worden niet door SVG Basic ondersteund.

SVG Tiny 1.1 en SVG Tiny 1.1+ Geschikt voor SVG-bestanden die op kleine apparaten, zoals mobiele telefoons, worden weergegeven. Niet alle mobiele telefoons ondersteunen de profielenSVG Tiny en SVG Tiny Plus. Als u een van deze opties selecteert, is het dus niet zeker dat het SVG-bestand op alle kleine apparaten kan worden weergegeven.

SVG Tiny 1.2 Geschikt voor SVG-bestanden die worden weergegeven op allerlei verschillende apparaten, van PDA's en mobiele telefoons tot laptops en desktopcomputers.

Verlopen, transparantie, knipsels, maskers, symbolen en SVG-filtereffecten worden niet door SVG Tiny ondersteund. Met SVG Tiny Plus kunnen verlopen en transparantie worden weergegeven. Knipsels, maskers, symbolen en SVG-filtereffecten worden echter niet ondersteund.

Raadpleeg voor aanvullende informatie over SGV-profielen de SVG-specificatie op de website van het World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Decimalen Hiermee bepaalt u de nauwkeurigheid van vectorgegevens in het SVG-bestand. U kunt een waarde van 1 tot 7 decimalen invoeren. Hoe meer decimalen, hoe groter het bestand en hoe hoger de kwaliteit van de afbeelding.

Subset font Hiermee bepaalt u welke glyphs in het SVG-bestand zijn ingesloten. Selecteer Geen in het menu Subset alleen als u zeker weet dat de benodigde fonts op de computers van eindgebruikers zijn geïnstalleerd. Selecteer Alleen gebruikte glyphs als u alleen glyphs wilt gebruiken voor de bestaande tekst in de huidige illustratie. De andere waarden (Algemeen Engels, Algemeen Engels en glyphs gebruikt, Algemeen Romeins, Algemeen Romeins en glyphs gebruikt, Alle glyphs) zijn handig wanneer de tekstinhoud van het SVG-bestand dynamisch is (bijvoorbeeld tekst die door de server wordt gegenereerd of interactieve tekst voor gebruikers).

Fonttype Hiermee geeft u op hoe fonts worden geëxporteerd.

Adobe CEF Hiermee worden hintgegevens van fonts gebruikt voor een betere rendering van kleine fonts. Dit lettertype wordt ondersteund door de Adobe SVG Viewer maar wordt mogelijk niet ondersteund door andere SVG-viewers.

SVG Hierbij wordt geen gebruik gemaakt van hintgegevens van fonts. Dit fonttype wordt door alle SVG-viewers ondersteund.

Converteren naar omtrekken Hiermee wordt tekst geconverteerd naar vectorpaden. Gebruik deze optie als u de visuele weergave van tekst wilt behouden in alle SVG-viewers.

Locatie afbeelding Hiermee geeft u op of een ingesloten afbeelding of een koppeling naar een afbeelding moet worden gebruikt. Wanneer u afbeeldingen insluit, neemt de bestandsgrootte toe, maar weet u zeker dat gerasterde afbeeldingen altijd beschikbaar zijn.

CSS-eigenschappen Hiermee bepaalt u hoe CSS-stijlkenmerken in de SVG-code worden opgeslagen. Bij de standaardmethode Presentatiekenmerken worden eigenschappen toegepast op het hoogste niveau in de hiërarchie, zodat speciale bewerkingen en transformaties met optimale flexibiliteit kunnen worden uitgevoerd. Bij de methode Stijlkenmerken worden de bestanden het best leesbaar, maar kan ook de bestandsgrootte toenemen. Kies deze methode als de SVG-code in transformaties wordt gebruikt, bijvoorbeeld transformaties waarbij wordt gebruikgemaakt van XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). De methode Verwijzingen naar entiteit resulteert in snellere weergavetijden en kleinere SVG-bestanden. De methode Stijlelement wordt gebruikt bij het delen van bestanden met HTML-documenten. Door Stijlelement te selecteren, kunt u het SVG-bestand wijzigen om een stijlelement te verplaatsen naar een extern stijlbladbestand waarnaar ook wordt verwezen door het HTML-bestand. Met de optie Stijlelement neemt het renderen echter meer tijd in beslag.

Codering Hiermee wordt bepaald hoe de tekens in het SVG-bestand worden gecodeerd. UTF (Unicode Transformation Format) wordt door alle XML-processoren ondersteund. (UTF-8 is een 8-bitsindeling en UTF-16 is een 16-bitsindeling.) Met ISO 8859-1- en UTF-16-codering blijven de bestandsmetagegevens niet behouden.

Optimaliseren voor Adobe SVG Viewer Kies deze optie om afbeeldingen te optimaliseren voor Adobe SVG Viewer.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

|

3D-beelden en technische beeldverwerking

Nieuwe 3D-reflecties en versleepbare schaduwen
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
Heel eenvoudig realisme toevoegen.

Gestroomlijnde 3D-besturingselementen
Lynda.com (7 mei 2012)
videozelfstudie
Ontdek een nieuwe dimensie vol creatieve mogelijkheden.

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Tekenen in 3D | CC, CS6

Video | Tekenen in 3D - een niveau hoger
Beschikbare methoden voor tekenen in 3D
Enkele tips voor het tekenen van 3D-modellen
Een object tekenen in de modus Actief tekenen in 3D | Photoshop CC
Overschakelen naar de modus Projectietekenen | Photoshop CC
Een 3D-modelstructuur tekenen | CS6
Een structuurtype voor tekenen kiezen | Photoshop CC
Tekenen in de modus Niet belicht | Photoshop CC
Tekenppervlakken onthullen
De wegvalhoek voor verf instellen
Gebieden identificeren waarop kan worden getekend

U kunt met elk tekengereedschap van Photoshop rechtstreeks op een 3D-model tekenen, net zoals op een 2D-laag. Gebruik de selectiegereedschappen om bepaalde delen van een model te kiezen of laat de gebieden waarin kan worden getekend, door Photoshop opzoeken en markeren. Met 3D-menuopdrachten kunt u gebieden van een model wissen en zo de delen in een model of verborgen delen zichtbaar maken. Vervolgens kunt u op die delen gaan tekenen.

Wanneer u rechtstreeks op een model tekent, kunt u kiezen op welke onderliggende structuurafbeelding de verf moet worden aangebracht. Verf wordt doorgaans toegepast op de diffuse structuurafbeelding, waardoor het materiaal van een model zijn kleureigenschappen krijgt. U kunt ook tekenen op andere structuurafbeeldingen, zoals een reliëfafbeelding of een dekkingsafbeelding. Als u op een gedeelte van het model tekent dat niet het type structuurafbeelding heeft waarop u tekent, wordt er automatisch een structuurafbeelding gemaakt.

Naar boven

Beschikbare methoden voor tekenen in 3D

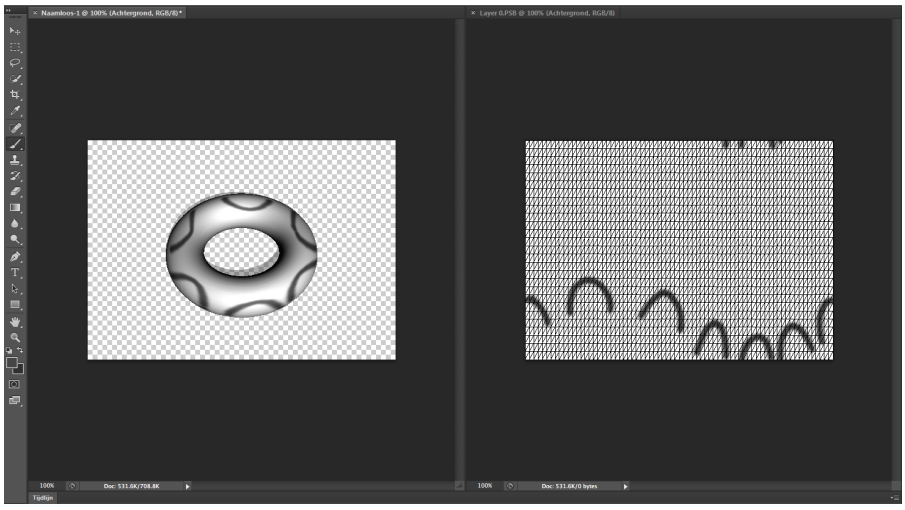
De verschillende tekenmethoden zijn geschikt voor verschillende manieren van gebruik. Photoshop biedt de volgende methoden voor tekenen in 3D:

Actief tekenen in 3D: *(standaardinstelling in Photoshop CC)* de penseelstreken die in de 3D-model- of -structuurweergave worden aangebracht, worden in real-time weerspiegeld in de andere weergave. Deze manier van tekenen in 3D resulteert in uitstekende prestaties en minimale vervorming.

Tekenen met laagprojectie: het gereedschap Verloop en de filters gebruiken deze tekenmethode. Bij de methode voor tekenen met laagprojectie wordt een getekende laag samengevoegd met de onderliggende 3D-laag. Tijdens de samenvoeging wordt de verf automatisch op de desbetreffende doelstructuren geprojecteerd.

Tekenen met projectie: *(standaardinstelling in Photoshop Extended CS6)* Tekenen met projectie is geschikt voor het tegelijkertijd tekenen van meerdere structuren of voor het tekenen van de naad tussen twee structuren. Deze methode leidt echter over het algemeen tot minder goede prestaties en er kunnen barsten ontstaan als u complexe 3D-objecten tekent.

Structuur tekenen: u kunt de tweedimensionale structuur openen en er direct op tekenen.



Enkele tips voor het tekenen van 3D-modellen

Naar boven

- Als het desbetreffende gedeelte van het model is verborgen, kunt u tijdelijk gebieden aan het oppervlak verwijderen om het verborgen gedeelte zichtbaar te maken. Zie Tekenoppervlakken onthullen.
- Als u tekent op een gebogen of onregelmatig oppervlak, kunt u voordat u gaat tekenen, visuele feedback krijgen over de gebieden waarop u het beste kunt tekenen. Zie Gebieden identificeren waarop kan worden getekend. U kunt ook de hoek voor het wegvallen van verf opgeven. Hiermee bepaalt u hoeveel verf er op de oppervlakken met een hoek wordt aangebracht. Zie De wegvalhoek voor verf instellen.
- Tijdens het tekenen van structuurnaden wordt één penseelstempel slechts op één zijde van de naad toegepast. Verplaats het midden van het penseel over de naad om de andere kant te tekenen.
- Als u probeert op een type structuurafbeelding te tekenen dat het materiaal niet bevat, wordt u gevraagd een afbeelding te maken. Zie Instellingen voor 3D-materialen (Photoshop Extended) voor informatie over typen toewijzingen.

Een object tekenen in de modus Actief tekenen in 3D | Photoshop CC

Naar boven

1. Open het 3D-model in de 3D-modelweergave.
2. Open het structuurdocument dat u wilt tekenen. Dubbelklik hiertoe op de naam van de structuur in het deelvenster Lagen.
3. Selecteer Venster > Rangschikken > Naast elkaar om de 3D-modelweergave en het structuurdocument naast elkaar weer te geven.
4. Met het gereedschap Penseel tekent u het 3D-model of het structuurdocument. De penseelstreken worden automatisch weerspiegeld in de andere weergave.

Overschakelen naar de modus Projectietekenen | Photoshop CC

Naar boven

1. Maak of open een 3D-model.
2. Selecteer 3D > Tekenen met projectie gebruiken.
3. Teken het 3D-model.

Opmerking: *In het 3D-hoofddocument wordt standaard de methode Tekenen met projectie gebruikt voor tekenbewerkingen.*

Een 3D-modelstructuur tekenen | CS6

Naar boven

1. Gebruik het 3D-plaatsingsgereedschap om het model zo te plaatsen dat het gebied waarin u wilt tekenen, naar u toe is gericht.
2. Ga op een van de volgende manieren te werk om de structuurafbeelding waarop moet worden getekend, in te stellen:
   - Kies 3D > 3D-verfmodus en selecteer een toewijzingstype.
   - Selecteer in het deelvenster 3D het deelvenster Scène. Kies een toewijzingstype in het menu Tekenen op.
3. (Optioneel) U kunt met elk selectiegereedschap een selectie in het 3D-model maken om het gebied te beperken waarop u wilt tekenen.
4. Breng verf aan met het gereedschap Penseel. U kunt ook elk ander gereedschap uit de tweede sectie van het deelvenster Gereedschappen gebruiken, zoals Emmertje, Natte vinger, Tegenhouden, Doordrukken en Vervagen.

Tijdens het tekenen (na het maken van een lijn) kunt u het effect daarvan op de structuurafbeelding zelf bekijken. Voer een van de volgende handelingen uit:

- Dubbelklik in het deelvenster Lagen op de structuurafbeelding om deze te openen.
- Selecteer in de sectie Materialen van het deelvenster 3D het materiaal voor het gebied waarop u tekent. Klik in de onderste sectie van het deelvenster op het menupictogram voor de structuurafbeelding waarop u tekent, en kies Structuur openen.

Een structuurtype voor tekenen kiezen | Photoshop CC

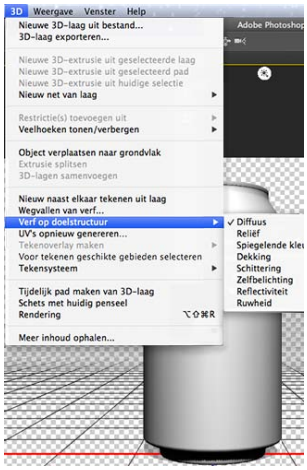
Naar boven

U kunt acht verschillende structuurtypen kiezen om te tekenen:

1. Open het 3D-model en selecteer 3D > Verf op doelstructuur.
2. Kies het structuurtype dat u wilt tekenen.

Opmerking: *In 3D-modellen met meerdere structuren wordt alleen getekend op de structuur die u hebt geopend en waarop u bent begonnen te*

tekenen.



Op een type doelstructuur tekenen

Tekenen in de modus Niet belicht | Photoshop CC

Naar boven

U kunt ervoor kiezen uw 3D-objecten te tekenen in de modus Niet verlicht. Deze modus negeert alle belichting in de scène en laat onbewerkte structuurgegevens van het juiste type rond de 3D-objecten lopen. Door in de modus Niet verlicht te tekenen, kunt u met grotere kleurprecisie en zonder schaduwen tekenen.

Voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer in het deelvenster 3D de optie Scène.
2. Selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Oppervlak.
3. Selecteer Niet belichte structuur in het pop-upmenu Stijl.

Tekenoppervlakken onthullen

Naar boven

Voor meer complexe modellen met binnengebieden of verborgen gebieden kunt u delen van het model verbergen, zodat u gemakkelijker bij de oppervlakken kunt waarop u wilt tekenen. Als u bijvoorbeeld op het dashboard van een automodel tekent, kunt u tijdelijk het dak en de voorruit verwijderen en vervolgens inzoomen op de auto voor een onbelemmerd zicht op het dashboard.

1. Selecteer met een selectiegereedschap, zoals het gereedschap Lasso of Selectiekader, het deel van het model dat u wilt verwijderen.
2. Gebruik een van de volgende 3D-menuopdrachten om delen van het model weer te geven of te verbergen:

   Naaste oppervlak verbergen Hiermee verbergt u de eerste laag van modelveelhoeken in de 2D-selectie. U verwijdert snel oppervlakken van het model door deze opdracht meerdere keren binnen het geselecteerde gedeelte te gebruiken.

   Tijdens het verbergen van oppervlakken draait u, indien nodig, het model om om oppervlakken zodanig te plaatsen dat zij loodrecht op de huidige weergave staan.

   Alleen ingesloten veelhoeken verbergen Wanneer de opdracht Naaste oppervlak verbergen is geselecteerd, heeft deze opdracht alleen gevolgen voor veelhoeken die volledig binnen de selectie vallen. Als deze optie niet is geselecteerd, wordt elke veelhoek verborgen die is geselecteerd, ook als die veelhoek maar gedeeltelijk is geselecteerd.

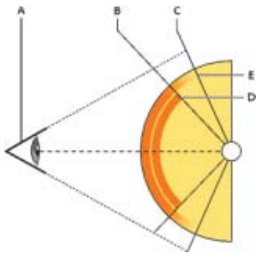
   Zichtbare oppervlakken omkeren Hiermee maakt u zichtbare oppervlakken onzichtbaar en vice versa.

   Alle oppervlakken onthullen Hiermee maakt u alle onzichtbare oppervlakken weer zichtbaar.

De wegvalhoek voor verf instellen

Naar boven

Wanneer u op een model tekent, bepaalt de wegvalhoek van de verf hoeveel verf er wordt aangebracht op een oppervlak dat uit het zicht verdwijnt. De wegvalhoek wordt berekend op basis van een standaardlijn of rechte lijn die tevoorschijn komt uit het gedeelte van het modeloppervlak dat naar u is toe gekeerd. In bijvoorbeeld een bolvormig model, zoals een voetbal, is de wegvalhoek met het exacte midden van de bal dat naar u is toe gericht, 0 graden. Als het oppervlak van de bal rond is, wordt de wegvalhoek groter tot 90 graden aan de randen van de bal.



***A.** Ooghoek/camerahoek **B.** Minimale hoek **C.** Maximale hoek **D.** Beginpunt wegvallen verf **E.** Eindpunt wegvallen verf*

1. Kies 3D > Wegvallen van 3D-verf.
2. Stel de minimale en maximale hoek in.
   - Het maximale bereik voor het wegvallen van verf is 0-90 graden. Bij 0 graden wordt er alleen verf aangebracht op het oppervlak als dat naar voren is gericht zonder wegvalhoek. Bij 90 graden kan een gebogen oppervlak, zoals een bol, tot aan de zichtbare randen worden ingekleurd. Bij 45 graden is het tekenbare gebied beperkt tot de gebieden van de bol die niet wegbuigen in een hoek groter dan 45 graden.
   - De minimale wegvalhoek stelt een bereik in waarbinnen de verf geleidelijk aan vervaagt als het de maximale wegvalhoek bereikt. Als de maximale wegvalhoek bijvoorbeeld 45 graden is en de minimale wegvalhoek is 30 graden, neemt de verfdekking van 100 procent bij een wegvalhoek van 30 graden af tot 0 procent bij een wegvalhoek van 45 graden.

Naar boven

Gebieden identificeren waarop kan worden getekend

Door alleen naar een 3D-model te kijken kunt u niet goed bepalen of u op bepaalde gebieden kunt tekenen. Aangezien de modelweergave geen natuurgetrouwe weergave van de 2D-structuur is, verschilt het rechtstreeks toepassen van verf op het model van het rechtstreeks tekenen op een 2D-structuurafbeelding. Wat bij een model een klein penseel is, kan in verhouding tot de structuur veel groter blijken te zijn. Dat is afhankelijk van de resolutie van de structuur of hoe dicht u bij het model bent wanneer u tekent.

Goede tekenbare gebieden zijn gebieden waar u met het meest consistente en voorspelbare effect verf of andere aanpassingen aan het modeloppervlak kunt aanbrengen. In andere gebieden kan verf worden onder- of overgesampeld vanwege de hoek of de afstand vanaf het modeloppervlak.

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Kies 3D > Voor tekenen geschikte gebieden selecteren. Een selectiekader markeert de beste gebieden voor het tekenen op het model.
  - Kies in de sectie Scène van het deelvenster 3D de optie Tekenmasker in het menu Voorinstelling.

    In de modus Tekenmasker zijn de witte gebieden de gebieden waarin goed kan worden getekend, wordt in blauwe gebieden de verf ondergesampeld en in rode gebieden overgesampeld. (Om op het model te kunnen tekenen, moet u de rendermodus Tekenmasker afsluiten en een andere modus kiezen die tekenen ondersteunt, zoals Effen.)

De gebieden die zijn geselecteerd door Voor tekenen geschikte gebieden selecteren en de voor tekenen geschikte gebieden die in de modus Tekenmasker worden getoond, worden gedeeltelijk bepaald door de huidige instelling voor het wegvallen van verf. Bij een hogere instelling is het tekenbare gebied groter en bij een lagere instelling is het tekengebied kleiner. Zie De wegvalhoek voor verf instellen.

Zie ook

- Het YouTube-kanaal van Daniel Presedo

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Verbeteringen van het deelvenster 3D | Photoshop CC

In het deelvenster 3D in Photoshop CC kunt u gemakkelijker met 3D-objecten werken. In overeenstemming met het deelvenster Lagen is het deelvenster 3D nu opgesteld als een scènediagram of -structuur met hoofdobjecten en onderliggende objecten.

U kunt op verschillende manieren werken met 3D-objecten in het scènediagram, zoals:

- Objecten verwijderen
- Objecten opnieuw ordenen
- De volgorde van objecten omkeren
- Objecten invoegen
- Objecten dupliceren
- Instanties maken van objecten
- Objecten groeperen

U kunt deze opties kiezen in het contextmenu dat is gekoppeld aan een 3D-object. Klik in Windows met de rechtermuisknop op een object om het desbetreffende contextmenu te openen. Als u het contextmenu in Mac OS wilt openen, klikt u op het object terwijl u Control ingedrukt houdt.

Bepaalde functies zijn niet beschikbaar voor bepaalde typen 3D-objecten.

Het 3D-deelvenster weergeven

Naar boven

- Selecteer Venster > 3D.

Standaardinteractie

Naar boven

Interactie	Beschrijving	Gewenste bewerking…	Niet beschikbaar voor…
Een object verwijderen	Hiermee verwijdert u de geselecteerde objecten uit het scènediagram	• Sleep het object naar de prullenbak of • Gebruik de opdracht Object verwijderen in het contextmenu	Objecten onder Scène, Omgeving en Weergave
Een object toevoegen	Hiermee voegt u een net of een voorinstelling voor een 3D-object toe	1. Klik met de rechtermuisknop op het 3D-object. 2. Selecteer in het contextmenu de gewenste optie voor het toevoegen van een object. Selecteer bijvoorbeeld Piramide toevoegen.	Objecten onder Omgeving en Huidige weergave
Een object opnieuw rangschikken	Hiermee wijzigt u de positie van het geselecteerde object in het scènediagram	Sleep het object naar de nieuwe positie.	Objecten onder Scène, Omgeving en Huidige weergave
De volgorde van objecten omkeren	Hiermee keert u de volgorde van de geselecteerde objecten binnen het scènediagram om	1. Selecteer de objecten. 2. Selecteer in het contextmenu Objecten opnieuw ordenen.	Objecten onder Scène, Omgeving en Huidige weergave
Een object dupliceren	Hiermee dupliceert u het geselecteerde object	1. Selecteer een object. 2. Selecteer in het contextmenu de optie Objecten dupliceren.	Objecten onder Scène, Omgeving en Huidige weergave

Objecten groeperen	Hiermee groepeert u de geselecteerde objecten	1. Selecteer de objecten. 2. Selecteer Items groeperen in het contextmenu.	Materialen, beperkingen en objecten onder Scène en Omgeving
Objecten degroeperen	Hiermee degroepeert u een groep objecten	1. Selecteer de groep. 2. Selecteer Objecten degroeperen in het contextmenu.	Materialen, beperkingen en objecten onder Scène en Omgeving

Naar boven

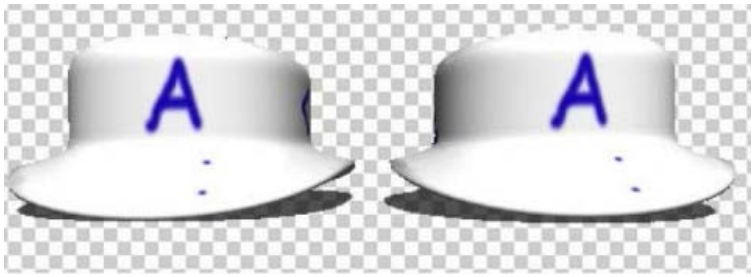
Een instantie van een 3D-object maken

Een instantie van een 3D-object is een gekoppelde kopie die de wijzigingen bevat die in het oorspronkelijke object zijn aangebracht. Als u het object en de instantie onafhankelijk van elkaar wilt wijzigen, kunt u deze van elkaar loskoppelen.

Ga als volgt te werk om een instantie van een 3D-object te maken:

1. Klik in het deelvenster 3D met de rechtermuisknop op het netobject. Klik bijvoorbeeld met de rechtermuisknop op *Hoed*.
2. Selecteer Instantie-objecten in het contextmenu van het object. Zo wordt een instantie van het object gemaakt, bijvoorbeeld *Hoed1*.

Standaard wordt de instantie aan het oorspronkelijke object gekoppeld.

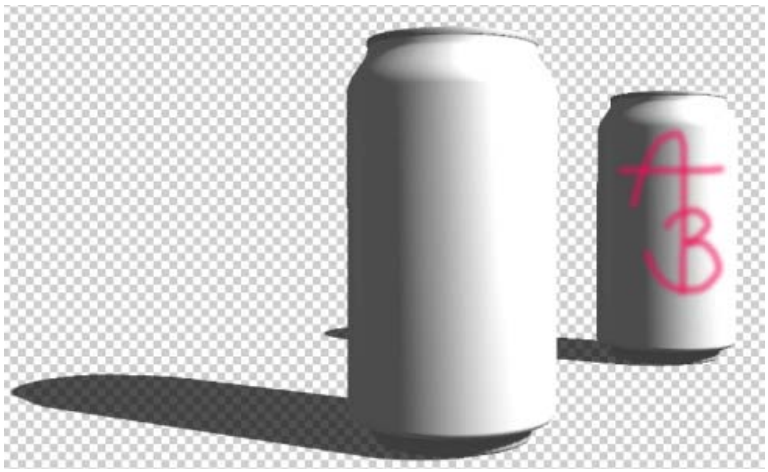


Gekoppelde instantie: in het object aangebrachte wijzigingen worden weerspiegeld in de instantie

Een instantie loskoppelen van het oorspronkelijke object

Wanneer u een instantie loskoppelt van het oorspronkelijke object, worden de wijzigingen in het oorspronkelijke object niet meer weerspiegeld in de instantie.

1. Klik met de rechtermuisknop op de instantie in het deelvenster 3D (bijvoorbeeld *Hoed1*).
2. Selecteer in het contextmenu Instantie maken.



Instantie losgekoppeld van het oorspronkelijke object

Zie ook

- Het YouTube-kanaal van Daniel Presedo
- Instellingen 3D-scène
- Instellingen 3D-net
- Instellingen 3D-materialen

- Instellingen 3D-lichten
- "3D-beelden en technische beeldverwerking" in de Help bij Photoshop

---

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

De belangrijkste 3D-concepten en -gereedschappen

3D-bestanden leren begrijpen en weergeven
3D-object- en cameragereedschappen
3D-as

Opmerking: *In Photoshop CS5 en CS6 maakte de 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

Naar boven

3D-bestanden leren begrijpen en weergeven

U kunt in Photoshop 3D-modellen plaatsen en animeren, structuren en belichting bewerken en kiezen uit verschillende rendermodi.

3D-basisbegrippen

3D-bestanden bestaan uit de volgende onderdelen:

Netten Netten zorgen voor de onderliggende structuur van een 3D-model. Een net wordt vaak weergegeven als een draadframe. Dit is een skeletachtige structuur die uit duizenden afzonderlijke veelhoeken bestaat. Een 3D-model heeft minstens één net en kan een combinatie van meerdere netten zijn. In Photoshop kunt u netten in allerlei rendermodi weergeven en netten onafhankelijk van elkaar manipuleren. U kunt de feitelijke veelhoeken in een net niet bewerken, maar de oriëntatie en transformatie van een net kunnen wel worden gewijzigd door het net langs verschillende assen te schalen. U kunt ook uw eigen 3D-netten maken met behulp van de meegeleverde vormen of door bestaande 2D-lagen om te zetten. Zie Instellingen 3D-net

Opmerking: *U dient een 3D-programma te gebruiken om het veelhoeknet van het 3D-model zelf te bewerken.*

Materialen Aan een net kunnen een of meer materialen worden gekoppeld. Deze materialen bepalen de vormgeving van het gehele of een deel van het net. Het materiaal is gestoeld op de subonderdelen, structuurafbeeldingen genoemd. Het cumulatieve effect bepaalt de vormgeving van een materiaal. De structuurafbeelding is een 2D-afbeeldingsbestand voor diverse kwaliteiten, zoals kleur, patroon, glans en reliëf. Een Photoshop-materiaal kan uit negen verschillende typen structuurafbeeldingen bestaan waarmee de algemene vormgeving wordt bepaald. Zie Instellingen 3D-materialen.

Lichten Tot de typen lichten behoren Oneindig, Spotlicht, Puntlicht en de op afbeeldingen gebaseerde lichten die een scène omringen. U kunt de kleur en intensiteit van bestaande lichten verplaatsen en aanpassen en nieuwe lichten aan een 3D-scène toevoegen. Zie Instellingen 3D-lichten

Een 3D-bestand openen

Photoshop kan de volgende 3D-indelingen openen: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D en KMZ (Google Earth).

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Als u een 3D-bestand afzonderlijk wilt openen, kiest u Bestand > Openen en selecteert u het gewenste bestand.
  - Als u een 3D-bestand als een laag wilt toevoegen aan een geopend bestand, kiest u 3D > Nieuwe laag uit 3D-bestand en selecteert u het 3D-bestand. De nieuwe laag past zich aan de afmetingen van het geopende bestand aan en plaatst het 3D-model op een transparante achtergrond.

3D-prestatie- en weergavevoorkeuren

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > 3D (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > 3D (Mac OS).
2. Als u informatie wilt over de opties, plaatst u de aanwijzer boven de opties en leest u de beschrijving onder in het dialoogvenster.

Naar boven

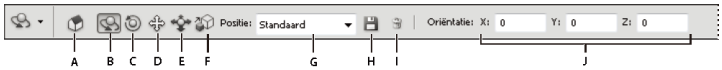
3D-object- en cameragereedschappen

De 3D-objectgereedschappen en de 3D-cameragereedschappen worden actief wanneer er een 3D-laag wordt geselecteerd. Met de 3D-objectgereedschappen wijzigt u de positie of schaal van een 3D-model en met de 3D-cameragereedschappen wijzigt u de weergave van de scène. Als uw systeem OpenGL ondersteunt, kunt u het 3D-model en de 3D-camera ook met de 3D-as bewerken. Zie De 3D-as gebruiken.

Een model verplaatsen, roteren of schalen met 3D-objectgereedschappen

Met de 3D-objectgereedschappen kunt u een model roteren, verplaatsen of schalen. Tijdens het manipuleren van het 3D-model blijft de cameraweergave ongewijzigd.

Voor elk 3D-gereedschap kunt u info weergeven door Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Info te kiezen en Knopinfo tonen te selecteren. Klik op een gereedschap en plaats de cursor in het afbeeldingsvenster om informatie over het gereedschap weer te geven in het deelvenster Info.



Gereedschappen en opties voor 3D-objecten
***A.** Oorspronkelijke objectpositie herstellen **B.** Roteren **C.** Draaien om de z-as **D.** Pannen **E.** Schuiven **F.**Schalen **G.** Het menu Positie **H.** Huidige positie opslaan **I.** Huidige positie verwijderen **J.** Positiecoördinaten*

- Klik in het deelvenster Gereedschappen op een 3D-objectgereedschap en houd de muisknop ingedrukt om een van de volgende typen te selecteren:

  Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om het roteren, pannen, schuiven of schalen te beperken tot één richting.

  Roteren Sleep omhoog of omlaag om het model rond de x-as te roteren of sleep van de ene naar de andere zijde om het model rond de y-as te roteren. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om het model rond de z-as te roteren.

  Draaien om de z-as Sleep van de ene naar de andere zijde om het model om de z-as te roteren.

  Pannen Sleep van de ene naar de andere zijde om het model horizontaal te verplaatsen of sleep omhoog of omlaag om het model verticaal te verplaatsen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om in de x- of z-richting te verplaatsen.

  Schuiven Sleep van de ene naar de andere zijde om het model horizontaal te verplaatsen of sleep omhoog of omlaag om het model verder weg of juist dichterbij te verplaatsen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om in de x- of y-richting te verplaatsen.

  Schalen Sleep omhoog of omlaag om het model groter of kleiner te schalen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om in de z-richting te schalen.

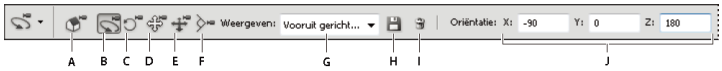
Klik op het pictogram Oorspronkelijke objectpositie herstellen op de optiebalk om de oorspronkelijke weergave van het model te herstellen.

Typ rechts van de optiebalk waarden als u de positie, rotatie of schaling op numerieke wijze wilt aanpassen.

De 3D-camera verplaatsen

U kunt de 3D-cameragereedschappen gebruiken om het gezichtspunt van de camera te verplaatsen terwijl de positie van het 3D-object ongewijzigd blijft.

Voor elk 3D-gereedschap kunt u info weergeven door Deelvensteropties in het menu van het deelvenster Info te kiezen en Knopinfo tonen te selecteren. Klik op een gereedschap en plaats de cursor in het afbeeldingsvenster om informatie over het gereedschap weer te geven in het deelvenster Info.



Gereedschappen en opties voor 3D-camera
***A.** Oorspronkelijke camerapositie herstellen **B.** Roteren **C.** Draaien om z-as **D.** Pannen **E.** Lopen **F.** Zoomen **G.** Het menu Weergave **H.** Huidige cameraweergave opslaan **I.** Huidige cameraweergave verwijderen **J.** Camerapositiecoördinaten*

- Klik in het deelvenster Gereedschappen op een 3D-cameragereedschap en houd de muisknop ingedrukt om een van de volgende typen te selecteren:

  Houd Shift tijdens het slepen ingedrukt om het roteren, pannen of lopen te beperken tot één richting.

  Roteren Sleep om de camera in de x- of y-richting te draaien. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om de camera om de z-as te draaien.

  Draaien om de z-as Sleep om de camera om de z-as te draaien.

  Pannen Sleep om de camera in de x- of y-richting te pannen. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt om in de x- of z-richting te pannen.

  Lopen Sleep om de camera te laten lopen (z-bewerking en y-rotatie). Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) tijdens het slepen ingedrukt

om in de z- of x-richting te lopen (z-bewerking en x-rotatie).

Zoomen Sleep om het gezichtspunt van de 3D-camera te wijzigen. Het maximale gezichtsveld is 180.

Perspectiefcamera (alleen zoomen) Geeft parallelle lijnen weer die samenkomen in perspectiefpunten.

Orthografische camera (alleen zoomen) Zorgt ervoor dat parallelle lijnen niet samenkomen Geeft het model zonder vervorming van het perspectief in een nauwkeurige schaalweergave weer.

Scherptediepte (alleen zoomen) Hiermee stelt u de scherptediepte in. Met Afstand bepaalt u hoe ver het veld waarop wordt scherpgesteld zich van de camera bevindt. Met Vervagen vervaagt u de rest van de afbeelding.

Voorzie de scherptediepte van animatie om de scherpstellingseffecten van camera's te simuleren.

Op de optiebalk tonen numerieke waarden de x-, y- en z-positie van de 3D-camera. U kunt de cameraweergave wijzigen door deze waarden handmatig te wijzigen.

3D-cameraweergaven wijzigen of maken

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Selecteer een vooraf ingestelde cameraweergave van het model in het menu Weergeven.

Opmerking: *Alle vooraf ingestelde cameraweergaven gebruiken orthografische projectie.*

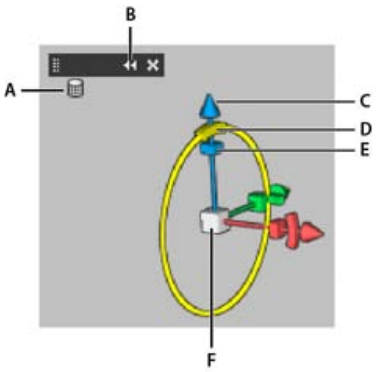
  - Als u een aangepaste weergave wilt toevoegen, plaatst u de 3D-camera met behulp van de 3D-cameragereedschappen in de gewenste positie en klikt u op Opslaan op de optiebalk.

U keert terug naar de standaardcameraweergave door een 3D-cameragereedschap te selecteren en te klikken op het pictogram Oorspronkelijke camerapositie herstellen op de optiebalk.

Naar boven

3D-as

De 3D-as laat de huidige richting van de X-, Y- en Z-as van de modellen, camera's, lichten en netten in de 3D-ruimte zien. De richting wordt zichtbaar wanneer u een willekeurig 3D-gereedschap selecteert, zodat u over een tweede methode voor het bewerken van het geselecteerde item beschikt.



3D-as met Net roteren geselecteerd
A. *Geselecteerd gereedschap* ***B.*** *3D-as minimaliseren of maximaliseren* ***C.*** *Item langs de as verplaatsen* ***D.*** *Item roteren* ***E.*** *Item comprimeren of verlengen* ***F.*** *Formaat van item wijzigen*

Opmerking: *OpenGL moet zijn ingeschakeld om de 3D-as te kunnen weergeven. Zie Informatie over GPU en OpenGL.*

De 3D-as tonen of verbergen

- Kies Weergave > Tonen > 3D-as.

De 3D-as minimaliseren, herstellen, verplaatsen of vergroten/verkleinen

1. Ga met de aanwijzer over de 3D-as om de balk met besturingselementen weer te geven.

2. Voer een van de volgende handelingen uit:

    - U verplaatst de 3D-as door de balk met besturingselementen te slepen.
    - U minimaliseert de 3D-as door op het pictogram Minimaliseren te klikken.
    - U herstelt de normale grootte van de as door op de geminimaliseerde 3D-as te klikken.
    - U vergroot of verkleint de 3D-as door het zoompictogram te slepen.

Items verplaatsen, roteren of schalen met de 3D-as

U gebruikt de 3D-as door de muisaanwijzer boven een besturingselement van de as te plaatsen om het te markeren, en vervolgens te slepen:

Opmerking: *De beschikbare besturingselementen van de as zijn afhankelijk van de actieve bewerkingsmodus (object, camera, net of licht).*

- U verplaatst het geselecteerde item langs de X-, Y- of Z-as door de kegelvormige punt van een willekeurige as te markeren. Sleep in een van de richtingen langs de as.
- U roteert het item door op het gebogen rotatiesegment net binnen een aspunt te klikken. Er verschijnt een gele cirkel die het rotatievlak aangeeft. Sleep met de wijzers van de klok mee of tegen de wijzers van de klok in rond het midden van de 3D-as. U roteert geleidelijker door de muis verder van het midden van de 3D-as te verplaatsen.
- U vergroot of verkleint het item door de middenkubus in de 3D-as omhoog of omlaag te slepen.
- U maakt het item korter of langer langs een as door een van de gekleurde transformatiekubussen naar of van de middenkubus te slepen.
- U beperkt de verplaatsing van een objectvlak door de muisaanwijzer te verplaatsen in het gebied waar twee assen elkaar snijden, vlakbij de middenkubus. Tussen twee assen komt een geel vlakpictogram te staan. Sleep in een van de richtingen. U kunt het vlakpictogram ook activeren door de aanwijzer over het onderste deel van de middenkubus te verplaatsen.

- Structuren bewerken in 3D

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

3D-workflow | CC, CS6

3D-functies | Alleen Creative Cloud
Video | 3D in CS6
Deelvenster 3D gericht op scène-elementen
Deelvenster Eigenschappen biedt contextafhankelijke instellingen
Gereedschap Verplaatsen consolideert object- en camera-aanpassingen
Elementen rechtstreeks bewerken dankzij besturingselementen in afbeelding
3D-extrusies maken en aanpassen
Grondvlakken definiëren voor geïmporteerde objecten
Paden maken van 3D-lagen
Meerdere 3D-lagen samenvoegen

Opmerking: *In Photoshop CS6 maakte de 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

Met ingang van Photoshop CS6 beschikt Photoshop over een meer intuïtieve 3D-workflow met geconsolideerde gereedschappen en contextafhankelijke besturingselementen in afbeeldingen. In Nieuw in Photoshop CC | 3D-beeldbewerking en Nieuw in CS6 vindt u een korte beschrijving van deze nieuwe eigenschappen.

Naar boven

3D-functies | Alleen Creative Cloud

De exclusieve Creative Cloud-versie van Photoshop CS6 bevatte extra 3D-functies. Deze functies zijn ook beschikbaar in Photoshop CC:

- U kunt nu de 32-bits kleurkiezers gebruiken voor het opgeven van kleuren voor materialen, lijnen, oppervlakken of lichten in het deelvenster Eigenschappen.
- Het is nu mogelijk normale afbeeldingen te generen op basis van onscherpe afbeeldingen. Selecteer in het deelvenster 3D het 3D-object dat u wilt wijzigen en klik vervolgens op het pictogram Filteren op materialen in het bovenste gedeelte van het deelvenster. Klik vervolgens in het deelvenster Eigenschappen op het mappictogram naast Normaal: en kies Normale instellingen generen uit onscherp in het menu.
- Als u een rendering pauzeert, een of meerdere selecties aanbrengt en de rendering hervat, wordt deze toegepast op de selecties. Het hervatten van een rendering werkt zelfs ook nadat u uw document hebt opgeslagen als een PSD-bestand.
- Doorsnede werkt nu met weerspiegelende oppervlakken en andere oppervlakstijlen, zoals Constant, Strip en Schets.
- Standaard wordt een IBL (op afbeelding gebaseerd licht) aan uw 3D-omgeving toegevoegd. Adobe biedt andere IBL's die u kunt downloaden uit de Adobe® Photoshop® Extended 3D-inhoud.
- U kunt de standaardinstelling voor de blokweergave Raytracering wijzigen. De standaardinstelling is gebaseerd op het aantal processoren in uw computer. Kies eerst Bewerken > Voorkeuren > 3D (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > 3D (Mac OS) en vervolgens een grootte in het menu Rendering blokgrootte in de sectie Raytracering van het dialoogvenster Voorkeuren.
- Tijdens de rendering worden zowel de resterende tijd als het reeds verwerkte percentage weergegeven in de statusbalk onder aan het documentvenster.
- Photoshop beschikt nu over betere OpenGL-schaduwen. Als u de schaduwkwaliteit wilt opgeven die het beste bij uw computer past, kiest u Bewerken > Voorkeuren > 3D (Windows) of Photoshop > Voorkeuren > 3D (Mac OS). Kies vervolgens een optie in het menu Schaduwkwaliteit in de sectie Interactieve rendering van het dialoogvenster Voorkeuren.

Klik op de onderstaande koppeling om een video te bekijken van Photoshop Senior Product Manager, Zorana Gee, die de nieuwe 3D-functies in de Creative Cloud-versie van Photoshop presenteert.

Naar boven

Video | 3D in CS6



Verken alle nieuwe 3D-functies met deze serie snelle video's.... Lees meer

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos



door Daniel Presedo

Adobe's eigen Photoshop 3D-expert

Lever een bijdrage aan Adobe Community Help

Opmerking: *U hebt minimaal 512 MB VRAM nodig voor de 3D-eigenschappen in de Creative Cloud-versie van Photoshop.*

Naar boven

Deelvenster 3D gericht op scène-elementen

In het gestroomlijnde 3D-deelvenster selecteert u de specifieke elementen die u wilt bewerken:

1. Selecteer boven aan het 3D-deelvenster Scène, Netten, Materialen of Lichten.
2. Selecteer een afzonderlijk element (zoals de huidige weergave in de sectie Scène). Of selecteer meerdere elementen waarop u uniforme eigenschappen wilt toepassen.
3. Pas de instellingen aan in het deelvenster Eigenschappen of sleep in het documentvenster. (Als u een specifiek object of licht sleept, wordt dat element geselecteerd in het 3D-deelvenster.)

Opmerking: *Als u nieuwe lichten wilt toevoegen, klikt u op het documentpictogram onder aan de secties Scène en Lichten. Of klik in het deelvenstermenu om groepen lichten als een voorinstelling op te slaan en te laden.*

Naar boven

Het deelvenster Eigenschappen biedt contextafhankelijke instellingen

Als u de verschillende elementen in het 3D-deelvenster of in het documentvenster selecteert, worden in het deelvenster Eigenschappen gerelateerde instellingen weergegeven. Wanneer u klaar bent met het aanbrengen van aanpassingen, klikt u op het pictogram Renderen onder aan het deelvenster.

Opmerking: *Klik op het pictogram Coördinaten boven in het deelvenster om precieze numerieke locaties voor objecten, camera's en lichten in te voeren. Om snel tussen eigenschappen en coördinaten te bladeren, drukt u op de toets V.*

De instellingen voor **Omgeving** zijn algemene op de omgeving en op afbeeldingen gebaseerde lichten en grondvlakschaduwen en -reflecties.

De instellingen voor **Scène** omvatten voorinstellingen voor renderen, zoals Selectiekader en Draadframe, en aangepaste renderopties voor doorsneden, oppervlakken en punten.

De instellingen voor **Camera** omvatten gezichtsveld-, scherptediepte- en stereo-opties voor anaglyph, lenticulair of naast elkaar weergeven.

Met de instellingen voor **Net** kunt u schaduwen vastleggen en werpen, 3D-extrusies aanpassen en de brontekst en -paden bewerken.

Opmerking: *Als u een object wilt verbergen, maar de schaduwen voor het samenstellen met 2D-afbeeldingen wilt behouden, selecteert u Onzichtbaar.*

Tot de instellingen voor **Materialen** behoren de structuur- en de grijsstructuurinstellingen, zoals de nieuwe optie Ruwheid.

Met de instellingen voor **Licht** kunt u kiezen uit oneindig licht, spotlichten en puntlichten. Ook kunt u de kleur, intensiteit en schaduwen aanpassen.

Naar boven

Met het gereedschap Verplaatsen consolideert u object- en camera-aanpassingen.

Met het gereedschap Verplaatsen kunt u de plaatsing van objecten en de camera aanpassen:

- Kies op de optiebalk tussen de modi Roteren, Draaien om de z-as, Slepen, Schuiven en Schalen.
- Als u snel door deze modi wilt bladeren, drukt u op Shift + V.
- Om snel tussen besturingselementen voor camera en Omgeving te wisselen, klikt u op iets anders dan op 3D-objecten.

Opmerking: *In het documentvenster geeft een gouden documentrand een besturingselement voor Camera aan, een blauwe rand een besturingselement voor Omgeving, een groene rand een besturingselement voor Scène, en geen rand een besturingselement voor Net.*

Naar boven

Elementen rechtstreeks bewerken dankzij besturingselementen in afbeelding

Met besturingselementen in de afbeelding kunt u vaak een hele 3D-scène bewerken zonder deelvensters in de werkruimte te hoeven openen. Als u de weergave wilt maximaliseren, drukt u op de F-toets om te schakelen tussen de modi Volledig scherm en Standaardscherm.

In het documentvenster kunt u rechtstreeks met de volgende elementen werken:

De instellingen voor **Net, Licht en Scène** Als u snel de eigenschappen voor Scène in het documentvenster wilt openen, klikt u met de rechtermuisknop op het canvas, maar niet op een 3D-object. Of klik met de rechtermuisknop op netten en lichten om hun eigenschappen te openen.

Schaduwen Klik terwijl u Shift ingedrukt houdt en sleep om de positie van het desbetreffende licht te wijzigen.

Besturingselementen selectiekader van object Klik eenmaal op een object om het te activeren en plaats de muis op verschillende vlakken. Wanneer een vlak geel gearceerd is, sleept u om het object langs die as aan te passen. Of sleep de hoeken om langs de x- of y-as te roteren.

Naar boven

3D-extrusies maken en aanpassen

Met 3D-extrusie kunt u tekst, selecties, gesloten paden, vormen en afbeeldingslagen in drie dimensies uitbreiden.

1. Selecteer een pad, vormlaag, tekstlaag, afbeeldingslaag of specifieke pixelgebieden.
2. Kies 3D > Nieuwe 3D-extrusie uit geselecteerde laag, Nieuwe 3D-extrusie uit geselecteerd pad of Nieuwe 3D-extrusie uit huidige selectie.

   Opmerking: *Als u tekst snel diepte wilt geven tijdens het bewerken met het gereedschap Tekst, klikt u op de 3D-knop*  *in de optiebalk.*
3. Als het net in het 3D-deelvenster is geselecteerd, selecteert u het pictogram Misvormen  of Pet  boven in het deelvenster Eigenschappen.
4. Bewerk numerieke instellingen in het deelvenster Eigenschappen of sleep de interactieve extrusiebesturingselementen in het documentvenster.

Als u het oorspronkelijke pad of de oorspronkelijke tekst of afbeeldingslaag wilt bewerken, kiest u het desbetreffende net in het 3D-deelvenster en klikt u op Bron bewerken in het deelvenster Eigenschappen.

Naar boven

Grondvlakken definiëren voor geïmporteerde objecten

Maak snel perspectiefvlakken met het filter Perspectiefpunt en zet een geïmporteerd object hierop vast.

1. Selecteer een afbeeldingslaag en kies Filter > Perspectiefpunt.
2. Met de gereedschappen Vlak maken en Vlak bewerken maakt u een raster om hiermee een grondvlak te definiëren. Klik vervolgens op OK.
3. Kies 3D > Nieuwe 3D-laag van bestand.

Het geïmporteerde object wordt geplaatst op het grondvlak dat u hebt gedefinieerd.

Naar boven

Paden maken van 3D-lagen

Kies 3D > Tijdelijk pad maken van 3D-laag om de huidige weergave in een tijdelijk pad om te zetten. Hiermee wordt een pad over het alfakanaal van de laag getraceerd.

Als u in de modus Draadframe rendert en de waarde voor Drempel vouw aanpast om onnodige lijnen te voorkomen, kunt u een rendering maken die handmatig lijkt te zijn getekend wanneer u met een Photoshop-penseel verft.

Naar boven

Meerdere 3D-lagen samenvoegen

Om de prestaties te verbeteren en een wisselwerking tussen schaduwen en reflecties voor meerdere objecten tot stand te brengen, voegt u zoveel 3D-lagen samen als nodig is. (In oudere Photoshop-versies moest u twee 3D-lagen tegelijk samenvoegen.)

Voordat u 3D-lagen gaat samenvoegen, gebruikt u de weergave Orthografische camera om netten met maximale precisie te positioneren:

1. Klik boven aan het 3D-deelvenster op het pictogram Scène  en selecteer Huidige weergave.
2. Selecteer Orthografisch in het deelvenster Eigenschappen.

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

HDR-belichting en -kleurtinten aanpassen

Opmerking: *In Photoshop CS5 en Photoshop CS6 maakte 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

De aanpassingen Belichting en HDR-kleurtinten zijn vooral bedoeld voor 32 bits HDR-afbeeldingen, maar u kunt ze ook op 16- en 8-bits afbeeldingen toepassen om HDR-achtige effecten te bereiken.

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_nl voor een video over het toepassen van HDR-effecten op 16- of 8-bits afbeeldingen.

De HDR-belichting aanpassen

Belichting werkt door berekeningen te maken in een lineaire kleurruimte (gamma 1.0) in plaats van de huidige kleurruimte.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:

   - Klik op het pictogram voor Belichting  of op een voorinstelling voor Belichting in het deelvenster Aanpassingen.
   - Kies Laag > Nieuwe aanpassingslaag > Belichting.

   Opmerking: *U kunt ook Afbeelding > Aanpassingen > Belichting kiezen. Onthoud echter dat bij deze methode aanpassingen rechtstreeks worden aangebracht op de afbeeldingslaag en dat informatie over afbeeldingen wordt verwijderd.*

2. Stel in het deelvenster Aanpassingen een van de volgende opties in:

   Belichting Hiermee past u het uiteinde met de hooglichten van de toonschaal aan met minimale effecten voor de extreme schaduwen.

   Als u met 32-bits afbeeldingen werkt, kunt u ook de schuifregelaar onder aan het afbeeldingsvenster gebruiken.

   Verschuiven Hiermee maakt u de schaduwen en middentonen donkerder met minimale effecten voor de hooglichten.

   Gamma Hiermee past u het gamma van de afbeelding aan, met een eenvoudige aan/uit-functie. Negatieve waarden worden rond de nul gespiegeld. Dit betekent dat ze negatief blijven, maar dat ze aangepast worden als positieve waarden.

   Met de pipetten past u de luminantiewaarden van afbeeldingen aan. Dit is niet het geval bij de pipetten van Niveaus; deze zijn van invloed op alle kleurkanalen.

   - Met het pipet Zwartpunt instellen stelt u de verschuiving in, waarbij de aangeklikte pixel naar nul verschuift.
   - Met het pipet Witpunt instellen stelt u de belichting in, waarbij het aangeklikte punt wit wordt (1.0 voor HDR-afbeeldingen).
   - Met het pipet Grijs punt instellen stelt u de belichting in, waarbij de aangeklikte waarde middengrijs wordt.

De HDR-kleurtinten aanpassen

Met de opdracht HDR-kleurtinten kunt u het volledige bereik van instellingen voor HDR-contrast en -belichting toepassen op individuele afbeeldingen.

Opmerking: *Voor HDR-kleurtinten moeten alle lagen zijn samengevoegd.*

1. Open een 32-, 16- of 8-bits afbeelding in de RGB- of grijswaardenmodus.

2. Kies Afbeelding > Aanpassingen > HDR-kleurtinten.

   Zie Opties voor 16- of 8-bits afbeeldingen voor uitgebreide informatie over elke instelling. (In het dialoogvenster HDR-kleurtinten zijn deze opties van toepassing op afbeeldingen in alle bitdiepten.)

Meer informatie over HDR

- HDR-afbeeldingen (High Dynamic Range)

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Instellingen van het 3D-deelvenster

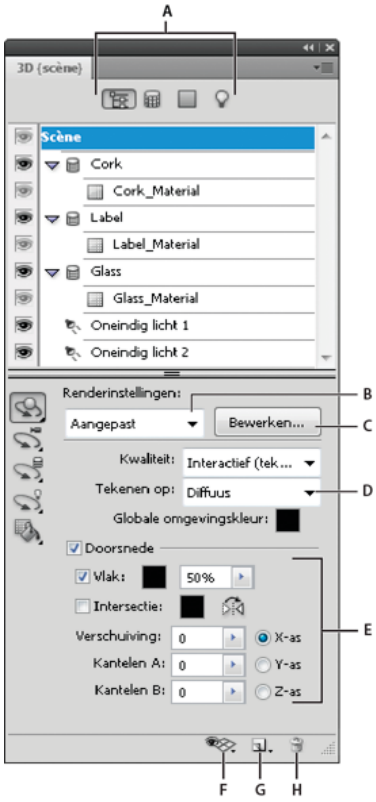
Overzicht van het 3D-deelvenster
Instellingen voor 3D-scène
Instellingen voor 3D-net
Instellingen voor 3D-materialen
Instellingen voor 3D-lichten

Opmerking: *In Photoshop CS5 en Photoshop CS6 maakte de 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

Naar boven

Overzicht van het 3D-deelvenster

Wanneer u een 3D-laag selecteert, worden in het 3D-deelvenster alle componenten van het bijbehorende 3D-bestand getoond. In de bovenste sectie van dit deelvenster staan de netten, materialen en lichten uit het bestand. In de onderste sectie van het deelvenster staan de instellingen en opties voor de 3D-componenten die in de bovenste sectie zijn geselecteerd.



3D-deelvenster met scèneopties
A. *Opties voor Scène, Net, Materiaal of Lichten weergeven* ***B.*** *Menu met voorinstellingen voor renderen* ***C.*** *Renderinstellingen aanpassen* ***D.*** *Structuur selecteren om op te tekenen* ***E.*** *Instellingen voor doorsnede* ***F.*** *Bedekkingen in- of uitschakelen* ***G.*** *Nieuw licht toevoegen* ***H.*** *Licht verwijderen*

U kunt met de knoppen boven aan het 3D-deelvenster de componenten filteren die in de bovenste sectie worden weergegeven. U toont alle componenten door op de knop Scène te klikken, alleen materialen door op de knop Materialen te klikken, enzovoort.

Het 3D-deelvenster weergeven

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Kies Venster > 3D.
  - Dubbelklik op het pictogram 3D-laag in het deelvenster Lagen.

- Kies Venster > Werkruimte > 3D.

De weergegeven 3D-opties filteren

- Klik op de knop Scène, Net, Materiaal of Lichten boven aan het 3D-deelvenster.

Een 3D-net of licht tonen of verbergen

- Klik op het oogpictogram naast het net- of lichtitem in de bovenste sectie van het 3D-deelvenster.

  Opmerking: *U kunt de materiaalweergave niet vanuit het 3D-deelvenster in- of uitschakelen. U toont of verbergt materialen door de zichtbaarheidsinstellingen voor de bijbehorende structuren in het deelvenster Lagen te wijzigen. Zie Instellingen 3D-materialen.*

Toegangsinstellingen voor de 3D-scène

1. Klik op de knop Scène.
2. Als de scène nog niet is geselecteerd, klikt u op de scène boven aan de lijst met componenten.

Toegangsinstellingen voor een net, materiaal of licht

- Voer een van de volgende handelingen uit:
  - Klik op de knop Scène om alle scènecomponenten te tonen. Selecteer vervolgens in het bovenste gedeelte een net, materiaal of licht.
  - Klik op de knop Netten, Materialen of Lichten om alleen die componenten tijdelijk weer te geven. Selecteer vervolgens één net, materiaal of licht.

Materialen voor een net uitvouwen of samenvouwen

1. Klik op de knop Scène.
2. Klik op het driehoekje links van een netpictogram.

Het grondvlak weergeven

Het grondvlak is een raster dat de positie van de grond ten opzichte van het 3D-model aangeeft.

- Klik onder aan het 3D-deelvenster op het pictogram In-/uitschakelen en selecteer 3D-grondvlak om het grondvlak weer te geven.

Opmerking: *Het pictogram In-/uitschakelen is alleen beschikbaar als uw systeem over OpenGL beschikt. Zie Over OpenGL.*

Hulplijnen voor licht tonen of verbergen

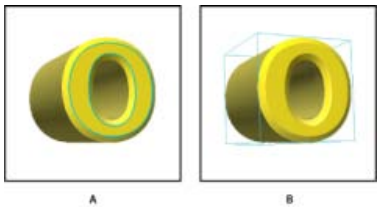
- Klik onder aan het 3D-deelvenster op het pictogram In-/uitschakelen en selecteer 3D-licht.

Een omtrek trekken rond het geselecteerde materiaal of net in het documentvenster

- Klik onder aan het 3D-deelvenster op het pictogram In-/uitschakelen en selecteer 3D-selectie.

Wanneer u materialen of netten selecteert in het deelvenster, verschijnt er een kleurenomtrek in het documentvenster, zodat u het actieve item gemakkelijk kunt herkennen.

Als u de kleur van 3D-overlays, zoals materiaal- en netomtrekken, wilt wijzigen, past u de opties aan in het gedeelte 3D van het dialoogvenster Voorkeuren.



Geselecteerde items worden in het documentvenster gemarkeerd met een omtrek
A. *Materialen worden omrand door een gekleurde lijn* ***B.*** *En netten door een selectiekader*

Naar boven

Instellingen 3D-scène

Gebruik de 3D-scène-instellingen voor het wijzigen van rendermodi, het selecteren van een structuur waarop moet worden getekend, of voor het maken van doorsneden. U opent de scène-instellingen door te klikken op de knop Scène in het 3D-deelvenster en vervolgens de gewenste scène in de bovenste sectie van het deelvenster te selecteren.

Renderinstellingen Hiermee bepaalt u de rendervoorinstelling voor het model. Klik op Bewerken om de opties aan te passen. Zie 3D-instellingen voor renderen wijzigen voor meer informatie.

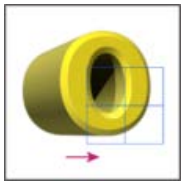
Kwaliteit Kies een instelling voor de beste weergavekwaliteit zonder al te veel op de snelheid in te boeten.

Interactief (tekenen) Rendering vindt plaats aan de hand van OpenGL met gebruik van de GPU op de grafische kaart. Dit leidt tot hoogwaardige resultaten, maar met gebrek aan details in de reflectie- en schaduwgebieden. Deze optie is op de meeste systemen het geschiktst voor bewerkingen.

Concept met raytracering Rendering vindt plaats aan de hand van de CPU op het systeembord van de computer. De reflectie- en schaduwgebieden worden in conceptkwaliteit getekend. Als u over een geavanceerde grafische kaart beschikt, werkt de optie Interactief wellicht sneller.

Eindresultaat raytracering Gebruik deze optie alleen voor de uiteindelijke uitvoer, alle schaduwen en reflecties worden namelijk volledig gerenderd. Zie Een 3D-bestand voor einduitvoer renderen voor meer informatie.

Opmerking: *Tijdens het renderen met gebruik van raytracering verschijnen tijdelijk blokken over de afbeelding. Klik op de muis of druk op de spatiebalk om het renderingproces te onderbreken. Als u het aantal blokcontroles wilt wijzigen en de nadruk wilt leggen op snelheid in plaats van op kwaliteit, wijzigt u de instelling Drempel voor kwaliteit in de 3D-voorkeuren.*



Tijdens het renderen met gebruik van raytracering verschijnen tijdelijk blokken over de afbeelding.

Tekenen op Wanneer u rechtstreeks in het 3D-model tekent, kunt u in dit menu kiezen op welke structuurafbeelding er moet worden getekend. Zie Tekenen in 3D.

U kunt ook de doelstructuur kiezen in het menu 3D > 3D-verfmodus.

Globale omgevingskleur Hiermee stelt u de kleur voor het algemene omgevingslicht in dat zichtbaar is op reflecterende oppervlakten. Deze kleur is van invloed op de omgevingskleur voor specifieke materialen. Zie Instellingen 3D-materialen.

Doorsnede Selecteer deze optie om een vlakke doorsnede te maken die het model in de door u gekozen hoek kan doorsnijden. Hiermee kunt u een model doorsnijden en de binnenkant van dat model bekijken. Zie Doorsneden tonen.

Doorsneden tonen

U kunt een doorsnede van een 3D-model weergeven door het model te laten doorsnijden door een onzichtbaar vlak dat het model bij een willekeurige hoek doorsnijdt en dat de inhoud slechts aan één zijde van het vlak weergeeft.

1. Selecteer Doorsnede in het onderste gedeelte van het tabblad Scène.
2. Kies opties voor uitlijning, positie en oriëntatie:

   Vlak Selecteer deze optie om het doorsnedenvlak dat de doorsnede maakt, weer te geven. U kunt de kleur en dekking van het vlak kiezen.

   Intersectie Selecteer deze optie om de gebieden van het model te selecteren waar het doorsnedenvlak het model doorsnijdt. Klik op het kleurstaal om de gemarkeerde kleur te selecteren.

   Doorsnede omdraaien Hiermee wijzigt u het weergegeven gebied van het model in de tegenoverliggende zijde van het doorsnijdende vlak.

   Verschuiven en kantelen Gebruik Verschuiving om het vlak langs de eigen as te verschuiven zonder te kantelen. Bij de standaardverschuiving van nul doorsnijdt het vlak het 3D-model op het middelpunt. Bij maximale negatieve of positieve verschuivingen wordt het vlak zodanig verschoven dat het het model niet doorsnijdt. Gebruik de kantelinstellingen om het vlak maximaal 360^0 te roteren in een van de twee mogelijke kantelrichtingen. Voor een bepaalde as roteert door de overhellingsinstellingen het vlak langs de andere twee assen. Een vlak dat is uitgelijnd op de y-as kan bijvoorbeeld worden geroteerd rond de x-as (Kantelen 1) of de z-as (Kantelen 2).

Uitlijning Selecteer een as (x, y of z) voor het doorsnijdende vlak. Het vlak staat loodrecht op de geselecteerde as.

Verschillende rendermodi op elke doorsnede toepassen

U kunt de renderinstellingen voor elke kant van een doorsnede variëren en zo verschillende weergaven van hetzelfde 3D-model combineren, zoals draadmodel met effen.

1. Selecteer Doorsnede en kies opties in het onderste gedeelte van het tabblad Scène. Uw huidige renderinstellingen worden op de zichtbare doorsnede toegepast.
2. Klik op Bewerken of kies 3D > Instellingen voor renderen.
3. Klik op de niet-geselecteerde knop Doorsnede  boven in het dialoogvenster.

   Standaard zijn alle renderinstellingen voor de andere doorsnede uitgeschakeld, waardoor die zichtbaar is.
4. Kies renderopties voor de andere doorsnede en klik op OK.

Naar boven

Instellingen 3D-net

Elk net in het 3D-model staat op een afzonderlijke lijn in de bovenste sectie van het 3D-deelvenster. Selecteer een net om in de onderste sectie van het 3D-deelvenster de instellingen van en de informatie over het net te openen.

De informatie gaat onder andere over het aantal materialen en structuren die op het net zijn toegepast, alsmede het aantal hoekpunten en vlakken van het net. U kunt ook de volgende weergaveopties voor het net instellen:

Opmerking: *Als u schaduwen wilt zien, stelt u de lichten in en selecteert u Met raytracering voor de renderkwaliteit. Zie Instellingen 3D-scène*

Opgevangen schaduw Hiermee bepaalt u of op het oppervlak van het geselecteerde net schaduwen van andere netten worden weergegeven.

Opmerking: *Als u de schaduwen van het grondvlak op netten wilt weergeven, selecteert u 3D > Opgevangen schaduw van grondvlak. Selecteer 3D > Object magnetisch ten opzichte van grondvlak om deze schaduwen uit te lijnen met objecten.*

Projectieschaduwen Bepaalt of het geselecteerde net schaduwen werpt op de oppervlakken van andere netten.

Onzichtbaar Verbergt het net maar geeft wel de schaduwen op het oppervlak van het net weer.

Dekking van schaduw Bepaalt de zachtheid van de schaduwen die het geselecteerde net werpt. Deze instelling is handig wanneer u 3D-objecten laat overgaan in onderliggende lagen.

Een net tonen of verbergen

- Klik op het oogpictogram naast de naam van het net in de bovenste sectie van het 3D-deelvenster.

Afzonderlijke netten manipuleren

Gebruik de gereedschappen voor het plaatsen van netten om een geselecteerd net te verplaatsen, te roteren of te schakelen zonder het model als geheel te verplaatsen. De plaatsingsgereedschappen werken op dezelfde manier als de belangrijkste 3D-plaatsingsgereedschappen in het deelvenster Gereedschappen. Zie Een 3D-model verplaatsen, roteren of schalen voor meer informatie over elk gereedschap.

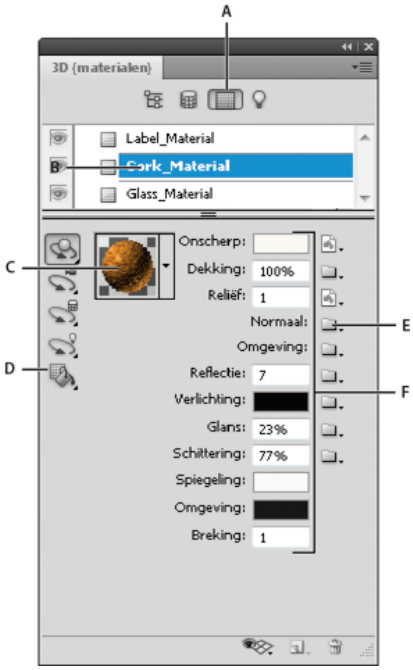
1. Selecteer een net in de bovenste sectie van het 3D-deelvenster. In de onderste sectie van het deelvenster is het geselecteerde net gemarkeerd met een rood vak.
2. Selecteer in de onderste sectie van het deelvenster een gereedschap voor het plaatsen van netten en verplaats met dat gereedschap het net.

Met de 3D-gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen kunt u het gehele model manipuleren terwijl er een net is geselecteerd.

Naar boven

Instellingen 3D-materialen

In de bovenste sectie van het 3D-deelvenster staan de materialen die in het 3D-bestand worden gebruikt. Met een of meer materialen kan de algemene vormgeving van het model worden gemaakt. Als een model meerdere netten bevat, kan er bij elk net specifiek materiaal horen. U kunt ook een model samenstellen op basis van een net, maar verschillende materialen in verschillende gebieden gebruiken.



Een geselecteerd materiaal en de bijbehorende structuurafbeeldingen.
***A.** Materiaalopties weergeven **B.** Geselecteerd materiaal **C.** Materiaalkiezer **D.** Sleep- en selectiegereedschappen voor materialen **E.** Pictogram voor menu Structuurtoewijzing **F.** Typen structuurtoewijzing*

Voor een geselecteerd materiaal in de bovenste sectie van het 3D-deelvenster staan in de onderste sectie de structuurafbeeldingen die door dat materiaal worden gebruikt. Sommige structuurtypen, zoals Diffuus en Reliëf, hebben doorgaans 2D-bestanden nodig voor het definiëren van een bepaalde kleur of een bepaald patroon waarmee de structuur wordt gemaakt. Voor andere typen structuren is mogelijk geen afzonderlijk 2D-bestand benodigd. U kunt bijvoorbeeld de waarden voor glans, schittering, dekking of reflectie rechtstreeks aanpassen door waarden op te geven.

De structuurafbeeldingen die door een materiaal worden gebruikt, worden ook als structuren in het deelvenster Lagen weergegeven, gegroepeerd op de categorie structuurafbeeldingen.

Als u een miniatuur van een structuurafbeelding wilt weergeven, houdt u de muis boven de structuurnaam (bijvoorbeeld Reflectie of Verlichting).

Onscherp De kleur van het materiaal. De diffuse structuurafbeelding kan een effen kleur of 2D-inhoud zijn. De waarde van het diffuse kleurstaal bepaalt de onscherpe kleur als u kiest om de onscherpe structuurafbeelding te verwijderen. U kunt ook een diffuse structuurafbeelding maken door rechtstreeks in het model te tekenen. Zie Tekenen in 3D.

Dekking Verhoogt of verlaagt de dekking van het materiaal (0-100%). U kunt de dekking instellen met een structuur of de schuifregelaar. De grijswaarden van de structuurafbeelding bepalen de dekking van het materiaal. Witte waarden zorgen voor een volledige dekking en zwarte waarden voor volledige transparantie.

Reliëf Hiermee maakt u reliëf in het oppervlak van materiaal zonder dat het onderliggende net verandert. Een reliëfafbeelding (Engels: "bump map") is een afbeelding met grijstinten waarin lichte waarden tot verhogingen van oppervlakken en donkere waarden tot verlagingen van oppervlakken leiden. U kunt een reliëfafbeeldingsbestand maken of laden of in het model gaan tekenen om automatisch een reliëfafbeeldingsbestand te maken. Zie Tekenen in 3D.

Het veld Reliëf versterkt of verzwakt het reliëfeffect. Dit veld is alleen actief als er een reliëfafbeelding aanwezig is. Voer een getal in het veld in of maak het reliëfeffect sterker of zwakker met behulp van de schuifregelaar.

Het reliëf valt het meest op wanneer er recht en niet schuin naar het oppervlak wordt gekeken.

Normaal Net zoals bij een reliëfafbeelding wordt het oppervlak gedetailleerder wanneer u een normaalafbeelding (Engels: "normal map") gebruikt. In tegenstelling tot een reliëfafbeelding die is gebaseerd op een grijswaardenafbeelding met één kanaal, is een normaalafbeelding gebaseerd op een RGB-afbeelding met meerdere kanalen. De waarden van elk kleurkanaal vertegenwoordigen de x-, y- en z-componenten van een normaalvector op het oppervlak van het model. Een normaalafbeelding kan worden gebruikt voor het gladder maken van de oppervlakken van lage veelhoeknetten.

***Opmerking:** Photoshop gebruikt de World-space normaalafbeeldingen, omdat die de snelste verwerking bieden.*

Omgeving Hiermee slaat u een afbeelding op van de omgeving rond het 3D-model. Een omgevingsafbeelding (Engels: "environment map") wordt als bolvormig panorama toegepast. De inhoud van de omgevingsafbeelding kan in de reflecterende delen van het model worden gezien.

Om te voorkomen dat een omgevingsafbeelding op een bepaald materiaal reflecteert, stelt u de reflectiviteit op 0% in, voegt u een reflectiviteitsafbeelding (Engels: "reflectivity map") toe die het materiaalgebied maskeert, of verwijdert u de omgevingsafbeelding voor dat

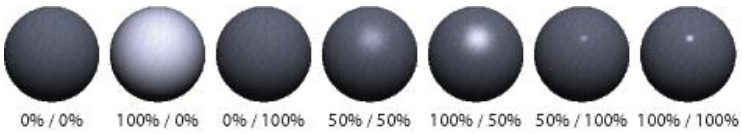
materiaal.

Reflectie Hiermee verhoogt u de reflectie van andere objecten in de 3D-scène en van de omgevingsafbeelding op het oppervlak van het materiaal.

Verlichting Hiermee definieert u een kleur die voor weergave niet afhankelijk is van de belichting. Maakt het effect waarmee het 3D-object van binnenuit wordt belicht.

Glans Hiermee definieert u de hoeveelheid licht vanuit een bron dat reflecteert van het oppervlak naar de kijker toe. U kunt de glans aanpassen door een waarde in het veld in te voeren of door de schuifregelaar in te stellen. Als u een afzonderlijke glansafbeelding maakt, bepaalt de intensiteit van de kleuren in de afbeelding het glanzen van het materiaal. Zwarte gebieden zorgen voor een volledige glans, witte gebieden glanzen helemaal niet en middenwaarden beperken de grootte van een hooglicht.

Schittering Hiermee definieert u de verstrooiing van het gereflecteerde licht dat door de instelling Glans wordt gegenereerd. Weinig schittering (hoge verstrooiing) produceert duidelijker licht met minder focus. Veel schittering (lage verstrooiing) produceert minder duidelijk licht en helderdere, scherpere hooglichten.



Glans (linkergetal) en Schittering (rechtergetal) aanpassen

***Opmerking:** Als een 3D-object meer dan de negen structuurtypen heeft die door Photoshop worden ondersteund, staan er extra structuren in het deelvenster Lagen en de lijst 3D-verfmodus. (U geeft de 3D-verfmodus weer door 3D > 3D-verfmodus te kiezen of het menu Tekenen op in de sectie Scène van het 3D-deelvenster te gebruiken.)*

Spiegeling De kleur die wordt weergegeven voor spiegelingseigenschappen (glans en schittering van hooglichten).

Omgeving Hiermee stelt u de kleur voor het omgevingslicht in dat zichtbaar is op reflecterende oppervlakten. Deze kleur heeft ook invloed op de globale omgevingskleur voor de gehele scène. Zie Instellingen 3D-scène

Breking Stelt de brekingsindex in wanneer de kwaliteit van de scène is ingesteld op Raytracering en de optie Brekingen is geselecteerd in het dialoogvenster 3D > Instellingen voor renderen. Een breking is de verandering in de richting van het licht bij de overgang tussen twee media (zoals lucht en water) met verschillende brekingsindexen. De standaardwaarde voor nieuwe materialen is 1,0 (de gemiddelde waarde voor lucht).

Monsters van materialen nemen en deze direct toepassen op objecten

Het gereedschap 3D-materiaal slepen werkt eigenlijk net zo als het traditionele gereedschap Emmertje. U kunt dus monsters nemen van materialen en deze rechtstreeks toepassen op 3D-objecten.

1. Selecteer het gereedschap 3D-materiaal slepen in het 3D-deelvenster.
2. Plaats de muisaanwijzer boven het 3D-object in het documentvenster. Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik wanneer het gewenste materiaal wordt omgeven door een omtrek.
3. Verplaats de aanwijzer om het materiaal dat u wilt wijzigen te omringen door een omtrek en klik.

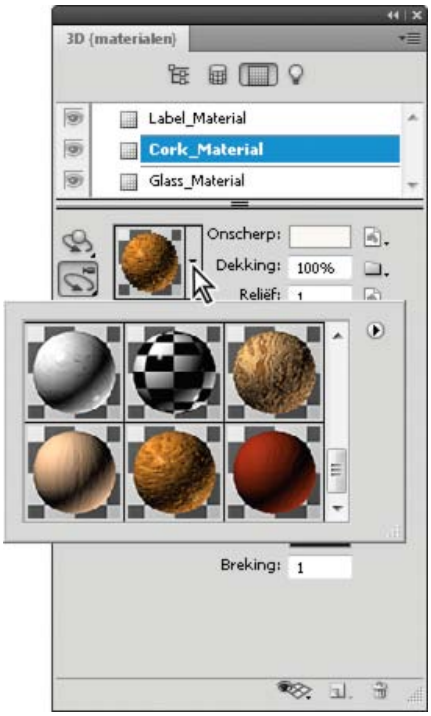
Zie Een omtrek trekken rond het geselecteerde materiaal of net in het documentvenster voor een visueel voorbeeld van een materiaal dat wordt omgeven door een omtrek.

Materialen rechtstreeks selecteren op objecten

1. Houd in het 3D-deelvenster het gereedschap 3D-materiaal slepen ingedrukt en selecteer het gereedschap 3D-materiaal selecteren.
2. Plaats de muisaanwijzer boven het 3D-object in het documentvenster. Klik wanneer het gewenste materiaal wordt omgeven door een omtrek.

Materiaalvoorinstellingen toepassen, opslaan of laden

Met materiaalvoorinstellingen kunt u snel groepen structuurinstellingen toepassen. De standaardvoorinstellingen bieden diverse materialen, zoals staal, stof en hout.



Klik op de materiaalvoorvertoning om het pop-upvenster met voorinstellingen weer te geven.

1. Klik op de voorvertoning van het materiaal in het 3D-deelvenster.
2. Voer in het pop-upvenster met voorinstellingen een of meer van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op een miniatuurvoorvertoning om een voorinstelling toe te passen.
   - Klik op het pictogram van het pop-upmenu en kies Nieuw materiaal om een voorinstelling te maken op basis van de huidige structuurinstellingen.
   - Klik op het pictogram van het pop-upmenu en kies Naam van materiaal wijzigen of Materiaal verwijderen als u geselecteerde voorinstellingen wilt hernoemen of verwijderen.
   - Klik op het pictogram van het pop-upmenu en kies Materialen opslaan om de actieve groep met voorinstellingen op te slaan.
   - Klik op het pictogram van het pop-upmenu als u een andere groep wilt weergeven. Kies vervolgens Materialen opnieuw instellen om een opgeslagen groep te herstellen, Materialen laden om een opgeslagen groep toe te voegen of Materialen vervangen.

Een structuurafbeelding maken

1. Klik op het mappictogram naast het type structuurafbeelding.
2. Kies Nieuwe structuur.
3. Voer de naam, afmetingen, resolutie en kleurmodus voor de nieuwe structuurafbeelding in en klik op OK.

   Als u de hoogte/breedte-verhouding van een bestaande structuurafbeelding wilt afstemmen, kunt u de afmetingen daarvan bekijken door de muisaanwijzer op de naam van de structuurafbeelding in het deelvenster Lagen te plaatsen.

   De naam van de nieuwe structuurafbeelding wordt weergegeven naast het type structuurafbeelding in het deelvenster Materialen. De naam wordt ook toegevoegd aan de structuurlijst onder de 3D-laag in het deelvenster Lagen. De standaardnaam is het type structuurafbeelding dat aan de naam van het materiaal is toegevoegd.

Een structuurafbeelding laden

U kunt voor een van de negen beschikbare typen structuurafbeeldingen een bestaand 2D-structuurbestand laden.

1. Klik op het mappictogram naast het type structuur.
2. Kies Structuur laden en selecteer vervolgens het 2D-structuurbestand om dat bestand te openen.

Een reliëfstructuurafbeelding maken

Een reliëfstructuurafbeelding die met een neutrale grijswaarde is gevuld, geeft een groter bereik wanneer er op de structuur wordt getekend.

1. Klik in het deelvenster Gereedschappen op het staal Achtergrondkleur instellen.
2. Stel in de kleurkiezer de helderheid in op 50% en geef voor R, G en B dezelfde waarden op. Klik op OK.
3. Klik in het 3D-deelvenster op het mappictogram naast Reliëf.
4. Kies Nieuwe structuur.
5. Kies de volgende instellingen in het dialoogvenster Nieuw:
   - Kies Grijswaarden bij Kleurmodus.
   - Kies Achtergrondkleur bij Achtergrondinhoud.
   - (Optioneel) Stel de breedte en hoogte overeenkomstig de afmetingen van de diffuse structuurafbeelding voor het materiaal in.
6. Klik op OK.

De reliëfstructuurafbeelding wordt gemaakt en toegevoegd aan de structuurbestanden in het deelvenster Materialen. Deze wordt ook weergeven als een structuur in het deelvenster Lagen.

Een structuurafbeelding voor bewerken openen

- Klik op het afbeeldingspictogram en kies Structuur openen.

  De structuurafbeelding wordt als een slim object in een eigen documentvenster geopend. Nadat u de structuur hebt bewerkt, activeert u het venster voor het 3D-modeldocument om de updates voor dat model te kunnen bekijken. Zie Structuren bewerken in 3D.

Een structuurafbeelding verwijderen

1. Klik op het afbeeldingspictogram naast het structuurtype.
2. Kies Structuur verwijderen.

Als de verwijderde structuur een extern bestand is, kunt u de structuur opnieuw laden via de opdracht Structuur laden in het menu met structuurafbeeldingen. Voor structuren waarnaar intern door het 3D-bestand wordt verwezen, kiest u Ongedaan maken of Stap terug om een verwijderde structuur te herstellen.

Structuureigenschappen bewerken

Een structuurafbeelding wordt toegepast op een bepaald oppervlak van het model, afhankelijk van de parameters voor UV-toewijzing. U kunt de UV-schaling en -verschuiving indien nodig instellen om de structuur beter op het model toe te wijzen.

1. Klik op het afbeeldingspictogram naast het structuurtype.
2. Kies Eigenschappen bewerken.
3. Kies een doellaag en stel de waarden voor UV-schaling en -verschuiving in. U kunt waarden rechtstreeks invoeren of de schuifregelaars gebruiken.

   Doel Bepaalt of de instellingen op een bepaalde laag of op de samengestelde afbeelding worden toegepast.

   U- en V-schaling Wijzig de grootte van omgezette structuren. U maakt een herhalend patroon door de waarde te verlagen.

   U- en V-verschuiving Plaats omgezette structuren opnieuw.

Naar boven

Instellingen 3D-lichten

3D-lichten verlichten modellen vanuit verschillende hoeken waardoor het model een realistische diepte en schaduwen krijgt.

Afzonderlijke lichten toevoegen of verwijderen

- Voer in het 3D-deelvenster een van de volgende handelingen uit:
  - U voegt een licht toe door te klikken op de knop Een nieuw licht maken en vervolgens een type licht te kiezen:
    - Puntlichten schijnen in alle richtingen, zoals gloeilampen.

- Spotlichten geven een kegelvormig schijnsel dat u kunt aanpassen.
- Oneindige lichten schijnen vanuit een richting, zoals zonlicht.
- Op afbeeldingen gebaseerde lichten verlichten de afbeelding rond de 3D-scène.

- U verwijdert een licht door dat in de lijst boven aan de sectie Lichten te selecteren. Vervolgens klikt u op het pictogram Verwijderen onder in het deelvenster.

Eigenschappen van het licht aanpassen

1. Selecteer in de sectie Lichten van het 3D-deelvenster een licht in de lijst.
2. Stel in de onderste helft van het deelvenster de volgende opties in:

   Voorinstelling Hiermee past u een opgeslagen groep lichten en instellingen toe. ZieGroepen lichten opslaan, vervangen of toevoegen.)

   Soort licht Kies een van de opties die worden beschreven in Individuele lichten toevoegen.

   Intensiteit Past de helderheid aan.

   Kleur Definieert de kleur van het licht. Klik op het vakje om de kleurkiezer te openen.

   Afbeelding Kies een bitmap- of 3D-bestand voor op afbeeldingen gebaseerde lichten. (Gebruik HDR-afbeeldingen van 32 bits voor extra effect.)

   Schaduwen maken Hiermee werpt u schaduwen van het oppervlak op de voorgrond op het oppervlak op de achtergrond, van een enkel net op zichzelf of van het ene net op een ander net. De snelheid van het programma wordt iets beter als u deze optie uitschakelt.

   Zachtheid Hiermee vervaagt u de rand van schaduwen waardoor de schaduw geleidelijk wegvalt.
3. Voor punt- of spotlichten kunt u de volgende aanvullende opties instellen:

   Hotspot Hiermee stelt u de breedte van het heldere midden van het licht in (alleen bij spotlichten).

   Wegvallen Hiermee stelt u de breedte aan de buitenkant van het licht in (alleen bij spotlichten).

   Afname gebruiken De opties Binnen en Buiten bepalen de kegel van de afname en hoe snel de intensiteit van het licht vermindert als de afstand tot objecten groter wordt. Wanneer een object zich binnen de binnenlimiet bevindt, is het licht op volle sterkte. Wanneer het licht zich buiten de buitenlimiet bevindt, is de lichtsterkte nul. Bij afstanden daartussen neemt de sterkte van het licht geleidelijk af van volle sterkte tot nul.

   Plaats de muisaanwijzer op de afnameopties Hotspot, Wegvallen en Binnen en buiten. Een rode omtrek op het pictogram rechts geeft het betreffende lichtelement aan.

Positielichten

- Selecteer in de sectie Lichten van het 3D-deelvenster een van de volgende gereedschappen:

  Gereedschap Roteren

  Hiermee roteert u het licht zonder het in de 3D-ruimte te verplaatsen (alleen bij spotlichten, oneindige lichten en op afbeeldingen gebaseerde lichten).

  Als u snel een licht op een bepaald gebied wilt richten, houdt u Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klikt u in het documentvenster.

  Gereedschap Pannen

  Hiermee verplaatst u het licht op hetzelfde 3D-vlak (alleen bij spotlichten en oneindige lichten).

  Gereedschap Schuiven

  Hiermee verplaatst u het licht naar een ander 3D-vlak (alleen bij spot- en puntlichten).

  Puntlicht bij oorsprong

  Hiermee richt u het licht op het midden van het model (alleen bij spotlichten).

  Verplaatsen naar huidige weergave

Hiermee plaatst u het licht op dezelfde positie als de camera.

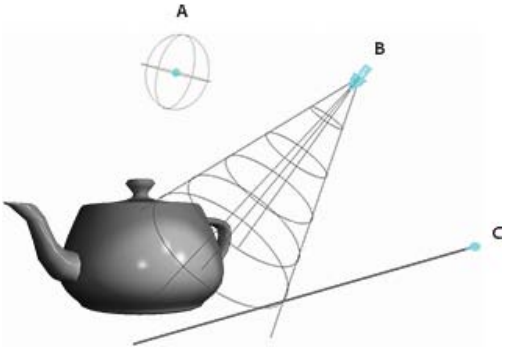
Als u op afbeeldingen gebaseerde lichten nauwkeurig wilt plaatsen, gebruikt u de 3D-as die de afbeelding rond een bol wikkelt. (Zie 3D-as.)

Hulplijnen voor licht toevoegen

Hulplijnen voor licht zorgen voor ruimte referentiepunten als hulp bij het maken van aanpassingen. Deze hulplijnen vertegenwoordigen het type, de hoek en de afname van elk licht. Puntlichten worden weergegeven als een bal, spotlichten als een kegel en oneindige lichten als een lijn.

- Klik onder aan het 3D-deelvenster op het pictogram In-/uitschakelen en selecteer 3D-licht.

U kunt de hulplijnen voor kleur wijzigen in de sectie 3D van het dialoogvenster Voorkeuren.



Hulplijnen voor licht:
***A.** Puntlicht **B.** Spotlicht **C.** Oneindig licht*

Groepen lichten opslaan, vervangen of toevoegen

U kunt groepen lichten opslaan als een voorinstelling, zodat u ze later weer kunt gebruiken. U kunt de voorinstelling in andere projecten opnemen door de lichten aan de bestaande lichten toe te voegen of deze te vervangen.

- Selecteer een of meerdere van de volgende opties in het menu van het 3D-deelvenster:

  Voorinstellingen voor lichten opslaan Hiermee slaat u de huidige groep lichten als een voorinstelling op, die u met de volgende opdrachten weer kunt laden.

  Lichten toevoegen Hiermee voegt u een geselecteerde voorinstelling voor lichten toe aan de bestaande lichten.

  Lichten vervangen Hiermee vervangt u de bestaande lichten door een voorinstelling die u hebt geselecteerd.

Meer Help-onderwerpen

- UV-bedekkingen maken

De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

3D-objecten afdrukken | Photoshop CC

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden
Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven
Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D
Veelgestelde vragen
Zie ook

U kunt in Photoshop elk compatibel 3D-model afdrukken zonder u zorgen te hoeven maken over de beperkingen van 3D-printers. Ter voorbereiding op het afdrukken maakt Photoshop 3D-modellen automatisch waterdicht.

Naar boven

Het afdrukken van 3D-objecten voorbereiden

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-model in Photoshop. Pas, indien nodig, de grootte van het 3D-model aan als u het opent.
3. Selecteer 3D > Instellingen voor afdrukken in 3D.



Instellingen voor afdrukken in 3D

4. Kies in het deelvenster Instellingen voor afdrukken in 3D of u wilt afdrukken naar een op de USB-poort van uw computer aangesloten printer (een lokale printer) of naar een onlineservice voor afdrukken in 3D, zoals Shapeways.com.

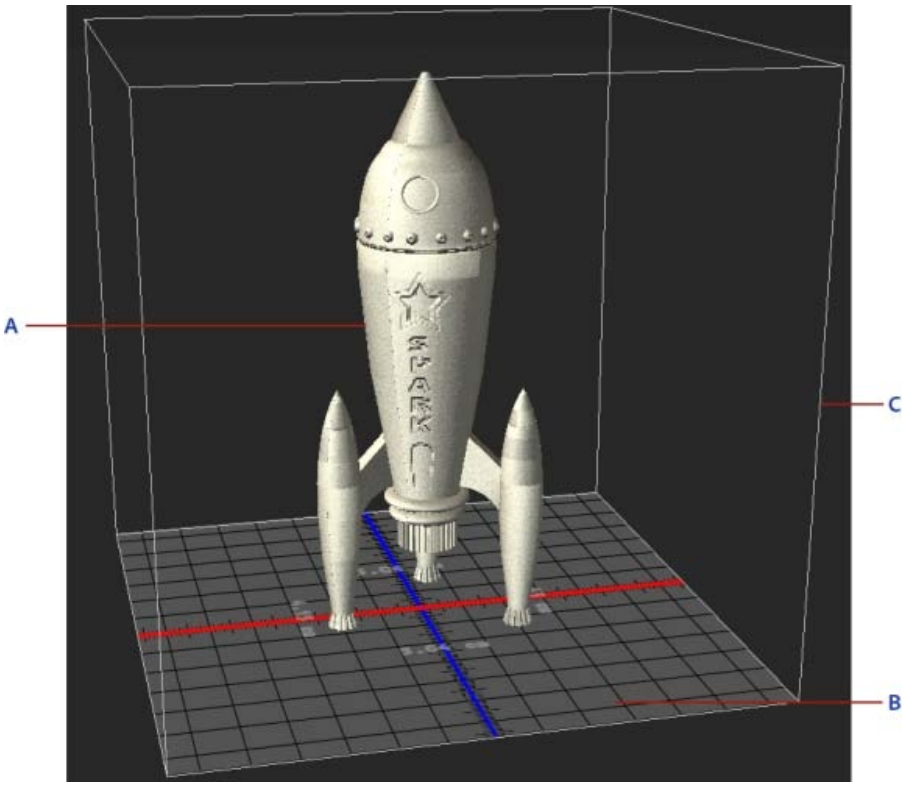
Opmerking: *Shapeways.com is een toonaangevende service en community voor afdrukken in 3D. Shapeways.com beschikt over verschillende printerprofielen die u kunt gebruiken voor het afdrukken van uw 3D-modellen. Zie deze veelgestelde vragen voor meer informatie.*

Als u de lijst met ondersteunde printers of Shapeways.com-profielen wilt vernieuwen, selecteert u Nieuwste printers ophalen in het pop-upmenu Afdrukken naar.

5. Selecteer een lokale printer of een Shapeways.com-printerprofiel.

Selecteer Printer > Prijs schatten voor een geschatte prijs voor het afdrukken van het 3D-model aan de hand van beschikbare Shapeways-com-profielen.

6. Selecteer een eenheid voor de printergrootte, zoals inch, centimeter, millimeter of pixel. Deze eenheid wordt weerspiegeld in de afmetingen voor Printergrootte, maar ook in de afmetingen van de afdrukplaat.



***A.** 3D-model **B.** Afdrukplaat **C.** Overlay voor printergrootte*

7. Selecteer een Detailniveau voor de 3D-afdruk, u kunt kiezen uit Laag, Normaal of Hoog. De voor het afdrukken van het 3D-object vereiste tijd is afhankelijk van de hoeveelheid details die u kiest.
8. Als u niet wilt dat een overlay van de 3D-printergrootte over het 3D-model wordt geplaatst, schakelt u Overlay printergrootte tonen uit.
9. Pas de afmetingen voor Scènegrootte aan om de gewenste grootte voor het afgedrukte 3D-object op te geven. Wanneer u een waarde wijzigt (X, Y of Z), worden de andere twee waarden proportioneel geschaald. Terwijl u de Scènegrootte wijzigt, ziet u dat de afdrukplaat onder het 3D-model proportioneel wordt geschaald.

U kunt de waarde van een Scènegrootte-afmeting scrubben door op het afmetingslabel (X, Y of Z) te klikken en de muis naar links of rechts te slepen. Houd Shift ingedrukt om de waarde sneller te scrubben.



10. Kies Schalen naar afdrukgrootte als u wilt dat het 3D-model automatisch wordt geschaald, zodat het de beschikbare afdrukgrootte van de geselecteerde printer vult.
11. Als het 3D-model grijsstructuren, reliëfstructuren of dekkingsstructuren heeft, kunt u ervoor kiezen een of meerdere van deze structuren te negeren tijdens het afdrukken van het model. U zult zien dat het 3D-model in real-time wordt bijgewerkt wanneer u deze Oppervlakdetails-instellingen wijzigt.
12. U kunt ervoor kiezen de vereiste ondersteuningsstructuren (basisstructuren of rafts) voor het 3D-object niet af te drukken. Wees voorzichtig met het gebruik van deze optie, aangezien het afdrukken van het 3D-model mogelijk niet lukt als u de vereiste ondersteuningsstructuur niet afdrukt.
13. Als uw printer meerdere materialen ondersteunt, kiest u het gewenste materiaal voor het afdrukken van het 3D-object.

Naar boven

Het 3D-object afdrukken en een afdrukvoorbeeld weergeven

Als u alle 3D-afdrukinstellingen hebt opgegeven, voert u de volgende stappen uit:

1. Klik op het pictogram Afdrukken starten ( ) of selecteer 3D > Afdrukken in 3D. Photoshop verenigt de 3D-scène en bereidt deze voor op het afdrukproces.
2. Als u afdrukt aan de hand van een Shareways.com-profiel, verschijnt een aanwijzing met de mededeling dat de feitelijke afdrukkosten kunnen afwijken van de weergegeven schatting. Klik op OK.
3. Gebruik de 3D-camerageereedschappen in het voorvertoningsvenster om het 3D-object te roteren, te verplaatsen of om in of uit te zoomen op het object.

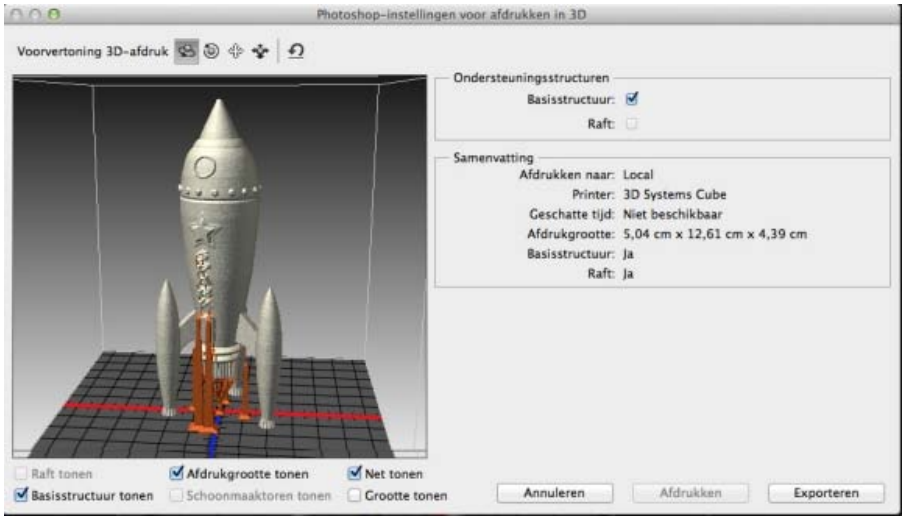
De 3D-camera roteren

De 3D-camera om de z-as draaien

Panoramische weergave van de 3D-camera

De 3D-camera schuiven

De oorspronkelijke locatie van de 3D-camera herstellen



Voorvertoning 3D-afdruk

4. Als u de 3D-afdrukinstellingen wilt exporteren naar een STL-bestand, klikt u op Exporteren en slaat u het bestand op de gewenste locatie op uw computer op. U kunt een STL-bestand uploaden naar een onlineservice, zoals Shapeways.com, of u kunt het op een SD-kaart plaatsen en lokaal afdrukken.
5. Bekijk het 3D-afdrukoverzicht en klik op Afdrukken.

U kunt een 3D-afdruktaak annuleren door 3D > Afdrukken in 3D annuleren te kiezen.

Naar boven

Hulpprogramma's voor afdrukken in 3D

Photoshop beschikt over interactieve hulpprogramma's die op wizards zijn gebaseerd en die u kunt gebruiken voor het configureren, kalibreren en onderhouden van uw 3D-printer. U kunt deze hulpprogramma's alleen gebruiken als de 3D-printer ingeschakeld is en aangesloten is op uw computer.

1. Selecteer 3D > Hulpprogramma's 3D-printer.
2. Selecteer het hulpprogramma dat u wilt starten.

   Afdrukplaat kalibreren Hiermee kunt u de afdrukplaat nivelleren. Dit hulpprogramma voert de volgende algemene stappen uit:
   - Vraagt u eventueel resterend afdrukmateriaal uit de 3D-printer te verwijderen
   - Initaliseert de afdrukkop
   - Hiermee kunt u de tussenruimte tussen de afdrukplaat en de afdrukkop voor negen spuitstukken aanpassen/afstellen

   U kunt dit hulpprogramma starten in de wizardmodus of in de handmatige modus.

   Filament laden Hiermee kunt u een filament laden in een FDM 3D-printer (Fused Deposition Modeling).

   Filament verwijderen Helpt u een filament uit een FDM 3D-printer te verwijderen

   Filament wijzigen Helpt u het filament van een FDM 3D-printer te vervangen door een nieuw filament
3. Volg de aanwijzingen op het scherm.

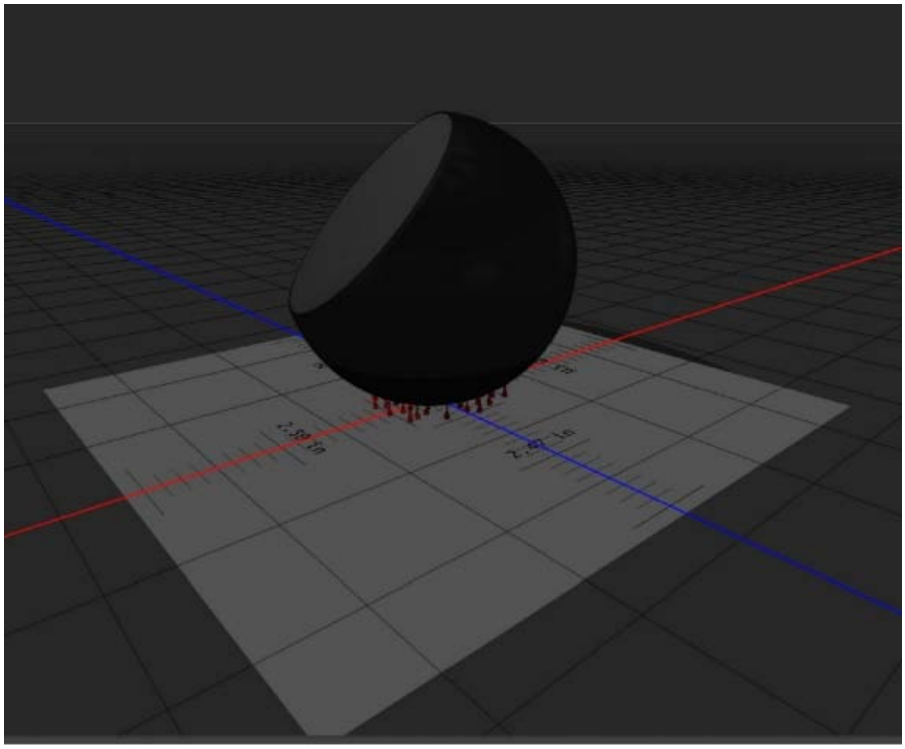
Naar boven

Veelgestelde vragen

Kan ik een doorsnede toepassen op een 3D-model voordat ik het ga afdrukken?

Ja. U kunt doorsnedes definiëren om gedeelten van een 3D-model weg te snijden voordat u het afdrukt. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer Venster > Werkruimte > 3D om over te schakelen naar de 3D-werkruimte.
2. Open het 3D-object dat u wilt afdrukken.
3. Selecteer Scène in het deelvenster 3D.
4. Selecteer in het deelvenster Eigenschappen de optie Doorsnede.
5. Geef instellingen voor de doorsnede op in het deelvenster Eigenschappen.
6. Selecteer 3D > Doorsnede toepassen op scène.
7. Druk de 3D-scène af.

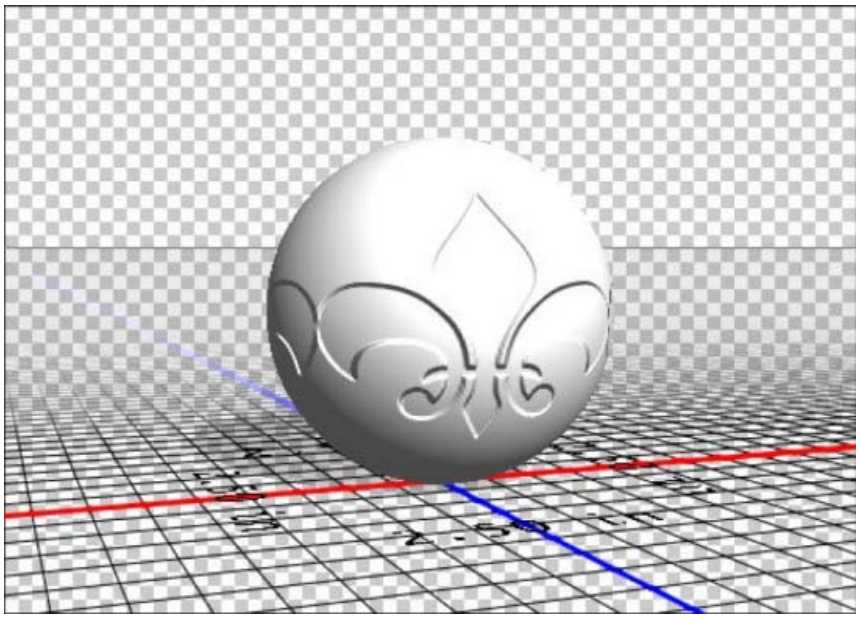


Een doorsnede van de bol wegsnijden voordat u deze afdrukt

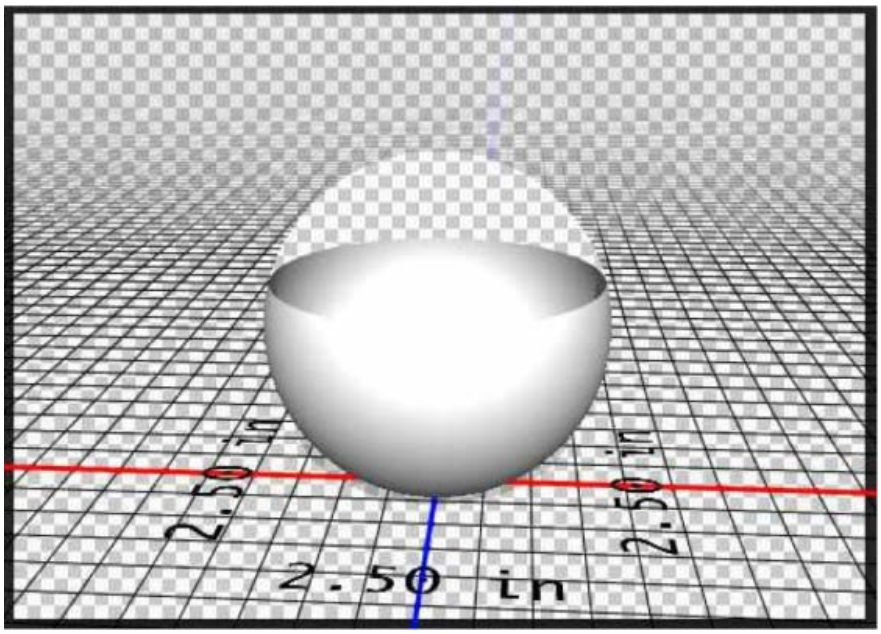
Kan ik een reliëf- of dekkingsstructuur toepassen op een 3D-model voordat ik het afdruk?

Ja. Voer de volgende algemene stappen uit:

1. Selecteer een materiaal in het deelvenster Scène.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op het mappictogram ( ) naast Reliëf/Dekking en laad een structuur. U kunt ook een nieuwe structuur definiëren die u op het 3D-model wilt toepassen.
3. Als u een nieuwe structuur definieert, slaat u deze op. De structuur wordt als een reliëf- of dekkingsstructuur toegepast op het 3D-model.
4. Druk het 3D-model af.



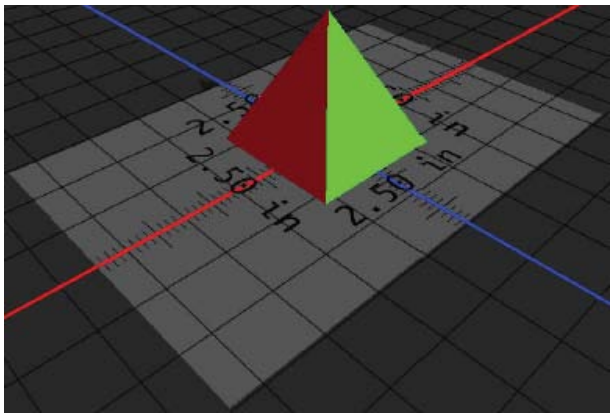
Een reliëfstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt



Een dekkingsstructuur op het 3D-model toepassen voordat het wordt afgedrukt

Kan ik 3D-modellen in twee kleuren afdrukken?

Als uw 3D-printer is uitgerust met twee afdrukkoppen, kunt u 3D-modellen in twee kleuren afdrukken. Het model wordt in twee kleuren weergegeven in de 3D-werkruimte en in de 3D-voorvertoning.



Een 3D-model in twee kleuren afdrukken

Hoe worden 3D-modellen met meerdere lagen afgedrukt?

Vanuit afdrukoogpunt wordt elke laag in het 3D-model behandeld als een 3D-object. Indien noodzakelijk, kunt u twee of meer lagen samenvoegen (3D > 3D-lagen samenvoegen).

Naar boven

Zie ook

- Tekenen in 3D | CC, CS6
- Verbeteringen van het deelvenster 3D | Photoshop CC
- Photoshop 3D-documentatie

(cc) BY-NC-SA De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Photoshop en MATLAB (Photoshop Extended)

Informatie over Photoshop en MATLAB
MATLAB en Photoshop instellen
Verbinding met Photoshop tot stand brengen of verbreken vanuit MATLAB
De Help van MATLAB gebruiken
MATLAB-opdrachten
Een document maken in MATLAB

Naar boven

Informatie over Photoshop en MATLAB

MATLAB is een geavanceerde technische computertaal en interactieve omgeving voor algoritmeontwikkeling, gegevensvisualisatie, gegevensanalyse en numerieke berekeningen. Met Photoshop Extended kunt u de resultaten van door MATLAB verwerkte afbeeldingen weergeven in Photoshop en MATLAB-opdrachten combineren met de functies voor afbeeldingsbewerking van Photoshop.

Als u vanuit MATLAB verbinding hebt gemaakt met Photoshop en een opdracht typt bij de MATLAB-opdrachtaanwijzing, worden bewerkingen uitgevoerd in Photoshop. U kunt MATLAB-algoritmen uitvoeren en de resultaten bekijken in een afbeelding in Photoshop.

Opmerking: *Voor de communicatie tussen Photoshop en MATLAB wordt gebruikgemaakt van de Photoshop JavaScript-interface en de MATLAB-bibliotheekinterface.*

Naar boven

MATLAB en Photoshop instellen

Installeer Photoshop en MATLAB op uw computer. Nadat Photoshop Extended en MATLAB op uw computer zijn geïnstalleerd, dient u de integratie met MATLAB te controleren.

Installeer de juiste compiler voor 64-bits systemen

Voor gebruik van de Photoshop-interface op een 64-bits systeem moet een C-compiler worden geïnstalleerd:

- In Windows installeert u Microsoft Developer Studio.
- In MAC OS installeert u XCode.

Zie het Lees mij-bestand over MATLAB voor Photoshop in de Photoshop-toepassingsmap voor meer informatie.

Opmerking: *Gebruik in Windows de 64-bits versie van Photoshop met de 64-bits versie van MATLAB, en de 32-bits versie van Photoshop met de 32-bits versie van MATLAB.*

De integratie met MATLAB controleren

1. Start eerst Photoshop Extended en daarna MATLAB.
2. Voeg vanuit MATLAB het pad Photoshop/MATLAB toe, inclusief de submappen.
3. Open bij de MATLAB-aanwijzing de map MATLAB. Zoek en open de map Tests en typ testall.
4. Photoshop en MATLAB voeren dan een aantal tests uit om de integratie tussen de twee programma's te verifiëren. Daarna wordt een rapport weergegeven.

(Optioneel) Toegang instellen tot Photoshop vanuit MATLAB

U kunt een pad instellen naar Photoshop Extended, zodat u rechtstreeks vanuit MATLAB toegang hebt tot de Photoshop-opdrachten.

1. Kies in MATLAB de optie File > Set Path.
2. Klik op Add Folder en selecteer de MATLAB-map waarin Extended is geïnstalleerd.
3. Klik op Save en vervolgens op Close.
4. Kies File > Preferences in het MATLAB-menu.
5. Klik op de structuur General in het dialoogvenster Preferences (linksboven).
6. Klik op de knop Update Toolbox Path Cache.
7. Klik op Apply en klik vervolgens op OK.

Naar boven

Verbinding met Photoshop tot stand brengen of verbreken vanuit MATLAB

❖ Voer in MATLAB een van de volgende handelingen uit:

- Typ pslaunch en druk op Enter (Windows) of Return (Mac OS) om Photoshop te starten of om verbinding te maken met Photoshop.
- Als u de verbinding met Photoshop wilt verbreken en wilt afsluiten, typt u psquit en drukt u op Enter (Windows) of Return (Mac OS).

Naar boven

De Help van MATLAB gebruiken

Het Help-systeem van MATLAB bevat voorbeelden van een workflow tussen MATLAB en Photoshop.

1. Kies Help > Full Product Family Help.

   U ziet dan een Photoshop-gereedschapset met opdrachten in submenu's, zoals Voorbeelden om aan de slag te gaan. Voer de volgende stappen uit als de Photoshop-gereedschapset niet wordt weergegeven.
2. Klik op de knop Start.
3. Kies Desktop Tools > View Source Files.
4. Klik achtereenvolgens op de knoppen Refresh Start en Close. Probeer het menu Help daarna nogmaals.

Naar boven

MATLAB-opdrachten

Door opdrachten te typen op de opdrachtregel van MATLAB kunt u een verbinding met Photoshop tot stand brengen of verbreken en kunt u pixels genereren die kunnen worden weergegeven in een Photoshop-document.

Blader door het bestand psfunctionscat.html voor een lijst met alle MATLAB Photoshop-opdrachten. U vindt dit bestand in de MATLAB-map in de map waarin u Photoshop hebt geïnstalleerd. Typ help (opdrachtnaam) bij de MATLAB-opdrachtaanwijzing voor een uitgebreidere beschrijving van alle opdrachten, met bijvoorbeeld de syntaxis, argumenten en voorbeelden.

Opmerking: *Alle MATLAB-opdrachten worden ondersteund voor Japanse tekens. MATLAB voor Windows biedt ondersteuning voor een Japanse gebruikersinterface op systemen waarop de Japanse versie van Windows XP wordt uitgevoerd. MATLAB voor Mac OS biedt alleen ondersteuning voor Amerikaans Engels op Japanse Mac OS-systemen. Neem voor nadere informatie contact op met The MathWorks, Inc.*

Naar boven

Een document maken in MATLAB

1. Typ psnewdoc in MATLAB.
2. Voer een van de volgende handelingen uit om de kenmerken van het nieuwe document op te geven:
   - Als u een document wilt maken met gebruik van de standaardwaarden, typt u psnewdoc(). Verderop vindt u meer informatie over de standaardwaarden.
   - Als u een document wilt maken met een specifieke breedte en hoogte, typt u psnewdoc(W,H). Voor de waarden W en H worden de eenheden gebruikt die zijn ingesteld bij Eenheden & linialen in het dialoogvenster Voorkeuren van Photoshop. Voor de andere documentkenmerken worden de standaardwaarden hersteld.

     Opmerking: *Typ de reeks 'undefined' als u het invoeren van argumenten wilt overslaan. De standaardgrootte van een nieuw document is 504 x 360 pixels.*
   - Als u documenten wilt maken en kenmerken wilt opgeven, typt u psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P). Verderop vindt u informatie over de kenmerken van nieuwe documenten.

   Hier volgt een voorbeeld van code voor het maken van een document en het opgeven van alle kenmerken in MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Kenmerken en standaardinstellingen van nieuwe documenten

Als u psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P) opgeeft, maakt u een document met waarden voor de volgende kenmerken:

B Verwijst naar de breedte van het document, uitgedrukt in de eenheden die zijn ingesteld bij Eenheden & linialen in het dialoogvenster Voorkeuren van Photoshop. De standaardbreedte is 504 pixels.
H Verwijst naar de hoogte van het document, uitgedrukt in de eenheden die zijn ingesteld bij Eenheden & linialen in het dialoogvenster Voorkeuren van Photoshop. De standaardhoogte is 360.
R Verwijst naar de resolutie, de standaardinstelling 72 ppi.
N Verwijst naar de documentnaam. De standaardnaam is Untitled-X waarbij X naar de index voor nieuwe documenten verwijst.
M Verwijst naar de kleurmodus: RGB, CMYK, Lab, bitmap of grijswaarden. De standaardinstelling is RGB.
F Verwijst naar de achtergrondinhoud van het nieuwe document: wit, achtergrondkleur of transparant. De standaardinstelling is wit.
A Verwijst naar de pixelverhouding, de standaardinstelling is 1.0 (vierkante pixels).
B Verwijst naar de bitdiepte: 1, 8, 16 of 32. De standaardinstelling 8.
P Verwijst naar het kleurprofiel. Standaard wordt het profiel van de werkruimte van de opgegeven kleurmodus gebruikt. De werkruimten worden opgegeven in het dialoogvenster Kleurinstellingen in Photoshop.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Metingen (Photoshop Extended)

Informatie over metingen (Photoshop Extended)
De metingsschaal instellen (Photoshop Extended)
Schaalmarkeringen gebruiken (Photoshop Extended)
Een meting uitvoeren (Photoshop Extended)
Het metingslogbestand gebruiken (Photoshop Extended)

Naar boven

Informatie over metingen (Photoshop Extended)

Met de functie Metingen van Photoshop Extended kunt u metingen uitvoeren in elk gebied dat met het gereedschap Liniaal of een selectiegereedschap is gedefinieerd, inclusief onregelmatig gevormde gebieden die zijn geselecteerd met de lasso, de toverstaf of met het gereedschap Snelle selectie. U kunt bovendien de hoogte, breedte, het gebied en de omtrek berekenen of de metingen van een of meerdere afbeeldingen vastleggen. De meetgegevens worden vastgelegd in het deelvenster Metingslogbestand. U kunt de kolommen in het metingslogbestand aanpassen, u kunt de gegevens in de kolommen sorteren en u kunt gegevens uit het logbestand exporteren naar een Unicode-tekstbestand met komma's als scheidingsteken.

Op www.adobe.com/go/vid0029_nl vindt u een video over de meetfuncties.

Metingsschaal

Wanneer u een metingsschaal instelt, wordt een opgegeven aantal pixels in de afbeelding ingesteld dat overeenkomt met een bepaald aantal schaaleenheden, zoals inches, millimeters of microns. Nadat u een schaal hebt gemaakt, kunt u gebieden meten en berekeningen ontvangen en de resultaten vastleggen in de geselecteerde schaaleenheden. U kunt meerdere voorinstellingen voor metingsschalen maken, maar u kunt slechts één schaal tegelijk gebruiken in een document.

Schaalmarkeringen

U kunt schaalmarkeringen op een afbeelding plaatsen om de metingsschaal weer te geven. U kunt desgewenst een bijschrift bij schaalmarkeringen weergeven waarin de schaaleenheden worden weergegeven.

Naar boven

De metingsschaal instellen (Photoshop Extended)

U gebruikt het gereedschap Liniaal om de metingsschaal voor een document in te stellen. U kunt voorinstellingen voor metingsschalen maken voor metingsschalen die u vaak gebruikt. Voorinstellingen worden toegevoegd aan het submenu Analyse > Metingsschaal instellen. De huidige metingsschaal voor het document wordt in het submenu gemarkeerd met een vinkje en weergegeven in het deelvenster Info.
Opmerking: *De metingsschaal wordt automatisch voor DICOM-bestanden ingesteld. Zie Informatie over DICOM-bestanden (Photoshop Extended).*
Kies Analyse > Metingsschaal instellen > Standaard om de standaardmetingsschaal van 1 pixel = 1 pixel te herstellen.

De metingsschaal instellen

1. Open een document.
2. Kies Analyse > Metingsschaal instellen > Aangepast. Het gereedschap Liniaal wordt automatisch geselecteerd. Sleep het gereedschap om een pixelafstand in de afbeelding te meten of typ een waarde in het tekstvak Pixellengte. Als u het dialoogvenster Metingsschaal sluit, wordt de huidige instelling van het gereedschap hersteld.
3. Geef de logische eenheden en de logische lengte op die passen bij de pixellengte.

   Stel bijvoorbeeld dat 50 is ingesteld als de pixellengte en dat u een schaal van 50 pixels per micron wilt instellen. In dat geval geeft u 1 op bij Logische Lengte en microns als logische eenheden.
4. Klik op OK in het dialoogvenster Metingsschaal om de metingsschaal voor het document in te stellen.
5. Kies Bestand > Opslaan om de huidige instelling voor de metingsschaal samen met het document op te slaan.

   Als u de schaal wilt weergeven in het deelvenster Info, kiest u Deelvensteropties in het menu van het deelvenster ▾≡ en kiest u Metingsschaal in het gebied Statusinformatie.

   Als u de metingsschaal onder aan het documentvenster wilt weergeven, kiest u Tonen > Metingsschaal in het menu van het documentvenster.

Een voorinstelling voor een metingsschaal maken

1. Open een document.

2. Kies Analyse > Metingsschaal instellen > Aangepast.
3. Maak een metingsschaal.
4. Klik op Voorinstelling opslaan en geef de voorinstelling een naam.
5. Klik op OK. De voorinstelling die u hebt gemaakt, wordt toegevoegd aan het submenu Analyse > Metingsschaal instellen.

Een voorinstelling voor een metingsschaal verwijderen

1. Kies Analyse > Metingsschaal instellen > Aangepast.
2. Selecteer de voorinstelling die u wilt verwijderen.
3. Klik op Voorinstelling verwijderen en klik op OK.

Naar boven

Schaalmarkeringen gebruiken (Photoshop Extended)

Metingsschaalmarkeringen geven de in uw document gebruikte metingsschaal aan. Stel de metingsschaal in voor een document voordat u een schaalmarkering maakt. U kunt de markeringslengte instellen in logische eenheden, een tekstbijschrift opnemen dat de lengte aangeeft en de kleur van de markering en het bijschrift instellen op zwart of wit.

Op www.adobe.com/go/vid0029_nl vindt u een video over de meetfuncties.

Een schaalmarkering instellen

1. Kies Analyse > Schaalmarkering plaatsen.
2. Stel de volgende opties in in het dialoogvenster Metingsschaalmarkering:
   Lengte Geef een waarde op om de lengte van de schaalmarkering in te stellen. De lengte van de markering in pixels is afhankelijk van de metingsschaal die momenteel is geselecteerd voor het document.

   Lettertype Kies het lettertype voor de weergavetekst.

   Tekengrootte Kies de tekengrootte voor de weergavetekst.

   Tekst weergeven Selecteer deze optie om de logische lengte en eenheden voor de schaalmarkering weer te geven.

   Tekstpositie Hiermee geeft u het bijschrift boven of onder de schaalmarkering weer.

   Kleur Hiermee stelt u de kleur van de schaalmarkering en het bijschrift in op zwart of wit.
3. Klik op OK.

De schaalmarkering wordt linksonder in de afbeelding geplaatst. De markering voegt een laaggroep toe aan het document. Deze laaggroep bevat een tekstlaag (als de optie Tekst weergeven is geselecteerd) en een grafische laag. Met het gereedschap Verplaatsen kunt u de schaalmarkering verplaatsen en met het gereedschap Tekst kun u het bijschrift bewerken of de tekengrootte, het lettertype of de kleur wijzigen.

Schaalmarkeringen toevoegen of vervangen

U kunt meerdere schaalmarkeringen plaatsen in een document of bestaande markeringen vervangen.

Opmerking: *Aanvullende schaalmarkeringen worden in dezelfde positie op de afbeelding geplaatst. Afhankelijk van hun lengte kunnen ze elkaar dan overlappen. Schakel de laagset van de schaalmarkering uit om een onderliggende markering weer te geven.*

1. Kies Analyse > Schaalmarkering plaatsen.
2. Klik op Verwijderen of Behouden.
3. Geef instellingen op voor de nieuwe markering en klik op OK.

Een schaalmarkering verwijderen

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de laaggroep Metingsschaalmarkering die u wilt verwijderen.
2. Klik met de rechtermuisknop op de laaggroep en selecteer Groep verwijderen in het contextmenu of klik op de knop Laag verwijderen.
3. Klik op Groep en inhoud.

Naar boven

Een meting uitvoeren (Photoshop Extended)

U kunt metingen uitvoeren met de selectiegereedschappen van Photoshop, het gereedschap Liniaal en het gereedschap Tellen. Kies het gereedschap dat aansluit bij het type gegevens dat u wilt vastleggen in het metingslogbestand.

- Maak een selectiegebied waarvan u de waarden wilt meten, zoals hoogte, breedte, perimeter, gebied en grijswaarden van de pixels. U kunt een of meerdere selecties tegelijk meten.
- Teken een lijn met het gereedschap Liniaal om de lineaire afstand en hoek te meten.
- Gebruik het gereedschap Tellen om het aantal elementen in een afbeelding te tellen en leg het aantal elementen vervolgens vast. Zie Objecten in een afbeelding tellen (Photoshop Extended).

Elke meting meet een of meer *gegevenspunten*. De gegevenspunten die u selecteert, bepalen welke gegevens worden vastgelegd in het metingslogbestand. De gegevenspunten komen overeen met het type gereedschap waarmee u de meting uitvoert. Gebied, perimeter, hoogte en breedte zijn de beschikbare gegevenspunten voor het meten van selecties. Lengte en hoek zijn beschikbare gegevenspunten voor metingen die worden uitgevoerd met het gereedschap Liniaal. U kunt sets met gegevenspunten maken en opslaan voor bepaalde typen metingen, zodat u sneller kunt werken.

1. Open een bestaand document.
2. Kies Analyse > Metingsschaal instellen en kies een metingsschaalvoorinstelling voor het document (zie De metingsschaal instellen (Photoshop Extended)) of kies Aangepast en stel een aangepaste metingsschaal in.

   Metingen worden berekend en vastgelegd in het metingslogbestand. Hierbij worden de schaaleenheden gebruikt die van kracht zijn op het moment waarop een meting wordt vastgelegd. Als er geen metingsschaal is, wordt de standaardschaal 1 pixel = 1 pixel gebruikt.
3. (Optioneel) Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Aangepast om de gegevenspunten te selecteren die u wilt meten.
   - Selecteer een bestaande voorinstelling voor een gegevenspunt in het submenu.

   In het dialoogvenster Gegevenspunten selecteren worden de gegevenspunten gegroepeerd op basis van het meetgereedschap waarmee ze kunnen worden gemeten. De Algemene gegevenspunten kunnen door alle gereedschappen worden gebruikt. Ze voegen nuttige informatie toe aan het metingslogbestand, zoals de naam van het bestand dat wordt gemeten, de metingsschaal en de datum of tijd van de meting.

   Standaard zijn alle gegevenspunten geselecteerd. U kunt een subset gegevenspunten selecteren voor een bepaald type meting en deze combinatie vervolgens opslaan als een voorinstelling voor gegevenspunten.

   Opmerking: *Wanneer u een meting uitvoert met een bepaald gereedschap, worden alleen de gegevenspunten die aan dat gereedschap zijn gekoppeld, weergegeven in het logbestand, zelfs wanneer andere gegevenspunten zijn geselecteerd. Als u bijvoorbeeld een meting uitvoert met het gereedschap Liniaal, worden alleen de gegevenspunten voor het gereedschap Liniaal weergegeven in het metingslogbestand, samen met eventuele algemene gegevenspunten die zijn geselecteerd.*
4. Kies een afbeeldingsfunctie en een meetgereedschap die overeenkomen met de geselecteerde gegevenspunten. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Maak een of meerdere selecties in de afbeelding.
   - Kies Analyse > Gereedschap Liniaal of klik op het gereedschap Liniaal in de gereedschapset en meet de lengte van een afbeeldingsgebied.
   - Kies Analyse > Gereedschap Tellen of klik op het gereedschap Tellen in de gereedschapset en tel de elementen in de afbeelding.
5. Kies Venster > Metingslogbestand om het deelvenster Metingslogbestand te openen.
6. Kies Analyse > Metingen opnemen of klik op Metingen opnemen in het deelvenster Metingslogbestand.
   Opmerking: *Als de geselecteerde gegevenspunten niet overeenkomen met het geselecteerde meetgereedschap, wordt u gevraagd gegevenspunten te selecteren voor dat gereedschap.*

   Het metingslogbestand bevat een kolom voor elk gegevenspunt dat u hebt geselecteerd in het dialoogvenster Gegevenspunten selecteren. Voor iedere meting die u uitvoert, wordt een nieuwe rij gegevens toegevoegd aan het metingslogbestand.

   Als u meerdere geselecteerde gebieden in een afbeelding meet, wordt één rij gegevens gemaakt in het logbestand met een overzicht van of alle gegevens voor alle geselecteerde gebieden, gevolgd door een rij gegevens voor elk geselecteerd gebied. Elk selectiegebied wordt als een afzonderlijk element opgenomen in de kolom Label van het logbestand. Bovendien wordt aan elk selectiegebied een uniek nummer toegewezen.

   U kunt stap 2 tot en met 6 herhalen voor verschillende selecties in hetzelfde of in een ander document. In de kolom Document in het metingslogbestand staat de bron van de meetgegevens.

Gegevenspunten voor metingen

Hoek Hoek of oriëntatie (±0-180) van het gereedschap Liniaal.

Gebied Het gebied van de selectie, uitgedrukt in vierkante pixels of in gekalibreerde eenheden volgens de ingestelde metingsschaal (bijvoorbeeld vierkante millimeters).

Cirkelvormigheid 4pi (gebied/omtrek^2). Een waarde van 1,0 betekent een perfecte cirkel. Hoe dichter de waarde bij 0,0 ligt, hoe langer de veelhoek wordt. Deze waarden zijn wellicht niet geldig voor bijzonder kleine selecties.

Aantal Dit aantal varieert op basis van het gebruikte meetgereedschap. Selectiegereedschap: het aantal niet-aangrenzende selectiegebieden in de afbeelding. Het gereedschap Tellen: het aantal getelde elementen in de afbeelding. Het gereedschap Liniaal: het aantal zichtbare liniaallijnen (1 of 2).

Datum en tijd Geeft de datum en tijd aan waarop de meting is uitgevoerd.

Document Geeft aan welk document(bestand) is gemeten.

Grijswaarde Dit is een meting van de helderheid die als volgt wordt uitgedrukt: van 0 tot 255 (voor 8-bits afbeeldingen), 0 tot 32.768 (voor 16-bits afbeeldingen) of 0,0 tot 10 (voor 32-bits afbeeldingen). Voor alle metingen die betrekking hebben op grijswaarden, wordt de afbeelding intern omgezet in grijswaarden aan de hand van het standaardgrijswaardenprofiel (net als wanneer u Afbeelding > Modus > Grijswaarden kiest). De gewenste berekeningen (gemiddelde waarde, mediaanwaarde, minimale en maximale waarde) worden berekend voor elk element en voor het overzicht.

Hoogte De hoogte van de selectie (max y - min y), uitgedrukt in de eenheden van de huidige metingsschaal.

Histogram Genereert histogramgegevens voor ieder kanaal in de afbeelding (drie kanalen voor RGB-afbeeldingen, vier voor CMYK-afbeeldingen, enz.). Het aantal pixels voor iedere waarde tussen 0 en 255 (16- of 32-bits -waarden worden omgezet in 8-bits) wordt opgenomen. Wanneer u de gegevens uit het metingslogbestand exporteert, worden de numerieke histogramgegevens geëxporteerd naar een CSV-bestand (een bestand met komma's als scheidingsteken). Het bestand wordt in een eigen map geplaatst op de exportlocatie van het metingslogbestand met tabs als scheidingsteken. Aan histogrambestanden wordt een uniek nummer toegewezen, dat begint bij 0 en dat in stappen van 1 toeneemt. Wanneer meerdere selecties tegelijkertijd worden gemeten, wordt één histogrambestand gegenereerd voor het totale geselecteerde gebied en worden aanvullende histogrambestanden gegenereerd voor iedere selectie.

Geïntegreerde densiteit Het totaal van de waarden van de pixels in de selectie. Deze waarde komt overeen met het product van Gebied (in pixels) en Grijswaarde (gemiddeld).

Label Identificeert alle metingen en wijst hier automatisch een nummer aan toe, namelijk Meting 1, Meting 2, enz. Wanneer meerdere selecties tegelijkertijd worden gemeten, wordt aan iedere selectie een aanvullend label en nummer toegewezen.

Lengte De lineaire afstand die door het gereedschap Liniaal in de afbeelding is gedefinieerd, uitgedrukt in de eenheden van de huidige metingsschaal.

Perimeter De perimeter van de selectie. Wanneer meerdere selecties tegelijkertijd worden gemeten, wordt een meting gegenereerd voor de totale perimeter van alle selecties en wordt een meting gegenereerd voor iedere selectie.

Schalen De metingsschaal van het brondocument (bijvoorbeeld, 100 px = 3 km).

Schaaleenheden De logische eenheden van de metingsschaal.

Schaalfactor Het aantal pixels dat aan de schaaleenheid is toegewezen.

Bron De bron van de meting: het gereedschap Liniaal, het gereedschap Tellen of Selectie.

Breedte De breedte van de selectie (max x - min x), uitgedrukt in de eenheden van de huidige metingsschaal.

Een vooringesteld gegevenspunt maken

1. Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren > Aangepast.
2. Selecteer gegevenspunten voor de voorinstelling.
3. Klik op Voorinstelling opslaan en geef de voorinstelling een naam.
4. Klik op OK. De voorinstelling wordt opgeslagen en u kunt deze nu kiezen in het menu Analyse > Gegevenspunten maken.

Een vooringesteld gegevenspunt bewerken

1. Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren > Aangepast.
2. Kies de voorinstelling die u wilt bewerken in het menu Voorinstelling.
3. Selecteer gegevenspunten of hef de selecties van gegevenspunten juist op. De naam Voorinstelling wordt gewijzigd in Aangepast.
4. Klik op Voorinstelling opslaan. Geef de naam van de oorspronkelijke voorinstelling op om de bestaande voorinstelling te vervangen of typ een nieuwe naam om een nieuwe voorinstelling te maken.

Een vooringesteld gegevenspunt verwijderen

1. Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren > Aangepast.
2. Kies de voorinstelling die u wilt verwijderen in het menu Voorinstelling.
3. Klik op Voorinstelling verwijderen en daarna op Ja om de verwijdering te bevestigen.
4. Klik op OK.

Naar boven

Het metingslogbestand gebruiken (Photoshop Extended)

Als u een object meet, worden de meetgegevens opgenomen in het deelvenster Metingslogbestand. Iedere rij in het logbestand vertegenwoordigt een gemeten set en iedere rij vertegenwoordigt de gegevenspunten in een gemeten set.

Als u een object meet, wordt er een nieuwe rij weergegeven in het metingslogbestand. U kunt de kolommen in het logbestand opnieuw rangschikken, gegevens in kolommen sorteren, kolommen of rijen verwijderen of de gegevens uit het logbestand naar een kommagescheiden tekstbestand exporteren.

Op www.adobe.com/go/vid0029_nl vindt u een video over de meetfuncties.

Het metingslogbestand weergeven

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Kies Analyse > Metingen opnemen.
- Kies Venster > Metingslogbestand.

Rijen selecteren in het logbestand

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

Klik op een rij in het logbestand om deze te selecteren.

- Als u meerdere aangrenzende rijen wilt selecteren, klikt u op de eerste rij en sleept u om aanvullende rijen te selecteren. U kunt ook op de eerste rij klikken, Shift ingedrukt houden en vervolgens op de laatste rij klikken.
- Als u niet-aangrenzende rijen wilt selecteren, klikt u op de eerste rij en houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op aanvullende rijen.
- Klik op Alles selecteren om alle rijen te selecteren.
- Klik op Alle selecties opheffen om de selectie van alle rijen ongedaan te maken.

Kolommen selecteren in het logbestand

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik op een kolomkop.
- Als u aangrenzende kolommen wilt selecteren, klikt u op een kolomkop en sleept u om aanvullende kolommen te selecteren. U kunt ook op de eerste kolomkop klikken, Shift ingedrukt houden en vervolgens op de laatste kolomkop klikken.
- Als u niet-aangrenzende kolommen wilt selecteren, klikt u op de eerste kolomkop en houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klikt u op aanvullende kolomkoppen.

Kolommen in het logbestand opnieuw rangschikken, vergroten, verkleinen of sorteren

✥ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Sleep geselecteerde kolommen om deze opnieuw te rangschikken in het logbestand. Een dubbele zwarte lijn geeft de kolompositie aan.
- Klik op een kolomkop en sleep de scheidingslijn om de grootte van een kolom te wijzigen.
- Als u de gegevens in een kolom wilt sorteren, klikt u op de kolomkop om de volgorde te wijzigen of klikt u met de rechtermuisknop op de kop en kiest u Sorteren: oplopend of Sorteren: aflopend. (U kunt de volgorde van rijen niet handmatig wijzigen.)

Rijen of kolommen verwijderen uit het logbestand

1. Selecteer een of meerdere rijen of kolommen in het logbestand.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Selectie verwijderen in het menu van het palet Metingslogbestand.
   - Klik op het pictogram Verwijderen boven in het deelvenster.
   - Klik met de rechtermuisknop op een rij- of kolomkop en selecteer Verwijderen in het pop-upmenu.

Gegevens uit het metingslogbestand exporteren

U kunt gegevens uit het metingslogbestand exporteren naar een kommagescheiden tekstbestand. U kunt het tekstbestand openen in een spreadsheetprogramma en statistische of analytische berekeningen uitvoeren op de meetgegevens.

1. Selecteer een of meerdere rijen in het logbestand.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies Geselecteerde elementen exporteren in het menu van het palet Metingslogbestand.
   - Klik op het pictogram Exporteren boven aan het deelvenster.
   - Klik met de rechtermuisknop op een rij en selecteer Exporteren in het pop-upmenu.
3. Geef een bestandsnaam en een locatie op en klik vervolgens op Opslaan.

   De metingen worden geëxporteerd naar een kommagescheiden UTF-8-tekstbestand.

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Afbeeldingsstapels (Photoshop Extended)

Informatie over afbeeldingsstapels
Een afbeeldingsstapel maken
Een afbeeldingsstapel maken met gebruik van een script

Informatie over afbeeldingsstapels

Naar boven

Een afbeeldingsstapel bestaat uit een groep afbeeldingen met een vergelijkbaar referentiekader, maar met kwaliteits- of inhoudsverschillen. Als u de afbeeldingen eenmaal in een stapel hebt opgenomen, kunt u de meerdere afbeeldingen verwerken tot een samengestelde weergave waaruit ongewenste inhoud of ruis is verwijderd.

U kunt afbeeldingsstapels op verschillende manieren gebruiken voor het verbeteren van afbeeldingen:

- Om ruis en vervorming te verwijderen uit forensische, medische of astrofotografische afbeeldingen.
- Om ongewenste objecten uit een serie stilstaande beelden of videoframes te verwijderen. Zo kunt u bijvoorbeeld een persoon verwijderen die door het beeld loopt of een auto die voor het gewenste object rijdt.

Afbeeldingsstapels worden opgeslagen als slimme objecten. De verwerkingsopties die op de stapel kunnen worden toegepast, worden stapelmodi genoemd. Het toepassen van een stapelmodus op een afbeeldingsstapel is een niet-destructieve bewerking. U kunt stapelmodi wijzigen om een ander effect te bereiken, maar de originele afbeeldingsgegevens in de stapel blijven ongewijzigd. Als u de stapelmodus hebt gewijzigd en de wijzigingen wilt behouden, slaat u het resultaat op als een nieuwe afbeelding of zet u het slimme object om in pixels. U kunt handmatig een afbeeldingsstapel maken, maar u kunt hier ook een script voor gebruiken.

Een afbeeldingsstapel maken

Naar boven

U bereikt de beste resultaten wanneer de afbeeldingen in een afbeeldingsstapel dezelfde afmetingen en grotendeels vergelijkbare inhoud hebben, zoals een groep foto's die vanaf hetzelfde punt zijn genomen of frames van een stationaire videocamera. De inhoud van de afbeeldingen moet zozeer overeenkomen dat u ze kunt registeren of uitlijnen met de andere afbeelding in de set.

1. Combineer de afbeeldingen in één afbeelding met meerdere lagen. Zie Lagen dupliceren.
   Opmerking: *Een afbeeldingsstapel dient minstens twee lagen te bevatten.*

   U kunt afbeeldingen ook combineren met gebruik van een script (Bestand > Scripts > Bestanden laden naar stapel).
2. Kies Selecteren > Alle lagen.
   Opmerking: *U dient de achtergrondlaag eerst om te zetten in een gewone laag om deze laag te kunnen selecteren met de opdracht Alle lagen.*
3. Kies Bewerken > Lagen automatisch uitlijnen en selecteer de uitlijningsoptie Automatisch. Als de lagen dan niet op de juiste wijze worden geregistreerd, probeert u de optie Alleen positie wijzigen.
4. Kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in slim object.
5. Kies Laag > Slimme objecten > Stapelmodus en selecteer een stapelmodus in het submenu.
   - Gebruik de plug-ins Mediaan of Gemiddeld als u ruis wilt reduceren.
   - Gebruik de plug-in Mediaan als u objecten uit de afbeelding wilt verwijderen.

     De uitvoer bestaat uit een samengestelde afbeelding van dezelfde grootte als de originele afbeeldingsstapel. Experimenteer een beetje met de verschillende plug-ins om te zien hoe u een bepaalde afbeelding het beste kunt verbeteren.

     Kies een andere stapelmodus in het submenu om het rendereffect te wijzigen. De rendering van stapels is niet cumulatief, elk rendereffect heeft betrekking op de originele afbeeldingsgegevens in de stapel en vervangt de vorige effecten.

Stapelmodi

Stapelmodi werken op één kanaal en alleen op niet-transparante pixels. De modus Maximaal levert bijvoorbeeld de maximale waarden van de rode, groene en blauwe kanalen op voor een doorsnede van pixels en voegt deze samen tot één samengestelde pixelwaarde in de gerenderde afbeelding.

Naam van de renderplug-in	Resultaat	Opmerkingen
Entropie	entropie = - totaal((waarschijnlijkheid van waarde) * log2(waarschijnlijkheid van	De binaire entropie (ofwel entropie met volgorde nul) bepaalt de ondergrens van

	waarde)) Waarschijnlijkheid van waarde = (aantal malen dat waarde voorkomt) / (totaal aantal niet-transparante pixels)	het aantal bits dat nodig is om de gegevens in een set zonder verlies te coderen.
Welving	welving = (totaal((waarde -gemiddelde)^4) van niet-transparante pixels) / ((aantal niet-transparante pixels - 1) * (standaardafwijking)^4)	Een meting van de welving of platheid in vergelijking met de normale distributie. De welving van een gewone standaarddistributie is 3.0. Een welving van meer dan drie verwijst naar een distributie met pieken en een welving van minder dan drie verwijst naar een platte distributie (in verhouding tot de standaarddistributie).
Maximaal	De maximale kanaalwaarden voor alle niet-transparante pixels	
Gemiddeld	De gemiddelde kanaalwaarden voor alle niet-transparante pixels	Geschikt voor het reduceren van ruis
Mediaan	De mediaan van de kanaalwaarden voor alle niet-transparante pixels	Geschikt voor het reduceren van ruis en het verwijderen van ongewenste inhoud uit de afbeelding
Minimaal	De minimale kanaalwaarden voor alle niet-transparante pixels	
Bereik	De maximale waarde van de niet-transparante pixels min de minimale waarde	
Asymmetrisch	asymmetrisch = (totaal((waarde - gemiddelde)^3) van niet-transparante pixels) / ((aantal niet-transparante pixels - 1) * (standaardafwijking)^3)	Asymmetrisch is een meting van de symmetrie of asymmetrie rond het statistisch gemiddelde
Standaardafwijking	standaardafwijking = vierkante wortel(variantie)	
Optelling	De totale kanaalwaarden voor alle niet-transparante pixels	
Variantie	variantie = (totaal((waarde-gemiddelde)^2) over niet-transparante pixels) / (aantal niet-transparante pixels - 1)	

Stapelrendering verwijderen

❖ Kies Laag > Slimme objecten > Stapelmodus > Geen om rendering te verwijderen uit een afbeeldingsstapel en deze weer om te zetten in een gewoon slim object.

Een afbeeldingsstapel bewerken

Aangezien een afbeeldingsstapel een slim object is, kunt u de originele afbeeldingen die de stapellagen vormen op ieder gewenst moment bewerken.

❖ Kies Laag > Slimme objecten > Inhoud bewerken of dubbelklik op de laagminiatuur. Nadat u het bewerkte slimme object hebt opgeslagen, wordt de stapel automatisch gerenderd met de laatste renderoptie die op de stapel is toegepast.

Een afbeeldingsstapel omzetten

Zet het slimme object om in een gewone laag om de rendereffecten die op een afbeeldingsstapel zijn toegepast te behouden. (U kunt het slimme object kopiëren voordat u het omzet, voor het geval u de afbeeldingsstapel later opnieuw wilt renderen.)

❖ Kies Laag > Slimme objecten > Omzetten in pixels.

Naar boven

Een afbeeldingsstapel maken met gebruik van een script

Met het script Statistieken kunt u het maken en renderen van een afbeeldingsstapel automatiseren.

1. Kies Bestand > Scripts > Statistieken.
2. Kies een stapelmodus in het menu Stapelmodus kiezen.
3. Pas de stapelmodus toe op de geopende bestanden of blader naar een map of naar afzonderlijke bestanden en selecteer deze.

   De geselecteerde bestanden worden weergegeven in het dialoogvenster.
4. Selecteer desgewenst Poging om bronafbeeldingen automatisch uit te lijnen (equivalent aan het kiezen van Bewerken > Lagen automatisch uitlijnen). Klik vervolgens op OK.

   De meerdere afbeeldingen worden gecombineerd tot één afbeelding met meerdere lagen, de lagen worden omgezet in een slim object en de geselecteerde stapelmodus wordt toegepast.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

DICOM-bestanden (Photoshop Extended)

Informatie over DICOM-bestanden (Photoshop Extended)
Een DICOM-bestand openen (Photoshop Extended)
Een 3D-volume maken van DICOM-frames (Photoshop Extended)
DICOM-frames als JPEG-bestanden exporteren (Photoshop Extended)
DICOM-metagegevens (Photoshop Extended)
DICOM-bestanden animeren (Photoshop Extended)

Naar boven

Informatie over DICOM-bestanden (Photoshop Extended)

Op www.adobe.com/go/vid0028_nl vindt u een video over DICOM-bestanden.

DICOM (een acroniem voor Digital Imaging and Communications in Medicine) is de meest voorkomende standaard voor het ontvangen van medische scans. In Photoshop Extended kunt u de volgende typen DICOM-bestanden openen en ermee werken: DC3-, DCM- of DIC-bestanden of bestanden zonder bestandstoevoeging. DICOM-bestanden kunnen meerdere segmenten, ofwel frames, bevatten die de verschillende lagen van een scan vertegenwoordigen.

Photoshop leest alle frames in een DICOM-bestand en zet deze om in Photoshop-lagen. Photoshop kan ook alle DICOM-frames in een raster op één laag plaatsen of frames openen als een 3D-volume dat u in 3D-ruimte kunt roteren. Photoshop kan 8-, 10-, 12- of 16-bits DICOM-bestanden lezen (Photoshop zet 10- en 12-bits bestanden om in 16-bits bestanden.)

Als u een DICOM-bestand hebt geopend in Photoshop, kunt u alle Photoshop-functies gebruiken om het bestand aan te passen, te markeren of er een notitie voor te maken. Zo kunt u bijvoorbeeld een opmerking toevoegen aan het bestand met het gereedschap Notities, een bepaald gebied op de scan markeren met het gereedschap Potlood of het filter Stof en krassen gebruiken om stof of krassen te verwijderen van een scan. Gebruik de liniaal of de selectiegereedschappen om de inhoud van afbeeldingen te meten.
Opmerking: *Elke metingschaal in een DICOM-bestand wordt automatisch met het bestand geïmporteerd. Als er geen schaal in het bestand staat, wordt de standaardschaal van 1 pixel = 1 mm als een aangepaste metingschaal toegevoegd. Zie De metingsschaal instellen (Photoshop Extended).*
U kunt 8-bits DICOM-bestanden opslaan in alle bestandsindelingen die door Photoshop worden ondersteund (16-bits bestanden moeten worden opgeslagen als DICOM-, Photoshop, Photoshop PDF-, Photoshop Raw-, PNG- of TIFF-bestanden of in de indeling voor grote documenten).
Belangrijk: *Als u een bestand opslaat in de DICOM-indeling, gaan alle laagstijlen, aanpassingen, overvloeimodi of maskers verloren.*
U kunt metagegevens voor DICOM-bestanden ook weergeven en bewerken in Bridge of in het dialoogvenster Bestandsinfo in Photoshop. DICOM-bestanden ondersteunen externe automatisering door middel van scripts (zie Scripts).

Naar boven

Een DICOM-bestand openen (Photoshop Extended)

Voordat u een DICOM-bestand opent, kunt u opgeven hoe DICOM-frames worden geopend (als lagen, in een raster of als een 3D-volume) en kunt u opties instellen (in het dialoogvenster DICOM-bestand importeren) om de metagegevens van patiënten anoniem te maken en bedekkingen weer te geven. Tijdens het importeren kunt u ook pannen, zoomen en vensters nivelleren.

Het dialoogvenster DICOM-bestand importeren bevat bovendien DICOM-koptekstgegevens, namelijk tekstinformatie over het bestand, zoals de afmetingen, de gegevensresolutie en of de gegevens al dan niet zijn gecomprimeerd.
Met de opdracht Nieuwe videolaag uit bestand kunt u een reeks van meerdere uit één frame bestaande DICOM-bestanden importeren in één gelaagd Photoshop-bestand. Zie Reeksen afbeeldingen importeren.

1. Kies Bestand > Openen, selecteer een DICOM-bestand en klik op Openen.
2. Selecteer de frames die u wilt openen. Houd Shift ingedrukt en klik om opeenvolgende frames te selecteren. Als u meerdere frames wilt selecteren die niet aan elkaar grenzen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) en klikt u op de desbetreffende frames. Klik op Alles selecteren om alle frames te selecteren.
   Gebruik het schuifwieltje van de muis (Windows) of klik op de naar links of rechts wijzende pijl onder het grote voorvertoningsgebied om snel door de frames te bladeren.
3. Maak een keuze uit de volgende opties en klik op Openen.
   Frames importeren Met de opdracht Frames importeren als lagen plaatst u DICOM-frames op lagen. Kies Meerdere frames in raster om meerdere frames in een raster weer te geven (typ waarden in de vakken Rijen en Kolommen om de hoogte en breedte in het raster op te geven). Importeren als volume opent de DICOM-frames als een volume. Daarbij wordt de z-afstand bepaald door DICOM-instellingen en worden gegevens tussen de frames geïnterpoleerd. U kunt het volume vanuit elke hoek bekijken en daarbij gebruikmaken van een heel scala aan rendermodi om gegevens te markeren.

   DICOM-gegevensset Kies Naamloos maken als u de metagegevens van patiënten anoniem wilt maken. Kies Bedekkingen tonen om bedekkingen als notities, curven of tekst weer te geven.

Vensteropties Selecteer Vensteropties tonen om het contrast (Vensterbreedte) en de helderheid (Vensterniveau) aan te passen. U kunt ook met het gereedschap Vensterniveau omhoog of omlaag slepen om het niveau aan te passen of naar rechts of links om de breedte aan te passen. In het menu Venstervoorinstelling kunt u bovendien gebruikelijke voorinstellingen voor radiologie kiezen (Standaard, Long, Rug of Buik). Kies Afbeelding omkeren om de helderheidswaarden van het frame om te draaien.

Als u wilt zoomen, kiest u een zoomniveau in het menu Zoomniveau selecteren (of klik op de plus- en mintekens om respectievelijk in en uit te zoomen). Klik op het pictogram van het gereedschap Handje boven in het dialoogvenster en sleep over het frame om te pannen.

Naar boven

Een 3D-volume maken van DICOM-frames (Photoshop Extended)

1. Kies Bestand > Openen, selecteer een DICOM-bestand en klik op Openen.
2. Selecteer de frames die u in een 3D-volume wilt omzetten. Houd Shift ingedrukt en klik om opeenvolgende frames te selecteren. Als u meerdere frames wilt selecteren die niet aan elkaar grenzen, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) en klikt u op de desbetreffende frames. Klik op Alles selecteren om alle frames te selecteren.
3. Selecteer in Opties voor importeren frames de optie Importeren als volume en klik op Openen.

Er wordt een 3D-volume van de DICOM-frames gemaakt dat op een 3D-laag in het deelvenster Lagen wordt geplaatst. U kunt met de 3D-plaatsingsgereedschappen van Photoshop het 3D-volume vanuit elke hoek bekijken of de renderinstellingen wijzigen om gegevens beter te visualiseren.

- Het oorspronkelijke DICOM-bestand wordt behouden als een diffuse structuurlaag die aan de 3D-volumelaag is gekoppeld. Zie Structuren bewerken in 3D (Photoshop Extended) voor informatie over 3D-structuren.
- Dubbelklik op de structuurlaag om het DICOM-bestand als een slim object in een eigen documentvenster te openen. De DICOM-frames worden als afzonderlijke lagen in het deelvenster Lagen weergegeven.
- Alle wijzigingen die u aan elke laag aanbrengt, worden toegepast op het 3D-volume wanneer u het slimme object sluit en opslaat.

U kunt het 3D-volume opslaan door de 3D-laag te exporteren of het bestand als een PSD-bestand op te slaan. Zie 3D-bestanden opslaan en exporteren (Photoshop Extended).

Ga naar www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_nl voor een video over het maken van een 3D-volume van DICOM-frames. (De bespreking van DICOM-frames begint na 1 minuut en 30 seconden.)

Het 3D-volume vanuit verschillende hoeken bekijken

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de 3D-laag met het DICOM-volume.
2. Selecteer het 3D-plaatsingsgereedschap of een 3D-cameragereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
3. Gebruik de plaatsings- of cameragereedschappen op de optiebalk om het 3D-volume te roteren, te verplaatsen of te schalen. Zie 3D-object- en cameragereedschappen (Photoshop Extended).

   Als OpenGL op uw systeem is ingeschakeld, kunt u ook met de 3D-as het 3D-volume roteren, verplaatsen en schalen. Zie 3D-as (Photoshop Extended).

Een 3D-volume in verschillende rendermodi weergeven

1. Selecteer in het deelvenster Lagen de 3D-laag met het DICOM-volume.
2. Kies Venster > 3D om het 3D-deelvenster te openen.
3. Selecteer een rendermodus in het menu Voorinstelling in de onderste sectie van het 3D-deelvenster.

   Opmerking: *Rendermodi waarbij een overdrachtsfunctie wordt gebruikt, gebruiken een Photoshop-verloop voor het renderen van waarden in het volume. De verloopkleur en dekkingswaarden worden gecombineerd met de grijswaarden in het volume om verschillende typen inhoud te optimaliseren of markeren. Rendermodi van de overdrachtsfunctie zijn alleen beschikbaar bij DICOM-afbeeldingen met grijswaarden.*

   Verbeterde grenzen Hiermee verlaagt u de dekking van homogene regio's zonder de dekking van de grenzen te wijzigen. Zo kan ook de ruis in het volume worden verminderd.

   Volledig bereik van kleurenschaal Dit is een overdrachtsfunctie waarbij een Photoshop-kleurverloop van een volledige 'regenboog' wordt gebruikt.

   Hooglichten in hoog bereik Deze overdrachtsfunctie gebruikt de kleur wit voor het gehele bereik, een dekking van nul voor lage bereikwaarden en een hoge dekking voor hoge bereikwaarden.

   Hooglichten in laag bereik Deze overdrachtsfunctie gebruikt de kleur wit voor het gehele bereik, een dekking van nul voor hoge bereikwaarden en een hoge dekking voor lage bereikwaarden.

   Projectie van maximale intensiteit Hiermee worden maximumwaarden in het volume weergegeven. Dit geeft een snel voorbeeld van de structuur van het volume. Over de diepte wordt geen enkele informatie gegeven.

   Kleurenschaal rood-blauw Deze overdrachtsfunctie gebruikt een kleurenverloop van volledig rood-blauw.

   Dunne isolijnen Deze overdrachtsfunctie gebruikt een constante kleur, terwijl de dekkingscomponent een functie met meerdere pieken is om isowaarden weer te geven.

Röntgen Deze optie benadert de röntgenstralen van een röntgenapparaat. Dit effect komt van pas bij het genereren van een afbeelding van een CT-scan, zodat het lijkt alsof een röntgenopname van hetzelfde object is gemaakt.

Kleurenschaal zwart-wit Deze overdrachtsfunctie gebruikt een zwart-witte kleurencomponent.

4. (Optioneel) Als u een aangepaste rendermodus maakt, klikt u op Renderinstellingen in het 3D-deelvenster om het dialoogvenster 3D-renderinstellingen te openen. Selecteer opties in de sectie Volumestijlen van het dialoogvenster. Zie Renderinstellingen aanpassen.

Naar boven

DICOM-frames als JPEG-bestanden exporteren (Photoshop Extended)

1. Open een DICOM-bestand en stel opties in in het dialoogvenster DICOM-bestand importeren (zie Een DICOM-bestand openen (Photoshop Extended)).
2. Selecteer frames in het dialoogvenster DICOM-bestand importeren: houd Shift ingedrukt en klik om aangrenzende frames te selecteren, houd Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) ingedrukt en klik om niet-aangrenzende frames te selecteren. U kunt ook op Alles selecteren klikken om alle frames te selecteren.
3. Typ een voorvoegsel in het vak Voorvoegsel in het gebied Exportopties.
4. Klik op Presentatie exporteren (JPEG), selecteer een map en klik op Selecteren.

   De JPEG-bestanden worden opgeslagen op de opgegeven locatie, waarbij het voorvoegsel aan de bestandsnamen wordt toegevoegd. Als u meerdere frames hebt geselecteerd, voegt Photoshop oplopende nummers toe aan het einde van iedere bestandsnaam (bijvoorbeeld DICOM Frame1, DICOM Frame2, DICOM Frame3).

Naar boven

DICOM-metagegevens (Photoshop Extended)

U kunt verschillende categorieën DICOM-metagegevens weergeven en bewerken in het dialoogvenster Bestandsinfo van Photoshop.
Patiëntgegevens Hier ziet u de naam, de id, het geslacht en de geboortedatum van de patiënt.
Onderzoeksgegevens Hier vindt u de id van het onderzoek, de naam van de verwijzende arts en de datum, tijd en een beschrijving van het onderzoek.
Seriegegevens Hier vindt u informatie over de serie, zoals het nummer, de modaliteit, datum en tijd en een beschrijving.
Apparaatgegevens Hier ziet u de fabrikant van de apparatuur en het instituut waarin met de apparatuur wordt gewerkt.
Afbeeldingsgegevens Hier vindt u de syntaxis van de overdracht, de fotometrische interpretatie, de afbeeldingsbreedte en -hoogte, het aantal bits per pixel en het aantal frames. (U kunt deze velden niet bewerken.)

Naar boven

DICOM-bestanden animeren (Photoshop Extended)

Als u DICOM-segmenten of -frames wilt animeren, selecteert u alle DICOM-lagen en kiest u Frames maken van lagen in het menu van het deelvenster Animatie (tijdlijn).

Nadat u frames hebt gemaakt in het deelvenster Animatie (tijdlijn), kunt u de DICOM-bestanden opslaan als QuickTime-films (DICOM-bestanden met grijswaarden wijzigen in RGB en deze vervolgens renderen naar video). U kunt frames bovendien opslaan als geanimeerde GIF-bestanden (kies Bestand > Opslaan voor web en apparaten).

U kunt ook met het deelvenster Tijdlijn een 3D-volume dat van een DICOM-bestand is gemaakt, van animatie voorzien. Zie 3D-objecten en -animaties maken (Photoshop Extended).

Op www.adobe.com/go/vid0028_nl vindt u een video over het animeren van DICOM-bestanden. (De bespreking van animatie begint na 2 minuten en 30 seconden.)

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Objecten in een afbeelding tellen (Photoshop Extended)

De elementen in een afbeelding handmatig tellen
Automatisch tellen met gebruik van een selectie

Met het gereedschap Tellen kunt u de objecten in een afbeelding tellen. Als u objecten handmatig wilt tellen, klikt u met het gereedschap Tellen op de afbeelding en houdt Photoshop bij hoe vaak u klikt. Het aantal malen dat u hebt geklikt, wordt weergegeven op het element en in de optiebalk van het gereedschap Tellen. Telnummers worden opgeslagen wanneer u een bestand opslaat.

Photoshop kan bovendien automatisch meerdere geselecteerde gebieden in een afbeelding tellen en de resultaten opnemen in het deelvenster Metingslogbestand. Zie Een meting uitvoeren (Photoshop Extended).

Naar boven

De elementen in een afbeelding handmatig tellen

1. Selecteer het gereedschap Tellen onder het gereedschap Pipet in het deelvenster Gereedschappen.
2. Kies opties voor het gereedschap Tellen.
   Telgroep Er wordt een standaardtelgroep gemaakt wanneer u telnummers aan de afbeelding toevoegt. U kunt meerdere telgroepen maken, elke groep met een eigen naam, markering- en labelgrootte en kleur. Wanneer u telnummers aan de afbeelding toevoegt, wordt de telling van de geselecteerde telgroep verhoogd. Klik op het oogpictogram om een telgroep te tonen of te verbergen. Klik op het mappictogram om een telgroep te maken en op het verwijderpictogram om een telgroep te verwijderen. Kies naam wijzigen in het menu Telgroep om de naam van een telgroep te wijzigen.

   Kleur Klik op de kleurkiezer om de kleur voor de telgroep in te stellen.

   Grootte markering Voer een waarde tussen 1 en 10 in of wijzig de waarde met de schuifregelaar.

   Labelgrootte Voer een waarde tussen 8 en 72 in of wijzig de waarde met de schuifregelaar.
3. Klik op de afbeelding om een nummermarkering en een label toe te voegen:
   - U verplaatst de markering voor tellen door de muisaanwijzer op de markering of het nummer te plaatsen totdat de cursor verandert in richtingspijltjes, en vervolgens te slepen. (Houd Shift ingedrukt en klik om het slepen te beperken tot horizontale of verticale verplaatsingen.)
   - Houd Alt (Windows) of Option (Mac OS) ingedrukt en klik om een markering te verwijderen. De totale telling wordt dan bijgewerkt.
   - Klik op Wissen op de optiebalk om de telling voor de geselecteerde telgroep op 0 in te stellen.
     Opmerking: *Reeds in het metingslogbestand opgenomen tellingen worden niet gewijzigd wanneer u telnummers uit de afbeelding verwijdert.*
4. (Optioneel) U kunt telgroepen wijzigen door een andere groep in het menu Telgroep te selecteren of te klikken op het mappictogram en een telgroep te maken. Als u weer klikt, wordt de geselecteerde telgroep bijgewerkt.
5. (Optioneel) Telnummers weergeven of verbergen:
   - Kies Weergave > Tonen > Tellen.
   - Kies Weergave > Extra's, Weergave > Tonen > Alles of Weergave > Tonen > Geen.
6. (Optioneel) Kies Analyse > Metingen opnemen of klik op Metingen opnemen in het deelvenster Metingslogbestand om het getelde aantal op te nemen in het metingslogbestand.
   Opmerking: *Als u een telling wilt opnemen in het metingslogbestand, moet Aantal zijn geselecteerd als een gegevenspunt voor metingen. Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren > Aangepast en selecteer het gegevenspunt Aantal in het gebied Gereedschap Tellen.*
7. (Optioneel) Kies Bestand > Opslaan om telnummers en telgroepen die u aan de afbeelding hebt toegevoegd, op te slaan.

Naar boven

Automatisch tellen met gebruik van een selectie

U kunt de functie voor automatisch tellen van Photoshop gebruiken om meerdere selectiegebieden in een afbeelding te tellen. Definieer de selectiegebieden met de toverstaf of de opdracht Kleurbereik.

1. Selecteer de toverstaf of kies Selecteren > Kleurbereik.
2. Maak een selectie met de objecten in de afbeelding die u wilt tellen. U bereikt de beste resultaten wanneer u een afbeelding gebruikt met objecten die scherp afsteken tegen de achtergrond.
   - Als u de toverstaf gebruikt, kunt u de optie Tolerantie verhogen of verlagen om de objecten die u wilt tellen, beter te kunnen selecteren in de afbeelding. Schakel de opties Anti-alias en Aangrenzend uit.

- Voor Kleurbereik stelt u de overeenkomst en de geselecteerde kleuren in om de geselecteerde gebieden in de afbeelding precies goed af te stemmen (zie Een kleurbereik selecteren).

3. Kies Analyse > Gegevenspunten selecteren > Aangepast.
4. Selecteer het gegevenspunt Aantal in het gebied Selecties en klik op OK.
5. Kies Venster > Metingslogbestand.
6. Kies Analyse > Metingen opnemen of klik Metingen opnemen in het palet Metingslogbestand. (Selecteer een ander gereedschap dan het gereedschap Tellen als deze optie niet beschikbaar is.)

   Photoshop telt de selectiegebieden en voert dit aantal in in de kolom Aantal in het palet Metingslogbestand.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

3D-objecten combineren en omzetten (Photoshop Extended)

3D-objecten combineren (Photoshop Extended)
3D- en 2D-lagen met elkaar combineren (Photoshop Extended)
Een 3D-laag in een 2D-laag omzetten (Photoshop Extended)
Een 3D-laag in een slim object omzetten (Photoshop Extended)

Naar boven

3D-objecten combineren (Photoshop Extended)

Door 3D-lagen samen te voegen kunt u meerdere 3D-modellen in één scène met elkaar combineren. Vervolgens kan elk 3D-model afzonderlijk worden gemanipuleerd, maar u kunt ook tegelijkertijd plaatsings- en cameragereedschappen op alle modellen gebruiken.

1. Open twee documentvensters met in elk venster een 3D-laag.
2. Activeer het brondocument (het bestand waaruit u de 3D-laag kopieert).
3. Selecteer de 3D-laag in het deelvenster Lagen en sleep die laag naar het venster van het doeldocument (het bestand met de gecombineerde 3D-objecten).

   De 3D-laag wordt als een nieuwe 3D-laag in het doeldocument toegevoegd. De laag wordt de actieve laag in het deelvenster Lagen van het doeldocument.
4. Selecteer een 3D-cameragereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
5. Selecteer vanuit het positiemenu op de optiebalk de laagnaam voor de oorspronkelijke 3D-laag in het doelbestand.

   Nadat u de camerapositie van de twee 3D-lagen hebt afgestemd, worden de twee 3D-objecten samen in de scène weergegeven. Gebruik de 3D-objectgereedschappen om de objecten opnieuw te plaatsen en vervolgens samen te voegen.
6. Kies Verenigen; omlaag laag in het optiemenu van het deelvenster Lagen.

   De 3D-lagen worden samengevoegd tot één 3D-laag. Het oorsprongpunt van elk model wordt uitgelijnd.

   Opmerking: *Eén model kan afhankelijk van de grootte van elk 3D-model na het samenvoegen met 3D-lagen geheel of gedeeltelijk zijn ingesloten in het andere model.*

Als twee 3D-modellen zijn samengevoegd, staan alle netten en materialen van elk 3D-bestand in het doelbestand en in het 3D-deelvenster. In het deelvenster Netten kunt u met de 3D-plaatsingsgereedschappen elk net selecteren en opnieuw plaatsen. Zie Instellingen 3D-net (Photoshop Extended).

Als u wilt wisselen tussen het tegelijk verplaatsen van alle modellen op de laag en het verplaatsen van één model per keer op de laag, schakelt u tussen de 3D-plaatsingsgereedschappen in het deelvenster Gereedschappen en de gereedschappen in het deelvenster Netten.

Naar boven

3D- en 2D-lagen met elkaar combineren (Photoshop Extended)

U kunt 3D-lagen met een of meer 2D-lagen combineren en zo samengestelde effecten maken. U kunt bijvoorbeeld een model tegen een achtergrondafbeelding plaatsen en vervolgens de positie of kijkhoek van dat model op de achtergrond afstemmen.

❖ Voer een van de volgende handelingen uit:

- Als het 2D-bestand is geopend, kiest u 3D > Nieuwe laag van 3D-bestand en opent u een 3D-bestand.
- Als er een 2D-bestand en een 3D-bestand zijn geopend, sleept u het 2D-bestand of het 3D-bestand vanuit het ene bestand naar het documentvenster waarin het andere bestand is geopend. De laag die u toevoegt, komt boven in het deelvenster Lagen te staan.

Als u aan een bestand werkt waarin 2D- en 3D-lagen staan, kunt u de 2D-lagen tijdelijk verbergen wanneer u aan een 3D-laag werkt. Zie Lagen verbergen voor meer snelheid.

Lagen verbergen voor meer snelheid

In een document met 2D-lagen boven op een 3D-laag kunt u de 3D-laag tijdelijk boven aan de stapel lagen plaatsen, waardoor het scherm sneller wordt weergegeven.

1. Kies 3D > Lagen automatisch verbergen ten behoeve van prestaties.
2. Selecteer een 3D-plaatsingsgereedschap of -cameragereedschap.

Als u de muisknop indrukt terwijl u een van deze twee gereedschappen gebruikt, worden alle 2D-lagen tijdelijk verborgen. Wanneer u de muisknop loslaat, verschijnen alle 2D-lagen weer. Alle 2D-lagen worden ook verborgen als een gedeelte van de 3D-as wordt verplaatst.

Een 3D-laag in een 2D-laag omzetten (Photoshop Extended)

Naar boven

Bij het omzetten van een 3D-laag in een 2D-laag wordt de 3D-inhoud zoals die op dat moment is, omgezet in pixels. Zet een 3D-laag alleen om in een gewone laag als u de positie, de rendermodus, de structuur of lichten van het 3D-model niet langer meer wilt bewerken. De gerasterde afbeelding behoudt de vormgeving van de 3D-scène, echter in een afgevlakt 2D-formaat.

✥ Selecteer de 3D-laag in het deelvenster Lagen en kies 3D > Omzetten in pixels.

Een 3D-laag in een slim object omzetten (Photoshop Extended)

Naar boven

Met het omzetten van een 3D-laag in een slim object hebt u de mogelijkheid om de 3D-gegevens in de 3D-laag te behouden. Na het omzetten kunt u transformaties of andere aanpassingen zoals slimme filters op het slimme object toepassen. U kunt de laag Slim object opnieuw openen om de oorspronkelijke 3D-scène te bewerken. Alle transformaties of aanpassingen die op het slimme object zijn toegepast, worden vervolgens toegepast op de bijgewerkte 3D-inhoud.

1. Selecteer de 3D-laag in het deelvenster Lagen.
2. Kies Omzetten in slim object in het optiemenu van het deelvenster Lagen.
3. (Optioneel) U kunt de 3D-inhoud opnieuw bewerken door te dubbelklikken op de laag Slim object in het deelvenster Lagen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

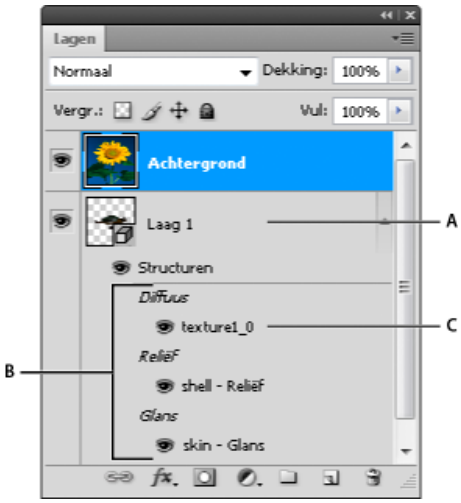
Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

Structuren bewerken in 3D (Photoshop Extended)

Een structuur in 2D-formaat bewerken
Een structuur weergeven of verbergen
UV-bedekkingen maken
De parameters van structuurafbeelding opnieuw bepalen
Tegels maken om een herhalende structuur te krijgen

U kunt de teken- en aanpassingsgereedschappen van Photoshop gebruiken om de structuren in een 3D-bestand te bewerken of om nieuwe structuren te maken. Structuren worden als 2D-bestanden geïmporteerd in het 3D-model Zij worden als gegevens weergegeven in het paneel Lagen, genest onder de 3D-laag en gegroepeerd op structuurafbeeldingstype: Diffuus, Reliëf, Glans, enzovoort.

Als u een miniatuur van een bepaald structuurbestand wilt bekijken, plaatst u de muisaanwijzer op de naam van de structuur in het deelvenster Lagen. De grootte en kleurmodus van de afbeelding worden ook weergegeven.



Het deelvenster Lagen met daarin 3D-structuren gegroepeerd op type structuurafbeelding
***A.** 3D-laag **B.** Typen structuurafbeeldingen **C.** Bestandsnaam structuurafbeelding*

***Opmerking:** De structuurafbeeldingen die door een bepaald materiaal worden gebruikt, staan ook in de onderste sectie van het 3D-deelvenster wanneer er een materiaal is geselecteerd. Zie Instellingen voor 3D-materialen (Photoshop Extended).*

U bewerkt op een van de volgende manieren 3D-structuren in Photoshop:

- Door de structuur in 2D-formaat te bewerken. De structuur wordt als een slim object in een apart documentvenster geopend.
- Door de structuur rechtstreeks in het model te bewerken. Indien nodig kunt u tijdelijk de oppervlakken van het model verwijderen zodat u gemakkelijker bij de delen komt waar u wilt tekenen. Zie Tekenen in 3D (Photoshop Extended).

Naar boven

Een structuur in 2D-formaat bewerken

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Dubbelklik op de structuur in het deelvenster Lagen.
   - Selecteer in het deelvenster Materialen het materiaal dat de structuur bevat. Klik onder in het deelvenster op het menupictogram Structuur voor de structuur die u wilt bewerken, en kies Structuur openen.
2. Teken met een gereedschap van Photoshop op de structuur of bewerk de structuur.
3. Activeer het venster met het 3D-model om de bijgewerkte structuur te bekijken die op het model is toegepast.
4. Sluit het structuurdocument en sla de wijzigingen op.

Naar boven

Een structuur weergeven of verbergen

U kunt een structuur weergeven en verbergen en zo opzoeken op welk deel van het model de structuur is toegepast.

❖ Klik op het oogpictogram naast de structuurlaag. U verbergt of toont alle structuren door te klikken op het oogpictogram naast de bovenste

structuurlaag.

Naar boven

UV-bedekkingen maken

Een diffuus structuurbestand dat door meerdere materialen van een 3D-model wordt gebruikt, kan diverse inhoudsgebieden groeperen die op verschillende oppervlakken van het model zijn toegepast. Het proces *UV-toewijzing* stemt de coördinaten in de 2D-structuurafbeelding af op de specifieke coördinaten van het 3D-model. Zo wordt de 2D-structuur op de juiste manier op het 3D-model 'getekend'.

Bij 3D-inhoud die in een ander programma dan Photoshop is gemaakt, wordt de UV-toewijzing uitgevoerd in het programma waarin de inhoud is gemaakt. Photoshop kan echter UV-bedekkingen als hulplijnen maken waarmee u kunt visualiseren hoe een 2D-structuurafbeelding wordt afgestemd op de oppervlakken van het 3D-model. Deze bedekkingen fungeren als hulplijnen bij het bewerken van een structuur.

1. Dubbelklik op een structuur in het deelvenster Lagen om die structuur voor bewerking te openen.

   Opmerking: *Er kunnen alleen UV-bedekkingen worden gemaakt wanneer er een structuurafbeelding in het actieve venster is geopend.*

2. Kies 3D > UV-bedekkingen maken en selecteer vervolgens een bedekkingsoptie.

   Draadframe Hiermee toont u de randgegevens van de UV-bedekking.

   Gearceerd Hiermee toont u de modelgebieden met behulp van een effen rendermodus.

   Normaalafbeelding Hiermee worden geometrische standaarden als RGB-waarden getoond, waarbij R=X, G=Y en B=Z.

UV-bedekkingen worden in het deelvenster Lagen als extra lagen voor het structuurbestand toegevoegd. U kunt een UV-bedekking tonen, verbergen, verplaatsen en verwijderen. Deze bedekkingen worden weergegeven op het oppervlak van het model wanneer u het structuurbestand sluit en opslaat of wanneer u overschakelt van het structuurbestand naar de bijbehorende 3D-laag (het structuurbestand wordt automatisch opgeslagen).

Opmerking: *Verwijder of verberg UV-bedekkingen voordat u de eindrendering gaat uitvoeren.*

Naar boven

De parameters van structuurafbeelding opnieuw bepalen

U zult zo nu en dan een 3D-model openen waarvan de structuren slecht aan het onderliggende modelnet zijn toegewezen. Hierdoor kan het oppervlak van het model vervormd lijken, met ongewenste naden of uitgerekte of samengedrukte gebieden in het structuurpatroon. Een slechte structuurtoewijzing kan ook onvoorspelbare resultaten geven wanneer u rechtstreeks op het model tekent.

U controleert de parameterbepaling van structuren door een structuur voor bewerking te openen en vervolgens een UV-bedekking toe te passen om te kijken hoe de structuur wordt uitgelijnd op de oppervlakken van het model. Zie UV-bedekkingen maken.

De opdracht Parameters opnieuw bepalen wijst een structuur opnieuw toe aan het model om de vervorming te corrigeren en een effectievere bedekking van het oppervlak te maken.

1. Open een 3D-bestand met een slecht toegewezen, diffuse structuur en selecteer de 3D-laag met het model.
2. Kies 3D > Paramaters opnieuw bepalen. U wordt gewaarschuwd dat de structuur opnieuw op het model wordt toegepast. Klik op OK.
3. Kies een optie voor het opnieuw bepalen van paramaters:
   - Bij Lage vervorming blijft het structuurpatroon beter intact, maar kunnen er meer naden op het oppervlak van het model verschijnen.
   - Bij Minder naden wordt het aantal naden op het model verminderd. Hierdoor kan, afhankelijk van het model, de structuur wel meer worden uitgerekt of geknepen.

   Het opnieuw bepalen van de parameters voor de structuur met behulp van Lage vervorming (links) en Minder naden (rechts).

4. (Optioneel) Als de optie voor het opnieuw bepalen van parameters geen optimale bedekking van het oppervlak geeft, kunt u Bewerken > Ongedaan maken kiezen en een andere optie proberen.

U kunt met de optie Parameters opnieuw bepalen ook de standaardstructuurtoewijzing verbeteren die zich voordoet wanneer u van 2D-lagen 3D-modellen maakt. Zie 3D-objecten maken van 2D-afbeeldingen (Photoshop Extended).

Naar boven

Tegels maken om een herhalende structuur te krijgen

Een herhalende structuur bestaat uit identieke tegels in een rasterpatroon. Een herhalende structuur kan een meer realistische dekking van de oppervlakken van een model geven, neemt minder ruimte in beslag en verbetert de weergavesnelheid. U kunt elk 2D-bestand omzetten in een tekening met tegels. Nadat u in een voorvertoning hebt gezien welk effect meerdere tegels op elkaar hebben in de tekening, kunt u één tegel opslaan en gebruiken als een herhalende structuur.

In de 3D-toepassing waarmee u het model hebt gemaakt, stelt u een net in voor een herhalende structuur.

1. Open een 2D-bestand.
2. Selecteer een of meer lagen in het bestand en kies vervolgens 3D > Nieuw naast elkaar tekenen.

   Het 2D-bestand wordt omgezet in een 3D-vlak dat negen identieke tegels van de oorspronkelijke inhoud bevat. De afmetingen van de afbeeldingen veranderen hierbij niet.
3. Bewerk de tegelstructuur met de tekengereedschappen, filters of andere technieken. (Wijzigingen die u in één tegel aanbrengt, worden automatisch ook toegepast op de overige tegels.)
4. Sla één tegel op als een 2D-afbeelding: kies Structuur openen in het menu Onscherp in het gedeelte Materialen van het 3D-deelvenster. Kies vervolgens Bestand >Opslaan als en geef een naam, locatie en indeling op.

   Sluit dit bestand zonder het op te slaan, tenzij u van plan bent de originele tekening met negen tegels ook afzonderlijk te gebruiken.
5. Open een 3D-modelbestand als u de tegel als een herhalende structuur wilt laden. Kies in de sectie Materialen van het 3D-deelvenster de optie Structuur laden in het menu Onscherp en selecteer het bestand dat u net hebt opgeslagen.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid

3D renderen en opslaan

3D-instellingen voor renderen wijzigen
Een 3D-bestand voor einduitvoer renderen
3D-bestanden opslaan en exporteren

Opmerking: *In Photoshop CS5 en Photoshop CS6 maakte de 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

Naar boven

3D-instellingen voor renderen wijzigen

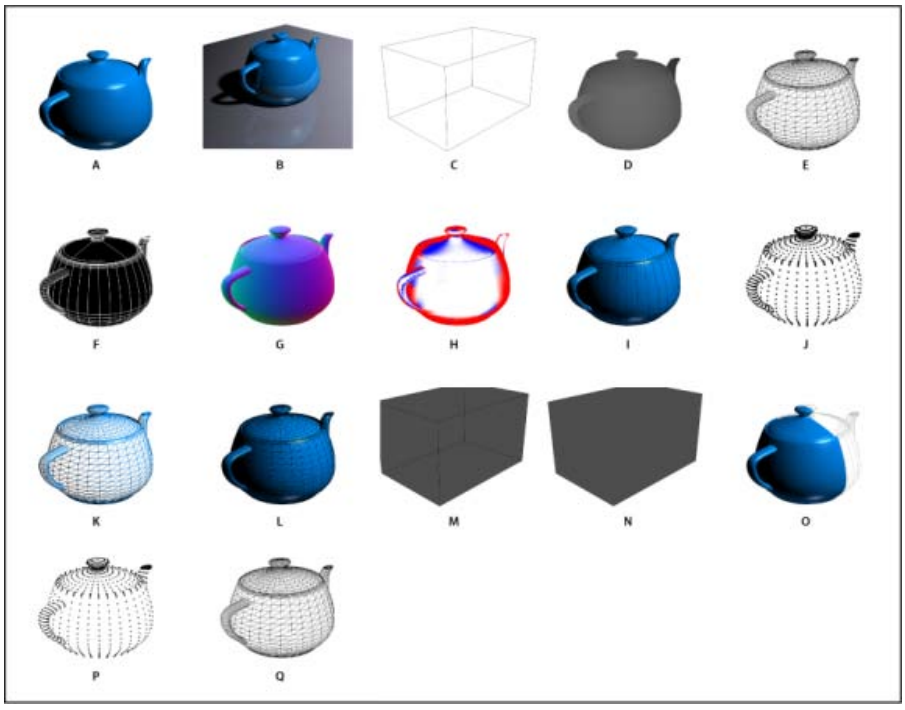
Renderinstellingen bepalen hoe 3D-modellen worden getekend. Photoshop installeert meerdere voorinstellingen met veel gebruikte instellingen. Pas de instellingen aan om uw eigen voorinstellingen te maken.

Opmerking: *Renderinstellingen zijn laagspecifiek. Als een document meerdere 3D-lagen bevat, geeft u voor elke laag renderinstellingen op.*

Een rendervoorinstelling selecteren

De renderinstelling Standaard is de standaardrendervoorinstelling die de zichtbare oppervlakken van modellen weergeeft. De voorinstellingen Draadframe en Hoekpunten laten de onderliggende structuur zien. U combineert effen rendering en draadframerendering door de voorinstelling Effen draadframe te selecteren. U geeft een model als een eenvoudig kader weer, waarbij de buitenste afmetingen worden weergegeven, door de voorinstelling Selectiekader te kiezen.

1. Klik boven aan het 3D-deelvenster op de knop Scène .
2. Kies onder in het deelvenster een optie in het menu Voorinstelling.



Geïnstalleerde rendervoorinstellingen
A. *Standaard (Kwaliteit ingesteld op Interactief)* ***B.*** *Standaard (Kwaliteit ingesteld op Raytracering en grondvlak is zichtbaar)* ***C.*** *Selectiekader* ***D.*** *Dieptetoewijzing* ***E.*** *Verborgen draadframe* ***F.*** *Lijnillustratie* ***G.*** *Normale instellingen* ***H.*** *Tekenmasker* ***I.*** *Gearceerde illustratie* ***J.*** *Gearceerde hoekpunten* ***K.*** *Gearceerd draadframe* ***L.*** *Effen draadframe* ***M.*** *Omtrek transparant selectiekader* ***N.*** *Transparant selectiekader* ***O.*** *Tweezijdig* ***P.*** *Hoekpunten* ***Q.*** *Draadframe*

De voorinstelling Tweezijdig wordt alleen toegepast op doorsneden. Hierbij wordt er in de ene helft van de sectie een effen model en in de ander helft van de sectie een draadframe weergegeven.

Renderinstellingen aanpassen

1. Klik boven aan het 3D-deelvenster op de knop Scène  .
2. Klik op Bewerken rechts van het menu Renderinstellingen.
3. (Optioneel) U kunt tijdens het maken van wijzigingen het effect van de nieuwe instellingen bekijken door Voorvertoning te selecteren. Als u deze optie uitschakelt, worden de prestaties enigszins beter.

   Om unieke instellingen voor elke helft van een doorsnede op te geven, klikt u op de doorsnedeknoppen boven in het dialoogvenster.
4. Schakel de rendering Vlak, Lijn, Hoekpunt, Volume of Stereo in door op het desbetreffende selectievakje links in het dialoogvenster te klikken. Pas vervolgens de gerelateerde instellingen (zie hierna) aan.

*Voor informatie over Volume-opties, met name gebruikt met DICOM-beelden, zie*Een 3D-volume in verschillende rendermodi weergeven*.*

Vlakopties

Vlakopties bepalen hoe modeloppervlakken worden weergegeven.

Vlakstijl Hiermee tekent u oppervlakken met een van deze methoden:

Effen Hiermee tekent u schaduwen of reflecties met behulp van de GPU op een OpenGL-kaart.

Niet belichte structuur Hiermee tekent u zonder belichting. Alleen de geselecteerde optie Structuur wordt weergegeven. (Diffuus is standaard geselecteerd.)

Plat Hiermee past u dezelfde normale instellingen van het oppervlak toe op alle hoekpunten van een vlak, waardoor er een vlak met facetten ontstaat.

Constant Hiermee vervangt u de structuren door de opgegeven kleur.

U past de kleur van vlakken, randen of hoekpunten aan door op de optie Kleur te klikken.

Selectiekader Hiermee worden de vakken weergegeven die de buitenste afmetingen van elk onderdeel weergeven.

Normale instellingen Hiermee geeft u de X-, Y- en Z-onderdelen voor de normale instellingen van het oppervlak in verschillende RGB-kleuren weer.

Dieptetoewijzing Hiermee geeft u een grijs model weer waarbij met behulp van lichtsterkte de diepte wordt weergegeven.

Tekenmasker Hiermee geeft u tekengebieden wit, overgesampelde gebieden rood en ondergesampelde gebieden blauw weer. (Zie Tekenbare gebieden bepalen.)

Structuur Geeft de structuurafbeelding aan wanneer de vlakstijl is ingesteld op Niet belichte structuur. (Zie Instellingen 3D-materialen.)

Renderen voor einduitvoer Deze optie geeft bij geëxporteerde videoanimaties vloeiendere schaduwen en realistische kleurenafloopgebieden van gereflecteerde objecten en omgevingen. Het duurt langer om deze optie te verwerken.

Reflecties, Brekingen, Schaduwen Hiermee toont of verbergt u de renderfuncties Met raytracering.

Achtervlakken verwijderen Hiermee verbergt u oppervlakken aan de achterkant van tweezijdige onderdelen.

Randopties

Randopties bepalen hoe de lijnen van draadframes worden weergegeven.

Randstijl Deze instelling vertegenwoordigt de opties Constant, Plat, Effen en Selectiekader (zie voor een beschrijving de alinea Vlakstijl hiervoor).

Drempel vouw Hiermee past u het aantal structuurlijnen aan die in het model worden weergegeven. Een lijn of een vouw ontstaat wanneer twee veelhoeken in een model elkaar bij een bepaalde hoek raken. Als de hoeken elkaar bij een lagere hoek dan de waarde bij Drempel vouw raken (0-180), wordt de lijn die zo ontstaat, verwijderd. Bij een instelling van 0 wordt het volledige draadframe weergegeven.

Lijnbreedte Hiermee geeft u de breedte in pixels op.

Achtervlakken verwijderen Hiermee verbergt u randen aan de achterkant van tweezijdige onderdelen.

Verborgen lijnen verwijderen Hiermee verwijdert u lijnen die door lijnen op de voorgrond worden overlapt.

Vertexopties

Vertexopties passen de vormgeving van de *hoekpunten* aan (intersecties van veelhoeken waaruit een draadframemodel bestaat).

Vertexstijl Deze instelling vertegenwoordigt de opties Constant, Plat, Effen en Selectiekader (zie voor een beschrijving de alinea Vlakstijl hiervoor).

Straal Hiermee bepaalt u de pixelradius van elk hoekpunt.

Achtervlakken verwijderen Hiermee verbergt u hoekpunten aan de achterkant van tweezijdige onderdelen.

Verborgen hoekpunten verwijderen Hiermee verwijdert u hoekpunten die door hoekpunten op de voorgrond worden overlapt.

Stereo-opties

Stereo-opties passen instellingen voor afbeeldingen aan die met roodblauwe brillen worden bekeken, of worden afgedrukt op objecten die een lenticulaire lens bevatten.

Type stereo Hiermee geeft u rood/blauw op voor afbeeldingen die met een gekleurde bril worden bekeken, of die verticaal zijn geïnterlinieerd voor lenticulaire afdrukken.

Parallax Hiermee past u de afstand tussen de twee stereocamera's aan. Een hogere instelling geeft een meer driedimensionale diepte van het veld, waardoor items voor of achter het scherptevlak onscherp zijn.

Lenticulaire ruimte Hiermee geeft u voor verticaal geïnterlinieerde afbeeldingen op hoeveel lijnen per inch een lenticulaire lens heeft.

Scherptevlak Hiermee bepaalt u de positie van het scherptevlak ten opzichte van het midden van het selectiekader van het model. Voer negatieve waarden in om het vlak naar voren te verplaatsen en positieve waarden om het vlak naar achteren te verplaatsen.

Een rendervoorinstelling opslaan of verwijderen

1. Klik boven aan het 3D-deelvenster op de knop Scène .
2. Klik op Renderinstellingen.
3. Voer een van de twee volgende handelingen uit:
   - U slaat een voorinstelling op door instellingen aan te passen en op de knop Opslaan te klikken.
   - U verwijdert een voorinstelling door die in het menu Voorinstelling te selecteren en op de knop Verwijderen te klikken.

Naar boven

Een 3D-bestand voor einduitvoer renderen

Wanneer u klaar bent met het 3D-bestand, maakt u de eindrendering om een versie in de hoogste kwaliteit te maken voor uitvoer naar het web, afdrukken of animatie. Bij eindrendering worden raytracering en een hogere samplesnelheid gebruikt om realistischer belichtings- en schaduweffecten vast te leggen.

Gebruik de eindrenderingsmodus voor het verbeteren van de volgende effecten in een 3D-scène:

- Belichting op basis van afbeelding en globale omgevingskleur.
- Belichting van objectreflectie (kleurenafloopgebied).
- Minder ruis in zachte schaduwen.

Opmerking: *Een eindrendering kan afhankelijk van het model, de belichting en de mappen in een 3D-scène veel tijd in beslag nemen.*

1. Breng eventuele noodzakelijke aanpassingen aan het model aan, waaronder belichtings- en schaduweffecten.

   U hoeft de instellingen van Anti-alias voor de scène niet te wijzigen voordat er wordt gerenderd. Standaard wordt de instelling Best gebruikt.

2. Klik boven in het 3D-deelvenster op de knop Scène en klik vervolgens op de scènevermelding in de onderstaande lijst.
3. Selecteer Eindresultaat raytracering in het menu Kwaliteit onder in het deelvenster.

Nadat er is gerenderd, kunt u de 3D-scène voor uitvoer in een ander formaat afvlakken, de 3D-scène samenstellen met 2D-inhoud of de 3D-scène rechtstreeks vanuit de 3D-laag afdrukken.

Voor geëxporteerde videoanimaties is Renderen voor einduitvoer beschikbaar als optie in het dialoogvenster 3D-renderinstellingen. Zie Renderinstellingen aanpassen.

Naar boven

3D-bestanden opslaan en exporteren

U behoudt de 3D-inhoud in een bestand door het bestand in de Photoshop-indeling of in een andere ondersteunde afbeeldingsindeling op te slaan. U kunt een 3D-laag ook als een bestand in een ondersteunde 3D-bestandsindeling exporteren.

3D-lagen exporteren

U kunt 3D-lagen in alle ondersteunde 3D-indelingen exporteren: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D en Google Earth 4 KMZ. Wanneer u een exportindeling kiest, moet u met het volgende rekening houden:

- Structuurlagen worden opgeslagen in alle 3D-bestandsindelingen, maar bij U3D blijven alleen de structuurafbeeldingen Diffuus, Omgeving en Dekking behouden.
- In de indeling Wavefront/OBJ worden camera-instellingen, lichten of animatie niet opgeslagen.
- Alleen bij Collada DAE worden renderinstellingen opgeslagen.

Ga als volgt te werk om een 3D-laag te exporteren:

1. Kies 3D > 3D-laag exporteren.
2. Kies een indeling voor het exporteren van structuren:
   - U3D en KMZ ondersteunen JPEG of PNG als structuurindelingen.
   - DAE en OBJ ondersteunen alle door Photoshop ondersteunde afbeeldingsindelingen voor structuren.
3. (Optioneel) Als u naar de U3D-indeling exporteert, kiest u een coderingsoptie. ECMA 1 is compatibel met Acrobat 7.0 en ECMA 3 is compatibel met Acrobat 8.0 en hoger en zorgt voor enige compressie van netten.
4. Klik op OK om te exporteren.

Een 3D-bestand opslaan

U behoudt de positie, belichting, rendermodus en doorsneden van een 3D-model door bestanden met 3D-lagen in de indeling PSD, PSB, TIFF of PDF op te slaan.

- Kies Bestand > Opslaan of Bestand > Opslaan als, selecteer de indeling Photoshop (PSD), Photoshop PDF of TIFF en klik op OK.

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

3D-objecten en -animaties maken

3D-repoussé maken | CS5
3D-objecten maken van 2D-afbeeldingen
3D-animaties maken

Opmerking: *In Photoshop CS5 en CS6 maakte de 3D-functionaliteit deel uit van Photoshop Extended. Alle functies van Photoshop Extended maken deel uit van Photoshop CC. Photoshop CC kent geen afzonderlijke Extended-versie.*

Naar boven

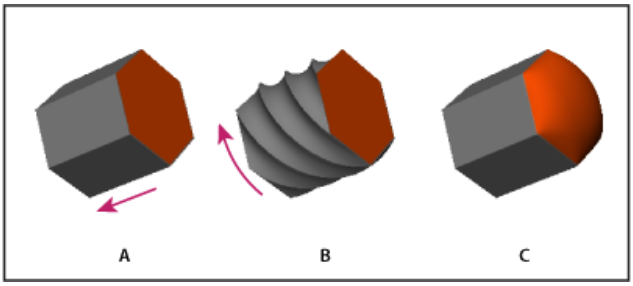
3D-repoussé maken | CS5

Opmerking: *Met ingang van Photoshop CS6 is de functie Repoussé veranderd. Deze wordt nu 3D-extrusie genoemd. Zie 3D-extrusies maken en aanpassen voor meer informatie.*

De term *repoussé* verwijst naar een metaalbewerkingstechniek waarbij objectvlakken vormen en patronen krijgen doordat met een hamer op de tegenoverliggende zijde wordt geslagen. In Photoshop zet u met de opdracht Repoussé 2D-objecten om in 3D-netten die u in de 3D-ruimte op nauwkeurige wijze diepte kunt geven, op kunt blazen en van positie kunt veranderen.

Gebruik de opdracht Repoussé om met RGB-afbeeldingen te werken. Als u begint met een grijswaardenafbeelding, zet u de afbeelding met Repoussé om in RGB. De opdracht Repoussé is niet beschikbaar voor CMYK- of Lab-afbeeldingen.

Op www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_nl vindt u een video over het omzetten van 2D in 3D met behulp van Repoussé.



Repoussé toepassen op een pixelselectie
A. *De diepte van extrusie vergroten* ***B.*** *De extrusie 180° draaien* ***C.****. De voorkant opblazen*

1. Breng een pixelselectie tot stand of selecteer een tekstlaag, laagmasker of tijdelijk pad.
2. Kies eerst 3D > Repoussé en vervolgens het item dat aansluit bij uw selectie in stap 1.
3. Stel de volgende opties in:

   Netgereedschappen U vindt deze gereedschappen linksboven in het dialoogvenster en ze functioneren min of meer hetzelfde als de gereedschappen voor 3D-objecten. Zie Een model verplaatsen, roteren of schalen met het gereedschap voor 3D-objecten en Geselecteerde items verplaatsen, roteren of schalen met de 3D-as.

   Repoussévoorinstellingen Pas een vooraf gedefinieerde groep instellingen toe. Klik op het pop-upmenu en kies Nieuwe repoussévoorinstelling om uw eigen voorinstelling te maken op basis van aangepaste instellingen.

   Zie Werken met Beheer voorinstellingen voor het organiseren van groepen voorinstellingen.

   Extruderen Hiermee wordt de oorspronkelijke 2D-vorm uitgebreid in de 3D-ruimte. Met Diepte bepaalt u de lengte van de extrusie en met Schaal de breedte. Selecteer Buigen voor een gebogen extrusie, Schuin voor een rechte extrusie en stel de X- en Y-hoek in om de horizontale en verticale kanteling te bepalen. Voer desgewenst een waarde in graden in bij Draaien.

   Klik op een punt op het referentiepictogram om het beginpunt van het buigen of schuintrekken te wijzigen.

   Opblazen Hiermee wordt het midden van de voor- of achterzijde opgeblazen of in elkaar gevouwen. Positieve waarden bij Hoek zorgen voor opgeblazen objecten, negatieve waarden voor in elkaar vallende objecten. Met Sterkte bepaalt u de mate waarin objecten worden opgeblazen.

Materialen Hiermee past u materialen, zoals baksteen of katoen, globaal of op verschillende zijden van het object toe. (Schuine kant 1 verwijst naar de voorzijde; Schuine kant 2 naar de achterzijde.) Zie Materiaalvoorinstellingen toepassen, opslaan of laden voor meer informatie.

Schuine kant Hiermee past u schuine kanten toe op de voor- of achterzijde van het object. De contouropties zijn vergelijkbaar met de contouropties voor laageffecten. Zie Laageffecten aanpassen met countouren.

Scène-instellingen Lichten in de vorm van een bolvormig panorama schijnen op het object. U kunt een lichtstijl kiezen in het menu. Met de renderinstellingen bepaalt u de weergave van oppervlakken van objecten. (Zie Voorinstelling voor renderen selecteren.) Een hogere waarde voor Netkwaliteit verhoogt de dichtheid van het net, hetgeen de weergave ten goede komt, maar de verwerkingssnelheid vertraagt.

Met de renderinstellingen Gearceerd draadframe en Effen draadframe plaatst u het 3D-net vóór objecten en worden alle netvervormingen die tot structuurvervorming leiden zichtbaar.

Repousséinstellingen aanpassen

1. Selecteer een tekstlaag, laagmasker of tijdelijk pad waarop u eerder een repoussé hebt toegepast.
2. Kies 3D > Repoussé > Bewerken in repoussé.

Repoussénetten splitsen

Standaard wordt één net met vijf materialen gemaakt wanneer u de opdracht Repoussé kiest. Het is mogelijk verschillende netten te maken voor elk gesloten pad als u verschillende elementen afzonderlijk wilt instellen, zoals elke letter in een tekstreeks.

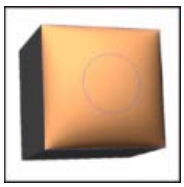
Opmerking: *Als u met meerdere gesloten paden werkt, kunnen de resulterende netten tot bijzonder complexe 3D-scènes leiden die moeilijk te bewerken zijn.*

1. Selecteer een tekstlaag, laagmasker of tijdelijk pad waarop u eerder een repoussé hebt toegepast.
2. Kies 3D > Repoussé > Repoussénetten splitsen.

Interne restricties leren begrijpen

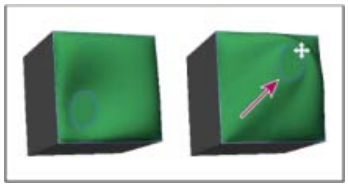
Met interne restricties kunt u de netresolutie in specifieke gebieden verbeteren, kunt u de inflatie op nauwkeurige wijze variëren en kunt u gaten in oppervlakken prikken. Restrictiecurven volgen een door u bepaald pad op een repousséobject. In geval van uitbreiding leidt de curve bij het object vandaan en in geval van inperking leidt de curve juist naar het object toe. U kunt deze curven bewerken met gebruik van de restrictiegereedschappen. Deze gereedschappen vallen te vergelijken met 3D-objectgereedschappen.

Inactieve restricties Hiermee bent u verzekerd van toereikende netresolutie en worden er vloeiende paden gemaakt.



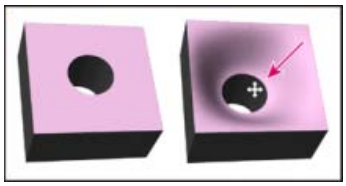
Opgeblazen object met inactieve restrictie

Actieve restricties Hiermee breidt u het oppervlak langs restrictiepaden uit of krimpt u het in.



Actieve restrictie naar andere positie in de 3D-ruimte slepen

Gatrestricties Hiermee knipt u gaten in het oppervlak langs restrictiepaden.



De gatrestrictie pannen om de diepte te vergroten

Interne restricties maken op basis van selecties, werkpaden of tekst

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Maak een selectie die of een pad dat volledig binnen het oppervlak aan de voorzijde van een repousséobject valt.
   - Bij tekstobjecten die al over interne paden beschikken, zoals de letter *A*, gaat u verder met stap 3.
2. Kies 3D > Repoussé > Restrictie(s) maken van selectie of Restrictie(s) maken van tijdelijk pad.
3. Klik in het dialoogvenster Repoussé op het driehoekje om het gedeelte Interne restricties uit te vouwen.
4. Kies een optie bij Type. Bij Actief of Gat zijn de volgende opties beschikbaar:

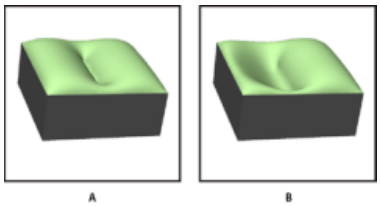
   Restrictiegereedschappen Hiermee past u de restrictiecurve en -functie op min of meer dezelfde wijze aan als 3D-objectgereedschappen. Zie 3D-object- en cameragereedschappen

   Als het repousséobject meerdere interne paden bevat (zoals beide ovalen in het getal 8), selecteert u de paden één voor één met de restrictiegereedschappen.

   Positiecoördinaten Hiermee kunt u restricties nauwkeurig in de 3D-ruimte plaatsen.

   Zijde Hiermee kunt u dezelfde of unieke instellingen voor Sterkte en Hoek toepassen op de twee zijden.

   Elke restrictiecurve heeft twee zijden, de oriëntatie van deze zijden is afhankelijk van de manier waarop de curve het oppervlak verdeelt. De menuopdrachten Links en Rechts weerspiegelen een verticale restrictie. In geval van een horizontale restrictie betekenen Links en Rechts in feite Omhoog en Omlaag en in geval van een gesloten restrictie betekenen de twee opties in feite Binnen en Buiten.



Zijde-instellingen
***A.** Kies Beide voor een consistente vervorming. **B.** Kies Links of Rechts voor een gevarieerde vervorming.*

   Sterkte Hiermee bepaalt u de mate van het opblaaseffect langs het pad.

   Hoek Hiermee bepaalt u de richting van het opblaaseffect.

Een interne restrictie verwijderen

1. Selecteer een 3D-repoussélaag die een interne restrictie bevat.
2. Kies 3D > Repoussé > Bewerken in repoussé.
3. Klik in het gedeelte Interne restricties op Verwijderen.

Klik op Selectie toevoegen of op Pad toevoegen om een verwijderde restrictie weer toe te passen.

Naar boven

3D-objecten maken van 2D-afbeeldingen

In Photoshop kunnen vanuit 2D-lagen allerlei 3D-basisobjecten worden gemaakt. Als u een 3D-object hebt gemaakt, kunt u dat object naar een 3D-ruimte verplaatsen, de renderinstellingen wijzigen, belichting toevoegen of met andere 3D-lagen samenvoegen.

- Zet 2D-lagen om in 3D-ansichtkaarten (vlakken met 3D-eigenschappen). Als de beginlaag een tekstlaag is, blijft de eventuele transparantie behouden.
- Laat een 2D-laag om een 3D-object lopen, zoals een kegel, kubus of cilinder.
- Maak een 3D-net van de grijswaardengegevens in een 2D-afbeelding.
- Simuleer de metaalbewerkingstechniek *repoussé* door een 2D-object diepte te geven in de 3D-ruimte. Zie 3D-repoussé maken.
- Maak een 3D-volume van een bestand dat uit meerdere frames bestaat, zoals een medisch DICOM-afbeeldingsbestand. De afzonderlijke segmenten van het bestand worden gecombineerd tot een 3D-object dat u in 3D-ruimte kunt manipuleren en vanuit elke hoek kunt bekijken. U kunt diverse rendereffecten op het 3D-volume toepassen om de diverse materialen in een scan, zoals botten of weefsel, optimaal weer te geven. Zie Een 3D-volume maken.

Ga voor een video over het maken van 3D-inhoud van 2D-lagen naar www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_nl.

Een 3D-kaart maken

U kunt een 3D-ansichtkaart toevoegen aan een bestaande 3D-scène om een oppervlak te maken waarop schaduwen en reflecties van andere objecten in de scène worden weergegeven.

1. Open een 2D-afbeelding en selecteer de laag die u in een ansichtkaart wilt omzetten.
2. Kies 3D > Nieuwe 3D-ansichtkaart van laag.
   - De 2D-laag wordt in het deelvenster Lagen omgezet in een 3D-laag. De inhoud van de 2D-laag wordt aan weerszijden van de ansichtkaart als materiaal toegepast.
   - De oorspronkelijke 2D-laag verschijnt in het deelvenster Lagen als de diffuse structuurafbeelding voor het 3D-ansichtkaartobject. (Zie Overzicht van het 3D-deelvenster.)
   - De 3D-laag krijgt de afmetingen van de oorspronkelijke 2D-afbeelding.
3. (Optioneel) U kunt de 3D-ansichtkaart als een oppervlak aan een 3D-scène toevoegen door de nieuwe 3D-laag samen te voegen met een bestaande 3D-laag waarop andere 3D-objecten staan, en vervolgens de laag zonodig uit te lijnen. (Zie 3D-objecten combineren.)
4. Als u de nieuwe 3D-inhoud wilt behouden, exporteert u de 3D-laag in een 3D-bestandsindeling of slaat u deze op in de PSD-indeling. (Zie 3D-lagen exporteren.)

3D-vormen maken

Afhankelijk van het door u gekozen objecttype kan het resulterende 3D-model een of meer netten bevatten. De optie Bolvormig panorama wijst een panoramische afbeelding aan de binnenkant van een 3D-bol toe.

1. Open een 2D-afbeelding en selecteer de laag die u in een 3D-vorm wilt omzetten.
2. Kies 3D > Nieuwe vorm van laag en selecteer een vorm in het menu. Vormen bevatten objecten van één net, zoals een donut, kegel of hoed, en meerdere netobjecten zoals een kegel, kubus, cilinder, frisdrankblikje of wijnfles.

   Opmerking: *U kunt uw eigen aangepaste vormen aan het menu Vorm toevoegen. Vormen zijn Collada (.dae) 3D-modelbestanden. U voegt een vorm toe door het Collada-modelbestand in de map Presets\Meshes in de programmamap van Photoshop te plaatsen.*

   - De 2D-laag wordt in het deelvenster Lagen omgezet in een 3D-laag.
   - De oorspronkelijke 2D-laag wordt in het deelvenster Lagen weergegeven als een diffuse structuurafbeelding. Deze laag kan op een of meer oppervlakken van het nieuwe 3D-object worden gebruikt. Andere oppervlakken kunnen worden toegewezen aan een standaard diffuse structuurafbeelding met een standaardkleurinstelling. Zie Overzicht van het 3D-deelvenster.
3. (Optioneel) Gebruik ook de optie Bolvormig panorama als u een panoramische afbeelding als 2D-invoer gebruikt. Deze optie converteert een volledig bolvorming panorama van 360x180 graden naar een 3D-laag. Als dit panorama is omgezet in een 3D-object, kunt u op delen van het panorama tekenen die doorgaans moeilijk zijn te bereiken, zoals de palen of gebieden met rechte lijnen. Zie Panorama's van 360 graden maken voor informatie over het maken van een 2D-panorama door afbeeldingen aan elkaar te hechten.
4. Exporteer de 3D-laag in een 3D-bestandsindeling of sla de laag op als een PSD-bestand om de nieuwe 3D-inhoud te behouden. Zie 3D-lagen exporteren.

Een 3D-net maken

De opdracht Nieuw net van grijswaarden converteert een afbeelding met grijswaarden naar een dieptetoewijzing die de lichtwaarden omzet in een oppervlak met variërende diepte. Lichtere waarden zorgen voor verhogingen op het oppervlak en donkere waarden zorgen voor verlagingen in het oppervlak. Vervolgens wordt de dieptetoewijzing toegepast op een van de vier mogelijke geometrieën om een 3D-model te maken.

1. Open een 2D-afbeelding en selecteer een of meer lagen die u in een 3D-net wilt omzetten.
2. (Optioneel) U kunt de afbeelding omzetten in de grijswaardenmodus. (Kies Afbeelding > Modus > Grijswaarden of gebruik Afbeelding > Aanpassingen > Zwart-wit om de omzetting van de grijswaarden gedetailleerder in te stellen.

   Opmerking: *Als u bij het maken van een net een RGB-afbeelding als invoer gebruikt, wordt het groene kanaal gebruikt om de dieptetoewijzing te genereren.*
3. (Optioneel) Maak indien nodig aanpassingen in de afbeelding met grijswaarden om het bereik van lichtwaarden te beperken.
4. Kies 3D > Nieuw net van grijswaarden en selecteer een netoptie.

   Vlak Hiermee past u de gegevens van een dieptetoewijzing toe op een vlak oppervlak.

   Vlak met twee zijden Hiermee maakt u twee vlakken die worden gereflecteerd langs een middenas en past u de dieptetoewijzingsgegevens op beide vlakken toe.

   Cilinder Hiermee worden de gegevens van de dieptetoewijzing vanuit het midden van een verticale as naar buiten toe toegepast.

   Bol Hiermee worden de gegevens van de dieptetoewijzing radiaal vanuit het middelpunt naar buiten toe toegepast.

Er wordt een 3D-laag gemaakt die het nieuwe net bevat. Ook worden met de grijswaarden- of kleurenlaag de structuurafbeeldingen Diffuus, Dekking en Vlakke dieptetoewijzing voor het 3D-object gemaakt.

U kunt op elk moment de vlakke dieptetoewijzing opnieuw als een slim object openen en bewerken. Wanneer u dat object opslaat, wordt het net opnieuw gegenereerd.

Opmerking: *De dekkingsstructuurafbeelding staat niet in het deelvenster Lagen, omdat die afbeelding hetzelfde structuurbestand gebruikt als de diffuse structuurafbeelding (oorspronkelijke 2D-laag). Wanneer twee structuurafbeeldingen naar hetzelfde bestand verwijzen, staat het bestand slechts één keer in het deelvenster Lagen.*

Naar boven

3D-animaties maken

Met de Photoshop animatietijdslijn kunt u 3D-animaties maken die een 3D-model laten bewegen en de manier wijzigen waarop het model wordt weergegeven. U kunt elk van de volgende eigenschappen van een 3D-laag van animatie voorzien:

- 3D-object of camerapositie. Met de 3D-plaatsings- of -cameragereedschappen kunt u het model of de 3D-camera in de loop der tijd verplaatsen. Photoshop kan frames tussen de positie of camerabewegingen inlassen om de bewegingen vloeiender te maken.
- 3D-renderinstellingen. Wijzig rendermodi met de mogelijkheid om overgangen tussen sommige rendermodi in te lassen. U kunt bijvoorbeeld de hoekpuntmodus geleidelijk veranderen in een draadframe om het schetsen van de structuur van een model te simuleren.
- 3D-doorsnede. Roteer een doorsnedenvlak om het wijzigen van een doorsnede gedurende een bepaalde tijd te laten zien. Wijzig de instellingen van de doorsnede tussen frames om de verschillende modelgebieden tijdens de animatie te markeren.

Voor animaties van hoge kwaliteit kunt u elk animatieframe renderen met behulp van de instelling Renderen voor einduitvoer. Zie Rendereffecten wijzigen.

- Tijdlijnanimaties maken

(cc) BY-NC-SR De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Juridische kennisgevingen | Onlineprivacybeleid

Kleurbeheer

Bepaalde inhoud waarnaar op deze pagina wordt gelinkt, is mogelijk alleen in het Engels beschikbaar.

Werken met kleurbeheer

Waarom kleuren soms niet overeenkomen
Wat is een kleurbeheersysteem?
Hebt u kleurbeheer nodig?
Een weergaveomgeving instellen voor kleurbeheer

Met een kleurbeheersysteem worden kleurverschillen tussen apparaten afgestemd, zodat u vrij zeker weet welke kleuren uiteindelijk door het systeem worden geproduceerd. Als kleuren nauwkeurig worden weergegeven, bent u in staat om in elk stadium van de workflow (van de digitale vastlegging tot en met de uiteindelijke uitvoer) gefundeerde beslissingen over kleur te nemen. Met kleurbeheer kunt u ook uitvoer produceren op basis van ISO-, SWOP- en Japan Color-standaarden voor afdrukproductie.

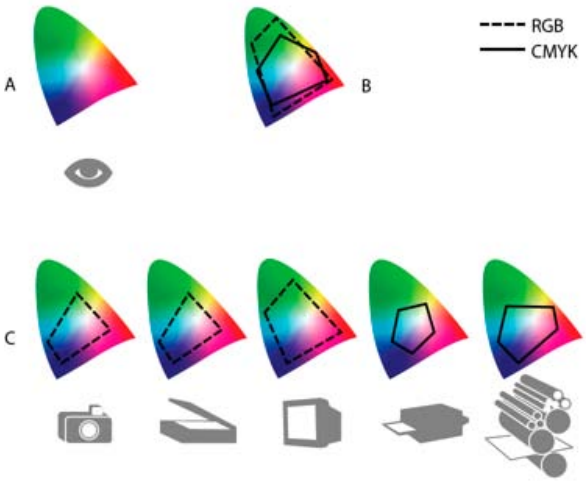
Naar boven

Waarom kleuren soms niet overeenkomen

Geen enkel apparaat in een publicatiesysteem kan het volledige kleurbereik reproduceren dat het menselijk oog kan waarnemen. Elk apparaat werkt binnen een bepaalde kleurruimte, die een bepaald kleurbereik ofwel kleuromvang kan produceren.

Een kleurmodel bepaalt de relatie tussen de waarden en de kleurruimte definieert de absolute betekenis van deze waarden als kleuren. Sommige kleurmodellen (zoals CIE L*a*b) hebben een vaste kleurruimte, omdat deze direct gerelateerd zijn aan de manier waarop kleur door het menselijk oog wordt waargenomen. Deze modellen worden ook aangeduid als apparaatonafhankelijk. Andere kleurmodellen (RGB, HSL, HSB, CMYK enzovoort) kunnen een groot aantal verschillende kleurruimten hebben. Aangezien deze modellen variëren per kleurruimte en per apparaat, worden de modellen ook wel aangeduid als apparaatafhankelijk.

Als gevolg van deze diverse kleurruimten kan de weergave van kleuren veranderen als u documenten in combinatie met andere apparaten gebruikt. Kleurverschillen kunnen ontstaan door uiteenlopende oorzaken, zoals verschillen in afbeeldingsbronnen, de manier waarop kleur in softwaretoepassingen wordt gedefinieerd, afdrukmedia (krantenpapier biedt een kleinere kleuromvang dan tijdschriftenpapier) en andere natuurlijke verschillen, zoals fabricageverschillen van monitoren of de leeftijd van de monitor.



De kleuromvang van verschillende apparaten en documenten
***A.** LAB-kleurruimte **B.** Documenten (werkruimte) **C.** Apparaten*

Naar boven

Wat is een kleurbeheersysteem?

Problemen met kleurovereenkomsten zijn het gevolg van apparaten en toepassingen die verschillende kleurruimten gebruiken. Dit probleem is te verhelpen met een systeem dat kleur voor andere apparaten nauwkeurig interpreteert en omzet. Een kleurbeheersysteem (CMS) vergelijkt de kleurruimte waarin een kleur is gemaakt met de kleurruimte waarin de kleur wordt uitgevoerd en brengt eventuele benodigde wijzigingen aan, waardoor de kleur op verschillende apparaten zo consistent mogelijk wordt gegenereerd.

Een kleurbeheersysteem zet kleuren om met kleurprofielen. Een profiel is een wiskundige beschrijving van de kleurruimte van een apparaat. Een profiel van een scanner 'vertelt' een kleurbeheersysteem bijvoorbeeld hoe de scanner kleuren 'ziet'. In het kleurbeheersysteem van Adobe wordt gebruikgemaakt van ICC-profielen, een indeling die door het ICC (International Color Consortium) als standaard voor alle platforms is gedefinieerd.

Omdat geen enkele methode voor het omzetten van kleuren geschikt is voor alle typen afbeeldingen, biedt een kleurbeheersysteem rendering

intents of omzettingsmethoden, zodat u de juiste methode op een bepaald grafisch element kunt toepassen. Een kleuromzettingsmethode waarmee correcte verhoudingen tussen de kleuren in een foto van dieren in het wild behouden blijven, leidt bijvoorbeeld wellicht tot wijzigingen in de kleuren van een logo met effen kleuren.

Opmerking: *Verwar kleurbeheer niet met kleurcorrectie. Een kleurbeheersysteem corrigeert geen afbeeldingen die zijn opgeslagen met toon- of kleurbalansproblemen. Het verschaft slechts een omgeving waarin u afbeeldingen op betrouwbare wijze in de context van de uiteindelijke uitvoer kunt beoordelen.*

Naar boven

Hebt u kleurbeheer nodig?

Zonder een kleurbeheersysteem zijn de kleurspecificaties apparaatafhankelijk. U hebt kleurbeheer niet nodig als het productieproces nauwgezet voor één medium in de gaten wordt gehouden. Zo kunt u of uw afdrukservicebureau bijvoorbeeld CMYK-afbeeldingen op maat snijden en kleurwaarden opgeven voor een bekende, specifieke set drukvoorwaarden.

Het belang van kleurbeheer neemt toe als het productieproces meerdere variabelen bevat. Kleurbeheer wordt aanbevolen als u kleurenafbeeldingen opnieuw wilt gebruiken voor afdrukken en onlinemedia, met gebruik van verschillende apparaten in één medium (zoals verschillende drukpersen), of als u meerdere werkstations beheert.

Een kleurbeheersysteem is nuttig als u het volgende wilt bereiken:

- Voorspelbare en consistente kleuruitvoer op meerdere uitvoerapparaten, waaronder kleurscheidingen, desktopprinter en monitor. Kleurbeheer is met name handig voor het aanpassen van kleur voor apparaten met een relatief beperkte kleuromvang, zoals een drukpers met vier kleuren.
- Nauwkeurige elektronische proefdruk van een kleurendocument op het beeldscherm door een specifiek uitvoerapparaat te simuleren. (Controle van elektronische proefdrukken is afhankelijk van de beperkingen van de monitorweergave en van andere factoren, zoals de verlichting in de werkruimte.)
- Nauwkeurige evaluatie en consistente samenvoeging van kleurenafbeeldingen van vele verschillende bronnen als deze ook kleurbeheer gebruiken, en soms zelfs ook wanneer dat niet zo is.
- Verzenden van kleurendocumenten naar verschillende uitvoerapparaten en media zonder dat u de kleuren in documenten of originele afbeeldingen handmatig moet aanpassen. Dit is handig als u afbeeldingen maakt die uiteindelijk worden afgedrukt of op het web worden gebruikt.
- Correcte kleurenafdrukken op een onbekend kleurenuitvoerapparaat. U kunt bijvoorbeeld een document online opslaan, zodat u het overal en altijd op consistente en reproduceerbare wijze kunt afdrukken.

Naar boven

Een weergaveomgeving instellen voor kleurbeheer

Uw werkomgeving heeft invloed op de manier waarop kleur wordt weergegeven op uw monitor en in de gedrukte uitvoer. De beste resultaten krijgt u door de kleuren en verlichting in de werkomgeving als volgt te regelen:

- Bekijk documenten in een omgeving met een uniform verlichtingsniveau en een gelijke kleurtemperatuur. De kleurkenmerken van zonlicht veranderen bijvoorbeeld in de loop van de dag en wijzigen de manier waarop kleuren worden weergegeven op het scherm. Het is dus belangrijk dat u de zonwering omlaag houdt of in een ruimte zonder ramen werkt. Om de blauwgroene schijn in tl-verlichting te voorkomen, kunt u D50-lichten (5000° Kelvin) plaatsen. U kunt de afgedrukte documenten ook met een D50-lichtbox bekijken.
- Bekijk het document in een ruimte waarvan het plafond en de muren een neutrale kleur hebben. De kleur van een ruimte kan van invloed zijn op de perceptie van zowel de monitorkleur als de gedrukte kleur. De beste kleur voor een weergaveruimte is neutraal grijs. Verder kan het glas van de monitor de kleur van uw kleding weerkaatsen, hetgeen de kleuren op het scherm kan beïnvloeden.
- Verwijder kleurrijke achtergrondpatronen van het bureaublad van de monitor. Drukke of heldere patronen rond een document dragen niet bij aan een nauwkeurige kleurperceptie. Stel het bureaublad in op uitsluitend neutrale grijstinten.
- Bekijk proefdrukken van documenten in de omstandigheden waarin de doelgroep het uiteindelijke product onder ogen zal krijgen. De proefdruk van een catalogus met huishoudelijke artikelen kunt u bijvoorbeeld bekijken onder het licht van de gloeilampen die vaak in woningen worden gebruikt, terwijl u een catalogus voor kantoormeubilair bekijkt onder de tl-verlichting die vaak in kantoren wordt gebruikt. De definitieve beoordeling van de kleuren moet u echter altijd uitvoeren onder de verlichtingsomstandigheden die zijn vastgelegd in de wettelijke vereisten voor proefdrukken op contractbasis.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

|

Kleuren consistent houden

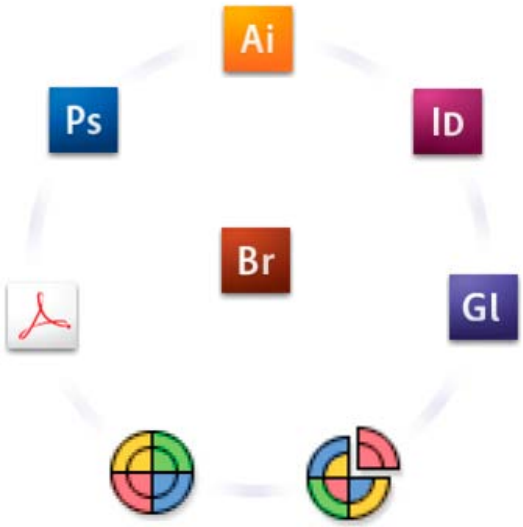
Kleurbeheer in Adobe-toepassingen
Basishandelingen voor het produceren van consistente kleur
Kleurinstellingen in Adobe-toepassingen synchroniseren
Kleurbeheer instellen
De weergave van CMYK-zwart wijzigen (Illustrator, InDesign)
Proceskleuren en steunkleuren beheren

Kleurbeheer in Adobe-toepassingen

Naar boven

Met het kleurbeheersysteem van Adobe kunt u de weergave van kleuren behouden wanneer u afbeeldingen gebruikt die afkomstig zijn van externe bronnen, documenten bewerkt en overbrengt tussen Adobe-toepassingen en voltooide composities afdrukt. Dit systeem is gebaseerd op conventies die zijn ontwikkeld door het International Color Consortium, een groep die verantwoordelijk is voor het standaardiseren van profielindelingen en procedures voor consistente en nauwkeurige kleuren in de volledige workflow.

Kleurbeheer is standaard ingeschakeld in Adobe-toepassingen die deze voorziening bieden. Als u Adobe Creative Suite hebt aangeschaft, worden de kleurinstellingen in de verschillende toepassingen gesynchroniseerd voor een consistente weergave van RGB- en CMYK-kleuren. Dit betekent dat de kleuren er in elke toepassing altijd hetzelfde uitzien.



De kleurinstellingen voor Adobe Creative Suite worden centraal gesynchroniseerd met Adobe Bridge.

Als u de standaardinstellingen wilt wijzigen, kunt u met behulp van eenvoudige voorinstellingen het kleurbeheer van Adobe aanpassen aan de algemene uitvoervoorwaarden. U kunt kleurinstellingen ook aan een bepaalde kleurenworkflow aanpassen.

Houd er wel rekening mee dat het gebruik van kleurbeheer afhankelijk is van het type afbeeldingen waarmee u werkt en van uw uitvoervereisten. Zo kunnen zich verschillende problemen voordoen met de consistentie van kleuren in een workflow voor het afdrukken van foto's in RGB-kleuren, een workflow voor het afdrukken van CMYK-kleuren op een drukpers, een workflow voor het digitaal afdrukken van gemengde RGB- en CMYK-kleuren en een workflow voor publicatie op internet.

Basishandelingen voor het produceren van consistente kleur

Naar boven

1. Zorg er met uw (eventuele) productiepartners voor dat alle aspecten van uw kleurbeheerworkflow naadloos overeenkomen met hun kleurbeheerworkflows.

Bespreek hoe de kleurbeheerworkflow kan worden ingepast in uw werkgroepen en servicebureaus, hoe software en hardware moeten worden geconfigureerd voor integratie in het kleurbeheersysteem en op welk niveau kleurbeheer moet worden geïmplementeerd. (Zie Hebt u kleurbeheer nodig?.)

2. Kalibreer de monitor en stel een monitorprofiel op.

Een monitorprofiel is het eerste profiel dat u moet maken. Een nauwkeurige weergave van kleuren is van cruciaal belang wanneer u moet beslissen over de kleuren in een document. (Zie Monitor kalibreren en monitorprofiel maken.)

3. Voeg aan uw systeem kleurprofielen toe voor de invoer- en uitvoerapparaten die u wilt gebruiken, zoals scanners en printers.

Het kleurbeheersysteem weet dankzij de profielen hoe een apparaat kleuren produceert en wat de werkelijke kleuren in een document zijn. Apparaatprofielen worden vaak geïnstalleerd tijdens het toevoegen van het apparaat aan uw systeem. U kunt ook software en hardware van derden gebruiken om nauwkeurigere profielen voor bepaalde apparaten en voorwaarden te maken. Als uw document door een drukker wordt afgedrukt, moet u in overleg met hem het profiel voor het afdrukapparaat of de drukpers bepalen. Zie Kleurprofielen en Een kleurprofiel installeren.

4. Stel kleurbeheer in Adobe-toepassingen in.

De standaardkleurinstellingen voldoen voor de meeste gebruikers. U kunt de kleurinstellingen echter als volgt wijzigen:

- Als u met meerdere Adobe-toepassingen werkt, kiest u met van Adobe® Bridge een standaardkleurbeheerconfiguratie en synchroniseert u eerst de kleurinstellingen in de toepassingen voordat u met documenten gaat werken. Zie Kleurinstellingen in Adobe-toepassingen synchroniseren.
- Als u met één Adobe-toepassing werkt of als u de opties voor geavanceerd kleurbeheer wilt aanpassen, kunt u de kleurinstellingen voor een bepaalde toepassing wijzigen. (Zie Kleurbeheer instellen.)

5. Bekijk eventueel een voorbeeld van de kleuren met behulp van een elektronische proefdruk.

Nadat u een document hebt gemaakt, kunt u met een elektronische proefdruk controleren hoe de kleuren eruitzien wanneer ze worden afgedrukt of weergegeven op een bepaald apparaat. (Zie Elektronische proefdruk van kleuren.)

Opmerking: *Een elektronische proefdruk is niet voldoende om te zien hoe overdruk eruitziet wanneer er op een offsetdrukpers wordt afgedrukt. Als u met documenten werkt die overdruk bevatten, schakelt u voor een nauwkeurige weergave van overdrukken in een elektronische proefdruk de optie Voorvertoning overdruk in. Voor Acrobat wordt de optie Voorvertoning overdruk automatisch toegepast.*

6. Gebruik kleurbeheer bij het afdrukken en opslaan van bestanden.

Het doel van kleurbeheer is een consistente weergave van de kleuren op alle apparaten in uw workflow. Laat de opties voor kleurbeheer ingeschakeld wanneer u documenten afdrukt, bestanden opslaat en bestanden voorbereidt voor weergave op het web. (Zie Afdrukken met kleurbeheer en Kleurbeheer toepassen op documenten voor onlineweergave.)

Naar boven

Kleurinstellingen in Adobe-toepassingen synchroniseren

Als u Adobe Creative Suite gebruikt, kunt u de kleurinstellingen in alle toepassingen automatisch synchroniseren met Adobe Bridge. Dit leidt tot een consistente weergave van kleuren in alle Adobe-toepassingen met kleurbeheer.

Als de kleurinstellingen niet zijn gesynchroniseerd, verschijnt in elke toepassing een waarschuwing boven aan het dialoogvenster Kleurinstellingen. U kunt het beste de kleurinstellingen synchroniseren voordat u met bestaande of nieuwe documenten gaat werken.

1. Open Bridge.

   Als u Bridge wilt openen vanuit een Creative Suite-toepassing, kiest u Bestand > Bladeren. Als u Bridge rechtstreeks wilt openen, kiest u Adobe Bridge in het menu Start (Windows) of dubbelklikt u op het pictogram van Adobe Bridge (Mac OS).

2. Kies Bewerken > Kleurinstellingen van Creative Suite.
3. Selecteer een kleurinstelling in de lijst en klik op Toepassen.

   Als geen enkele standaardinstelling aan uw eisen voldoet, kunt u andere instellingen bekijken. Selecteer hiervoor Uitgebreide lijst met bestanden voor kleurinstellingen weergeven. Als u een bestand met aangepaste instellingen wilt installeren, bijvoorbeeld een bestand dat u hebt ontvangen van een afdrukservicebureau, klikt u op Opgeslagen bestanden voor kleurinstellingen weergeven.

Naar boven

Kleurbeheer instellen

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - (Illustrator, InDesign, Photoshop) Kies Bewerken > Kleurinstellingen.
   - (Acrobat) Selecteer de categorie Kleurbeheer van het dialoogvenster Voorkeuren.
2. Selecteer een kleurinstelling in het menu Instellingen en klik op OK.

   Op basis van de geselecteerde instelling wordt bepaald welke kleurwerkruimten door de toepassing worden gebruikt, wat er gebeurt wanneer u bestanden met ingesloten profielen opent en importeert en hoe kleuren door het kleurbeheersysteem worden omgezet. Voor een beschrijving van een instelling selecteert u de instelling en plaatst u de muisaanwijzer op de naam van de instelling. De beschrijving wordt onder in het dialoogvenster weergegeven.

   Opmerking: *Acrobat-kleurinstellingen zijn een subset van de kleurinstellingen die beschikbaar zijn in InDesign, Illustrator en Photoshop.*

   In bepaalde situaties, bijvoorbeeld wanneer u een aangepast kleurprofiel ontvangt van uw servicebureau, kunt u in het dialoogvenster

Kleurinstellingen specifieke opties aanpassen. Het is echter raadzaam dit aan ervaren gebruikers over te laten.

Opmerking: *Als u met meerdere Adobe-toepassingen werkt, verdient het aanbeveling om de kleurinstellingen in alle toepassingen te synchroniseren. (Zie Kleurinstellingen in Adobe-toepassingen synchroniseren.)*

Naar boven

De weergave van CMYK-zwart wijzigen (Illustrator, InDesign)

Zuiver CMYK-zwart (K=100) wordt als helemaal zwart weergegeven op het scherm, afgedrukt op een niet-PostScript-printer of geëxporteerd naar een RGB-bestandsindeling. Als u bij afdrukken op een drukpers het verschil wilt zien tussen zuiver zwart en verzadigd zwart, wijzigt u de voorkeuren voor Weergave van zwart. Hierbij veranderen de kleurwaarden in een document niet.

1. Kies Bewerken > Voorkeuren > Vormgeving van zwart (Windows) of [naam van toepassing] > Voorkeuren > Vormgeving van zwart (Mac OS).
2. Kies een optie voor Op het scherm:
   Alle zwarte tinten nauwkeurig weergeven Zuiver CMYK-zwart wordt als donkergrijs weergegeven. Met deze instelling kunt u het verschil zien tussen zuiver zwart en verzadigd zwart.

   Alle zwarte tinten als verzadigd zwart weergeven Zuiver CMYK-zwart wordt weergegeven als helemaal zwart (RGB=000). Deze instelling zorgt ervoor dat zuiver zwart en verzadigd zwart identiek op het scherm worden weergegeven.
3. Kies een optie voor afdrukken/exporteren:
   Alle zwarte tinten nauwkeurig uitvoeren Wanneer u afdrukt op een niet-PostScript-printer of exporteert naar een RGB-bestandsindeling, wordt zuiver CMYK-zwart uitgevoerd met gebruik van de kleurnummers in het document. Met deze instelling kunt u het verschil zien tussen zuiver zwart en verzadigd zwart.

   Alle zwarte tinten als verzadigd zwart uitvoeren Wanneer u afdrukt op een niet-PostScript-printer of exporteert naar een RGB-bestandsindeling, wordt zuiver CMYK-zwart uitgevoerd als helemaal zwart (RGB=000). Bij deze instelling worden zuiver zwart en verzadigd zwart identiek weergegeven.

Naar boven

Proceskleuren en steunkleuren beheren

Wanneer kleurbeheer is ingeschakeld, wordt door elke kleur die u toepast of maakt in een Adobe-toepassing met kleurbeheer automatisch een kleurprofiel gebruikt dat met het document overeenkomt. Schakelt u tussen kleurmodi, dan wordt de kleur door het kleurbeheersysteem met de desbetreffende profielen omgezet naar het nieuwe kleurmodel dat u hebt gekozen.

Houd rekening met de volgende richtlijnen voor het werken met proces- en steunkleuren:

- Kies een CMYK-werkruimte die overeenkomt met de CMYK-uitvoervoorwaarden om ervoor te zorgen dat u proceskleuren nauwkeurig kunt definiëren en weergeven.
- Selecteer kleuren in een kleurenbibliotheek. Bij Adobe-toepassingen worden diverse standaardkleurenbibliotheken geleverd, die u kunt laden via het menu van het deelvenster Stalen.
- (Illustrator en InDesign) Schakel Voorvertoning overdruk in voor een nauwkeurige en consistente voorvertoning van steunkleuren.
- (Acrobat, Illustrator en InDesign) Gebruik LAB-waarden (de standaardinstelling) om vooraf gedefinieerde steunkleuren (zoals kleuren uit de TOYO-, PANTONE-, DIC- en HKS-bibliotheken) weer te geven en om te zetten in proceskleuren. Met LAB-waarden worden kleuren in Creative Suite-toepassingen het meest nauwkeurig en consistent weergegeven. Als de weergave en uitvoer van deze kleuren moeten overeenkomen met eerdere versies van Illustrator of InDesign, gebruikt u CMYK-equivalente waarden in plaats van LAB-waarden. Voor instructies voor het schakelen tussen LAB-waarden en CMYK-waarden voor steunkleuren, raadpleegt u de Help van Illustrator of InDesign.

Opmerking: *Als u kleurbeheer toepast op steunkleuren, wordt een steunkleur op het testapparaat en de monitor zo nauwkeurig mogelijk weergegeven. Soms is het echter moeilijk een steunkleur op een monitor of testapparaat exact te reproduceren, omdat veel inkten voor steunkleuren buiten de kleuromvang van deze apparaten vallen.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

|

Kleurinstellingen

Kleurinstellingen aanpassen
Kleurruimten
Opties voor de werkruimte
Ontbrekende en niet-overeenkomende kleurprofielen
Beleidsopties voor kleurbeheer
Opties voor kleuromzetting
Rendering intents
Geavanceerde instellingen in Photoshop

Kleurinstellingen aanpassen

Naar boven

Voor de meeste workflows met kleurbeheer wordt aangeraden een vooraf ingestelde kleurinstelling te gebruiken die is getest door Adobe Systems. Wijzig bepaalde opties alleen als u bekend bent met kleurbeheer en precies weet wat de consequenties van de wijzigingen zijn.

Nadat u de opties hebt aangepast, kunt u deze als een voorinstelling opslaan. Opgeslagen kleurinstellingen kunt u opnieuw gebruiken en delen met andere gebruikers of toepassingen.

- Als u kleurinstellingen als een voorinstelling wilt opslaan, klikt u op Opslaan in het dialoogvenster Kleurinstellingen. Als u er zeker van wilt zijn dat de naam van de instelling in het dialoogvenster Kleurinstellingen wordt weergegeven, slaat u het bestand op de standaardlocatie op. Als u het bestand op een andere locatie opslaat, moet u het bestand eerst laden voordat u de instelling kunt selecteren.
- Als u een vooraf ingestelde kleurinstelling wilt laden die niet op de standaardlocatie is opgeslagen, klikt u op Laden in het dialoogvenster Kleurinstellingen. Vervolgens selecteert u het gewenste bestand en klikt u op Openen.

Opmerking: *In Acrobat is het niet mogelijk om aangepaste kleurinstellingen op te slaan. Als u aangepaste kleurinstellingen met Acrobat wilt delen, moet u het bestand maken in InDesign, Illustrator of Photoshop en het opslaan in de standaardmap Instellingen. Dan is het bestand beschikbaar in de categorie Kleurbeheer van het dialoogvenster Voorkeuren. U kunt instellingen ook handmatig toevoegen aan de standaardmap Instellingen.*

Kleurruimten

Naar boven

Een werkruimte is een tussenliggende kleurruimte die wordt gebruikt voor het definiëren en bewerken van kleur in Adobe-toepassingen. Aan elk kleurmodel is een werkruimteprofiel gekoppeld. U kunt werkruimteprofielen kiezen in het dialoogvenster Kleurinstellingen.

Een werkruimteprofiel fungeert als het bronprofiel voor nieuwe documenten die gebruikmaken van het bijbehorende kleurmodel. Als bijvoorbeeld Adobe RGB (1998) het huidige RGB-werkruimteprofiel is, worden voor elk nieuw RGB-document de kleuren uit de kleuromvang Adobe RGB (1998) gebruikt. Werkruimten bepalen tevens de weergave van kleuren in niet-gelabelde documenten.

Als u een document opent met een ingesloten kleurprofiel dat niet overeenkomt met het werkruimteprofiel, bepaalt een kleurbeheerbeleid hoe de kleurgegevens worden verwerkt. Doorgaans is het behouden van het ingesloten profiel het standaardbeleid.

Opties voor de werkruimte

Naar boven

Als u werkruimteopties wilt weergeven in Photoshop, Illustrator en InDesign, kiest u Bewerken > Kleurinstellingen. Selecteer in Acrobat de categorie Kleurbeheer van het dialoogvenster Voorkeuren.

Voor een beschrijving van een profiel selecteert u het profiel en plaatst u de muisaanwijzer op de naam van dat profiel. De beschrijving wordt onder in het dialoogvenster weergegeven.

RGB Hiermee wordt de RGB-kleurruimte van de toepassing bepaald. Doorgaans kunt u het beste Adobe RGB of sRGB kiezen en niet het profiel voor een bepaald apparaat (zoals een monitorprofiel).

sRGB wordt aanbevolen voor het voorbereiden van afbeeldingen voor het web, omdat hiermee de kleurruimte van de standaardmonitor wordt gedefinieerd waarmee de afbeeldingen op het web worden bekeken. sRGB is ook geschikt wanneer u werkt met foto's die met een niet-professionele digitale camera zijn gemaakt, omdat bij het merendeel van deze camera's sRGB als de standaardkleurruimte wordt gebruikt.

Adobe RGB wordt aanbevolen voor het voorbereiden van documenten voor afdrukken, omdat de Adobe RGB-kleuromvang bepaalde afdrukbare kleuren (vooral cyaan- en blauwtinten) bevat die niet met sRGB kunnen worden gedefinieerd. Adobe RGB is ook geschikt wanneer er wordt gewerkt met foto's die met een niet-professionele digitale camera zijn gemaakt, omdat bij het merendeel van deze camera's Adobe RGB als de standaardkleurruimte wordt gebruikt.

CMYK Hiermee wordt de CMYK-kleurruimte van de toepassing bepaald. Alle CMYK-werkruimten zijn apparaatafhankelijk. Dat wil zeggen dat ze zijn gebaseerd op de werkelijke inkt- en papiercombinaties. De CMYK-werkruimten van Adobe-benodigdheden zijn gebaseerd op

standaarddrukwerkvoorwaarden van drukkers.

Grijs (Photoshop) of Grijswaarde (Acrobat) Hiermee wordt de kleurruimte voor grijswaarden van de toepassing bepaald.

Steunkleur (Photoshop) Hiermee wordt de puntvergroting aangegeven die wordt gebruikt voor de weergave van steunkleurkanalen en duotonen.

Opmerking: *In Acrobat kunt u voor weergave en afdrukken de kleurruimte in een ingesloten uitvoerintent gebruiken in plaats van een documentkleurruimte. Raadpleeg de Help van Acrobat voor meer informatie over uitvoerintents.*

Adobe-toepassingen worden geleverd met een standaardset werkruimteprofielen die door Adobe Systems worden aanbevolen en die zijn getest voor de meeste kleurbeheerworkflows. Standaard staan alleen deze profielen in de menu's van de werkruimte. Als u aanvullende kleurprofielen wilt weergeven die u op het systeem hebt geïnstalleerd, selecteert u Geavanceerde modus (Illustrator en InDesign) of Meer opties (Photoshop). Een kleurprofiel moet bidirectioneel zijn (dat wil zeggen dat het specificaties bevat voor het omzetten in en van kleurruimten) om te worden weergegeven in de werkruimtemenu's.

Opmerking: *In Photoshop kunt u aangepaste werkruimteprofielen maken. Adobe raadt u echter aan een standaard werkruimteprofiel te gebruiken en geen aangepast werkruimteprofiel te maken. Raadpleeg de Photoshop-knowledgebase op www.adobe.com/support/products/photoshop.html voor meer informatie.*

Naar boven

Ontbrekende en niet-overeenkomende kleurprofielen

Voor nieuwe documenten werkt de kleurenworkflow meestal transparant. Tenzij anders vermeld, worden kleuren in het document gemaakt en bewerkt met het werkruimteprofiel dat is gekoppeld aan de kleurmodus van het document.

Niet alle bestaande documenten maken echter gebruik van het door u opgegeven werkruimteprofiel of van kleurbeheer. In een workflow met kleurbeheer kunnen de volgende uitzonderingen optreden:

- U opent een document of importeert kleurgegevens (bijvoorbeeld door kopiëren en plakken of door slepen en neerzetten) uit een document dat niet is gelabeld met een profiel. Dit is vaak het geval als u een document opent dat is gemaakt met een toepassing die geen kleurbeheer ondersteunt of waarvoor kleurbeheer is uitgeschakeld.
- U opent een document of importeert kleurgegevens uit een document dat is gelabeld met een profiel dat verschilt van dat van de huidige werkruimte. Hiervan kan sprake zijn wanneer u een document opent dat is gemaakt met andere instellingen voor kleurbeheer of dat is gescand en gelabeld met een scannerprofiel.

In beide gevallen maakt de toepassing gebruik van een kleurbeheerbeleid voor het verwerken van de kleurgegevens in het document.

Als het profiel ontbreekt of niet overeenkomt met de werkruimte, kan er een waarschuwingsbericht worden weergegeven, afhankelijk van de opties die u in het dialoogvenster Kleurinstellingen hebt ingesteld. Profielwaarschuwingen zijn standaard uitgeschakeld, maar u kunt deze inschakelen om ervoor te zorgen dat per document het juiste kleurbeheer wordt gebruikt. De waarschuwingsberichten kunnen per toepassing verschillen, maar doorgaans kunt u het volgende doen:

- Wijzig het document of de geïmporteerde kleurgegevens niet (de aanbevolen optie). U kunt bijvoorbeeld het eventuele ingesloten profiel gebruiken, het document zonder kleurprofiel (als dat het geval is) ongewijzigd laten of de nummers in geplakte kleurgegevens behouden.
- Pas het document of de geïmporteerde kleurgegevens aan. Als u bijvoorbeeld een document met een ontbrekend kleurprofiel wilt openen, kunt u het huidige werkruimteprofiel of een ander profiel aan dat document toewijzen. Wanneer u een document met een niet-overeenkomend kleurprofiel opent, kunt u het profiel negeren of de kleuren omzetten in de huidige werkruimte. Tijdens het importeren van kleurgegevens kunt u de kleuren omzetten in de huidige werkruimte om de weergave ervan te behouden.

Naar boven

Beleidsopties voor kleurbeheer

Een kleurbeheerbeleid bepaalt hoe de toepassing kleurgegevens verwerkt bij het openen van een document of bij het importeren van een afbeelding. U kunt verschillende beleidsregels selecteren voor RGB- en CMYK-afbeeldingen en opgeven wanneer waarschuwingsberichten moeten worden weergegeven. Als u de opties voor kleurbeheerbeleid wilt weergeven, kiest u Bewerken > Kleurinstellingen.

Als u een beschrijving van een beleid wilt zien, selecteert u het beleid en plaatst u de muisaanwijzer op de naam van dat beleid. De beschrijving wordt onder in het dialoogvenster weergegeven.

RGB, CMYK en Grijs (De optie voor grijswaarden is alleen beschikbaar voor Photoshop.) Hiermee wordt aangegeven welk beleid wordt moet worden gehanteerd bij het overbrengen van kleuren naar de huidige werkruimte (door bestanden te openen of door afbeeldingen in het huidige document te importeren). Kies een van de volgende opties:

Ingesloten profielen behouden De ingesloten kleurprofielen blijven altijd behouden wanneer bestanden worden geopend. Dit is de aanbevolen optie voor de meeste workflows, omdat dit resulteert in consistent kleurbeheer. De enige uitzondering is wanneer u de CMYK-nummers wilt behouden. Selecteer in dat geval Nummers behouden (gekoppelde profielen negeren).

Omzetten in werkruimte Kleuren worden omgezet in het profiel van de huidige werkruimte wanneer bestanden worden geopend en afbeeldingen worden geïmporteerd. Selecteer deze optie als alle kleuren één profiel moeten gebruiken (het profiel van de huidige werkruimte).

Nummers behouden (gekoppelde profielen negeren) Deze optie is beschikbaar in InDesign en Illustrator voor CMYK. Kleurnummers blijven behouden bij het openen van bestanden en het importeren van afbeeldingen, maar het gebruik van kleurbeheer voor het nauwkeurig weergeven van kleuren in Adobe-toepassingen is nog steeds mogelijk. Selecteer deze optie als u een veilige CMYK-workflow wilt gebruiken. In InDesign kunt u dit beleid per project overschrijven met de opdracht Object > Kleurinstellingen.

Uit Ingesloten kleurprofielen worden genegeerd bij het openen van bestanden of het importeren van afbeeldingen en er wordt geen werkruimteprofiel toegewezen aan nieuwe documenten. Selecteer deze optie als u door de maker van het document geleverde metagegevens van kleuren wilt negeren.

Profielen komen niet overeen: Vragen bij openen Er wordt een bericht weergegeven wanneer u een document opent dat is gelabeld met een ander profiel dan de huidige werkruimte. U kunt dan het standaardgedrag van het beleid vervangen. Selecteer deze optie als u per document de kleuren op de juiste manier wilt beheren.

Profiel komt niet overeen: Vragen bij plakken Er wordt een bericht weergegeven als een kleurprofiel niet overeenkomt wanneer kleuren in een document worden geïmporteerd door middel van plakken of slepen. U kunt dan het standaardgedrag van het beleid vervangen. Selecteer deze optie als u per document de geplakte kleuren op de juiste manier wilt beheren.

Ontbrekende profielen: Vragen bij openen Er wordt een bericht weergegeven wanneer u een niet-gelabeld document opent. U kunt dan het standaardgedrag van het beleid vervangen. Selecteer deze optie als u per document de kleuren op de juiste manier wilt beheren.

Naar boven

Opties voor kleuromzetting

Met de opties voor kleuromzetting kunt u opgeven hoe de kleuren in een document worden verwerkt wanneer dit document naar een andere kleurruimte wordt verplaatst. Het wordt aangeraden deze opties alleen te wijzigen als u bekend bent met kleurbeheer en precies weet wat de consequenties van de wijzigingen zijn. Als u opties voor omzetting wilt weergeven, kiest u Bewerken > Kleurinstellingen en selecteert u Geavanceerde modus (Illustrator en InDesign) of Meer opties (Photoshop). Selecteer in Acrobat de categorie Kleurbeheer van het dialoogvenster Voorkeuren.

Engine Hiermee wordt de CMM (Color Management Module) aangegeven voor het toewijzen van de kleuromvang van de ene kleurruimte aan de omvang van een andere kleurruimte. Voor de meeste gebruikers voldoet de standaard Adobe-engine (ACE) aan alle behoeften op het gebied van omzetting.

Voor een beschrijving van een engine of intentoptie selecteert u de optie en plaatst u de aanwijzer op de optienaam. De beschrijving wordt onder in het dialoogvenster weergegeven.

Intent (Photoshop, Illustrator, InDesign) Hiermee wordt de rendering intent aangegeven die wordt gebruikt voor het omzetten van de ene kleurruimte in een andere. De verschillen tussen rendering intents vallen alleen op als u een document afdrukt of omzet in een andere werkruimte.

Compensatie zwart punt gebruiken Hiermee zorgt u ervoor dat de schaduwdetails in de afbeelding behouden blijven door het volledige dynamische bereik van het uitvoerapparaat te simuleren. Selecteer deze optie als u zwartpuntcompensatie wilt gebruiken bij het afdrukken (aanbevolen voor de meeste situaties).

Dithering gebruiken (Photoshop) Bepaalt of dithering wordt toegepast op kleuren wanneer afbeeldingen met 8 bits per kanaal worden omgezet tussen kleurruimten. Wanneer u de optie Dithering gebruiken hebt geselecteerd, mengt Photoshop kleuren in de doelkleurruimte om ontbrekende kleuren uit de bronruimte te simuleren. Hoewel dithering de blokkerige of gestreepte weergave van een afbeelding kan verminderen, resulteert het ook in een toename van de bestandsgrootte wanneer afbeeldingen worden gecomprimeerd voor weergave op het web.

Compenseren voor scèneprofielen (Photoshop) Hiermee vergelijkt u het videocontrast wanneer u scèneprofielen omzet in uitvoerprofielen. Deze optie weerspiegelt het standaardkleurbeheer in After Effects.

Naar boven

Rendering intents

Een *rendering intent* bepaalt hoe een kleurbeheersysteem kleuren naar een andere kleurruimte converteert. De diverse rendering intents gebruiken verschillende regels die bepalen hoe de bronkleuren worden aangepast. Kleuren die bijvoorbeeld binnen de doelgamut vallen, blijven ongewijzigd of worden aangepast om het originele bereik van visuele relaties te behouden terwijl deze naar een kleinere doelgamut worden omgezet. Het resultaat van de gekozen rendering intent hangt af van de grafische inhoud van documenten en van de profielen die worden gebruikt om kleurruimten op te geven. Sommige profielen genereren identieke resultaten bij verschillende rendering intents.

Over het algemeen kunt u het beste de standaard rendering intent te gebruiken voor de geselecteerde kleurinstelling. Deze is getest door Adobe Systems en voldoet aan de industriestandaarden. Als u bijvoorbeeld een kleurinstelling voor Noord-Amerika of Europa selecteert, is de standaard rendering intent Relatief colorimetrisch. Kiest u een kleurinstelling voor Japan, dan is de standaard rendering intent Perceptueel.

U kunt een rendering intent selecteren wanneer u kleuromzettingsopties selecteert voor het kleurbeheersysteem, de kleuren met een elektronische proefdruk controleert en illustraties afdrukt:

Perceptueel Deze optie is bedoeld om de visuele relatie tussen kleuren te handhaven zodat deze voor het menselijk oog natuurlijk overkomen, ook al kunnen de kleurwaarden zelf wel veranderen. Deze intent is het meest geschikt voor foto's met veel kleuren buiten de kleuromvang. Dit is de standaard rendering intent voor Japanse drukkerijen.

Verzadiging Deze optie is bedoeld voor het produceren van levendige kleuren in een afbeelding. Dit gaat echter ten koste van de nauwkeurigheid van kleuren. Deze rendering intent is geschikt voor zakelijke illustraties zoals diagrammen en grafieken, waar heldere verzadigde kleuren belangrijker zijn dan de exacte verhouding tussen kleuren.

Relatief colorimetrisch Hiermee wordt het hooglicht van de bronkleurruimte vergeleken met dat van de doelkleurruimte en worden alle kleuren dienovereenkomstig verschoven. Kleuren buiten de kleuromvang worden verschoven naar de dichtstbijzijnde reproduceerbare kleur in de doelkleurruimte. Bij Relatief colorimetrisch blijven meer oorspronkelijke kleuren behouden dan bij Perceptueel. Dit is de standaard rendering intent voor afdrukken in Noord-Amerika en Europa.

Absoluut colorimetrisch Hiermee blijven de kleuren die binnen de doelkleuromvang vallen ongewijzigd. Kleuren buiten de kleuromvang worden bijgesneden. Kleuren worden niet geschaald naar het witpunt van de doelkleurruimte. Deze intent richt zich op het behouden van de kleurprecisie ten koste van de verhoudingen tussen de kleuren en is geschikt voor het maken van proefdrukken waarbij de uitvoer op een bepaald apparaat

wordt gesimuleerd. Deze intent is vooral handig voor een voorvertoning van het effect van de papierkleur op de afgedrukte kleuren.

Naar boven

Geavanceerde instellingen in Photoshop

Als u in Photoshop geavanceerde instellingen voor kleurbeheer wilt weergeven, kiest u Bewerken > Kleurinstellingen en selecteert u Meer opties.

Minder verzadiging voor monitorkleuren Hiermee kunt u de verzadiging van de kleuren die op de monitor worden weergegeven, verminderen met de opgegeven waarde. Als u deze optie inschakelt, krijgt u beter inzicht in het volledige bereik van kleurruimten met kleuromvangen die groter zijn dan die van de monitor. Dit gaat echter ten koste van de overeenkomst tussen de monitorweergave en de uitvoer. Wanneer u de optie uitschakelt, kunnen de afzonderlijke kleuren in de afbeelding worden weergegeven als één enkele kleur.

Gamma gebruiken bij overvloeien van RGB-kleuren Hiermee wordt bepaald hoe RGB-kleuren overvloeien voor samengestelde gegevens (wanneer u bijvoorbeeld lagen samenvoegt of verft in de modus Normaal). Wanneer de optie is ingeschakeld, vloeien RGB-kleuren over in de kleurruimte die overeenkomt met het opgegeven gamma. Een gamma van 1,00 wordt beschouwd als colorimetrisch correct en moet resulteren in het laagste aantal randartefacten. Wanneer de optie is uitgeschakeld, vloeien RGB-kleuren direct over in de kleurruimte van het document.
Opmerking: *Als u Gamma gebruiken bij overvloeien van RGB-kleuren selecteert, zien documenten met lagen er in andere toepassingen anders uit dan in Photoshop.*

(cc) BY-NC-SA

|

Werken met kleurprofielen

Kleurprofielen
Monitor kalibreren en karakteriseren
Monitor kalibreren en monitorprofiel maken
Een kleurprofiel installeren
Een kleurprofiel insluiten
Een kleurprofiel insluiten (Acrobat)
Kleurprofielen voor documenten wijzigen
Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (Illustrator, Photoshop)
Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (InDesign)
Documentkleuren omzetten in een ander profiel (Photoshop)
Documentkleuren omzetten in de kleurprofielen Multikanaal, Apparaatkoppeling of Abstract (Photoshop)
Documentkleuren omzetten in een ander profiel (Acrobat)

Naar boven

Kleurprofielen

Voor nauwkeurig, consistent kleurbeheer zijn accurate ICC-compatibele profielen van al uw kleurapparaten vereist. Zonder een nauwkeurig scannerprofiel kan een perfect gescande afbeelding in een ander programma onjuist worden weergegeven, vanwege de verschillen tussen de scanner en het programma waarin de afbeelding wordt weergegeven. Deze misleidende weergave kan ertoe leiden dat u onnodig tijd verspilt aan het corrigeren van een goede afbeelding, waarbij u deze bovendien kunt beschadigen. Met een nauwkeurig profiel kan het programma waarmee u een afbeelding importeert, verschillen tussen apparaten corrigeren en de werkelijke kleuren van de scan weergeven.

Een kleurbeheersysteem maakt gebruik van de volgende soorten profielen:

Monitorprofielen Beschrijven hoe de monitor de kleur momenteel verwerkt. Dit is het eerste profiel dat u moet maken. Een nauwkeurige weergave van kleuren op de monitor is immers van cruciaal belang wanneer u tijdens het ontwerpen moet beslissen over kleuren in een document. Als u op uw monitor kleuren ziet die niet representatief zijn voor de werkelijke kleuren in het document, kunt u de kleurconsistentie niet behouden.

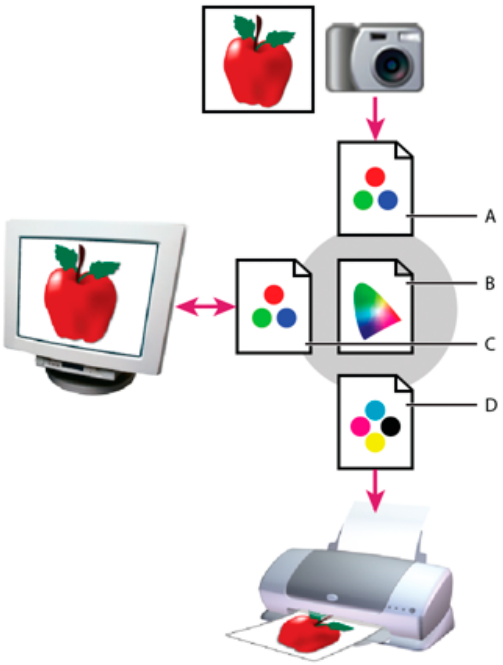
Invoerapparaatprofielen Beschrijven welke kleuren een invoerapparaat kan vastleggen of scannen. Als u op uw digitale camera profielen kunt instellen, kunt u het beste Adobe RGB gebruiken. Gebruik anders sRGB (dit is het standaardprofiel voor de meeste camera's). Ervaren gebruikers kunnen verschillende profielen voor verschillende lichtbronnen gebruiken. Voor scannerprofielen gebruiken sommige fotografen aparte profielen voor elk type of merk film dat met de scanner wordt gescand.

Uitvoerapparaatprofielen Beschrijven de kleurruimte van uitvoerapparaten, zoals desktopprinters of een drukpers. Het kleurbeheersysteem gebruikt uitvoerapparaatprofielen om de kleuren in een document op de juiste wijze te kunnen toewijzen aan de kleuren in de kleuromvang van de kleurruimte van een uitvoerapparaat. Het uitvoerprofiel moet ook rekening houden met bepaalde omstandigheden bij het afdrukken, zoals het type papier en inkt. Op glanzend papier kan bijvoorbeeld een ander kleurbereik worden afgedrukt dan op mat papier.

De meeste printerstuurprogramma's zijn voorzien van ingebouwde kleurprofielen. Probeer deze profielen eerst uit voordat u in aangepaste profielen gaat investeren.

Documentprofielen Definiëren de specifieke RGB- of CMYK-kleurruimte van een document. Door een profiel aan een document toe te wijzen of te labelen, verschaft de toepassing een definitie van werkelijke kleurwaarden in het document. R=127, G=12, B=107 is gewoon een aantal nummers dat op verschillende apparaten verschillend wordt weergegeven. Maar als deze nummers worden gelabeld aan de Adobe RGB-kleurruimte, verwijzen ze naar een werkelijke kleur of golflengte van licht, in dit geval een specifieke kleur paars.

Wanneer kleurbeheer is ingeschakeld, wijzen Adobe-toepassingen automatisch een profiel aan nieuwe documenten toe op basis van de opties voor Werkruimte in het dialoogvenster Kleurinstellingen. Documenten zonder toegewezen profielen worden ook niet-gelabelde documenten genoemd en bevatten alleen RAW-kleurnummers. Wanneer u niet-gelabelde documenten gebruikt, wordt in Adobe-toepassingen het huidige werkruimteprofiel gebruikt om kleuren weer te geven en te bewerken.



Kleur beheren met profielen
***A.** Profielen beschrijven de kleurruimte van het invoerapparaat en het document. **B.** In de profielbeschrijvingen geeft het kleurbeheersysteem de werkelijke kleuren van het document aan. **C.** Het monitorprofiel geeft aan het kleurbeheersysteem door hoe de numerieke waarden moeten worden omgezet in de kleurruimte van de monitor. **D.** Aan de hand van het profiel van het uitvoerapparaat zet het kleurbeheersysteem de numerieke waarden van het document om in de kleurwaarden van het uitvoerapparaat, zodat de werkelijke kleuren worden afgedrukt.*

Naar boven

Monitor kalibreren en karakteriseren

Met profielprogramma's kunt u de monitor zowel kalibreren als karakteriseren. Door de monitor te kalibreren brengt u deze in overeenstemming met een vooraf gedefinieerde standaard. Met kalibreren kunt u een monitor zo instellen dat deze kleuren weergeeft met een witpuntkleurtemperatuur van 5000° K (Kelvin), de standaard voor de grafische industrie. Door de monitor te karakteriseren maakt u een profiel dat aangeeft hoe de monitor kleur momenteel reproduceert.

Als u een monitor kalibreert, moet u de volgende video-instellingen aanpassen:

Helderheid en contrast Dit zijn respectievelijk het algehele niveau en bereik van de weergavesterkte. Deze parameters werken eigenlijk net zo als op uw tv. Met een programma voor monitorkalibratie realiseert u een optimaal helderheids- en contrastbereik.

Gamma De helderheid van de waarden voor middentonen. Een monitor produceert niet-lineaire waarden van zwart naar wit. Als u de waarden in een grafiek zet, vormen ze geen rechte lijn, maar een kromme. Gamma definieert de waarde in het midden van die curve tussen zwart en wit.

Fosforkleuren De stoffen die door CRT-monitoren worden gebruikt voor het uitstralen van licht. Verschillende fosforkleuren hebben verschillende karakteristieken.

Witpunt De kleur en intensiteit van het helderste wit dat de monitor kan produceren.

Naar boven

Monitor kalibreren en monitorprofiel maken

Bij het kalibreren van de monitor past u de monitor aan, zodat deze voldoet aan een bekende specificatie. Nadat de monitor is gekalibreerd, kunt u met het profielhulpprogramma een kleurprofiel opslaan. Het profiel beschrijft hoe de kleuren van de monitor zich gedragen: welke kleuren wel en welke niet kunnen worden weergegeven en hoe de numerieke kleurwaarden in een afbeelding worden omgezet, zodat de kleuren correct worden weergegeven.

1. Zorg ervoor dat de monitor al minstens een half uur aanstaat. De monitor is dan voldoende opgewarmd om de kleuren consistent weer te geven.
2. Laat de monitor duizenden kleuren of meer weergeven. Nog beter is om de monitor in te stellen op miljoenen kleuren of 24 bits of hoger.
3. Verwijder kleurrijke achtergrondpatronen van het bureaublad van de monitor en stel het bureaublad in op neutrale grijstinten. Drukke patronen of felle kleuren rond het document zorgen er namelijk voor dat u de kleuren niet nauwkeurig waarneemt.
4. Ga op een van de volgende manieren te werk om de monitor te kalibreren en een profiel te maken:
   - Installeer en gebruik in Windows een hulpprogramma voor het kalibreren van monitoren.
   - Gebruik in Mac OS het hulpprogramma Kalibreren bij Systeemvoorkeuren/Weergaven/tabblad Kleur.
   - Gebruik voor de beste resultaten software en meetapparatuur van derden. Over het algemeen kunt u met een meetapparaat zoals een colorimeter in combinatie met software meer nauwkeurige profielen maken, omdat een instrument de kleuren op een monitor

nauwkeuriger kan meten dan het menselijke oog.

Opmerking: *De prestaties van de monitor veranderen en verslechteren in de loop der tijd. Kalibreer daarom de monitor bijvoorbeeld elke maand en maak dan ook een nieuw profiel. Als het moeilijk of onmogelijk is de monitor naar een standaard te kalibreren, is deze waarschijnlijk te oud.*

De meeste profielprogramma's wijzen automatisch het nieuwe profiel als het standaardmonitorprofiel toe. Zie de Help van het besturingssysteem voor aanwijzingen over het handmatig toewijzen van het monitorprofiel.

Naar boven

Een kleurprofiel installeren

Kleurprofielen worden vaak geïnstalleerd wanneer u een apparaat aan uw systeem toevoegt. De precisie van deze profielen (vaak algemene profielen of ingesloten profielen genoemd) verschilt per fabrikant. U kunt apparaatprofielen ook aanvragen bij uw servicebureau of downloaden van internet, of u kunt aangepaste profielen maken met professionele apparatuur.

- Klik in Windows met de rechtermuisknop op een profiel en selecteer Profiel installeren. U kunt de profielen ook kopiëren naar de map WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- Kopieer in Mac OS de profielen naar de map /Bibliotheek/ColorSync/Profiles of de map /Gebruikers/[gebruikersnaam]/Bibliotheek/ColorSync/Profiles.

  Nadat u de kleurprofielen hebt geïnstalleerd, moet u de Adobe-toepassingen opnieuw starten.

Naar boven

Een kleurprofiel insluiten

U moet een kleurprofiel dat u wilt insluiten in een document dat u hebt gemaakt in Illustrator, InDesign of Photoshop, opslaan in of exporteren naar een indeling die ICC-profielen ondersteunt.

1. Sla het document op in of exporteer het naar een van de volgende bestandsindelingen: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Bestandsindeling voor grote documenten (.psb) of TIFF.
2. Selecteer de optie voor het insluiten van ICC-profielen. De exacte naam en locatie van deze optie verschilt per toepassing. Zie de Help van Adobe voor meer aanwijzingen.

Naar boven

Een kleurprofiel insluiten (Acrobat)

U kunt een kleurprofiel insluiten in een object of een gehele PDF. Acrobat koppelt het profiel dat is opgegeven in het dialoogvenster Kleuren converteren aan de geselecteerde kleurruimte in het PDF-bestand. Raadpleeg de onderwerpen over kleuromzetting in de Help van Acrobat voor meer informatie.

Naar boven

Kleurprofielen voor documenten wijzigen

Het komt zelden voor dat u het kleurprofiel voor een document moet wijzigen. Dit komt omdat de toepassing het kleurprofiel automatisch toewijst op basis van de instellingen die u in het dialoogvenster Kleurinstellingen hebt geselecteerd. U moet een kleurprofiel alleen handmatig wijzigen wanneer u een document voor een ander uitvoerdoel voorbereidt of wanneer u beleidsregels wijzigt die u niet meer in het document wilt gebruiken. Wijzig het profiel alleen als u precies weet wat u moet doen.

Ga op een van de volgende manieren te werk om het kleurprofiel voor een document te wijzigen:

- Wijs een nieuw profiel toe. De kleurnummers in het document veranderen niet, maar het nieuwe profiel kan de weergave van de kleuren op uw monitor drastisch wijzigen.
- Verwijder het profiel, zodat de kleuren in het document niet meer worden beheerd.
- (Acrobat, Photoshop en InDesign) Zet de kleuren in het document om in de kleurruimte van een ander profiel. De kleurnummers worden verschoven om de originele kleurweergaven te behouden.

Naar boven

Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (Illustrator, Photoshop)

1. Kies Bewerken > Profiel toewijzen.
2. Selecteer een optie en klik op OK:
   De kleurinstellingen van dit document niet beheren Hiermee wordt het bestaande profiel uit het document verwijderd. Selecteer deze optie alleen als u zeker weet dat u geen kleurbeheer wilt toepassen op het document. Nadat u het profiel uit een document hebt verwijderd, wordt de weergave van kleuren bepaald door de werkruimteprofielen van de toepassing.

   Tijdelijk [kleurmodel: werkruimte] Hiermee wordt het profiel van de werkruimte toegewezen aan het document.

   Profiel Hiermee kunt u een ander profiel selecteren. Het nieuwe profiel wordt aan het document toegewezen zonder dat de kleuren worden omgezet in de profielruimte. Hierdoor kan de weergave van de kleuren op uw monitor aanzienlijk veranderen.

Een kleurprofiel toewijzen of verwijderen (InDesign)

Naar boven

1. Kies Bewerken > Profielen toewijzen.
2. Selecteer bij RGB-profiel en CMYK-profiel een van de volgende opties:
   Wissen (huidige werkruimte gebruiken) Hiermee wordt het bestaande profiel uit het document verwijderd. Selecteer deze optie alleen als u zeker weet dat u geen kleurbeheer wilt toepassen op het document. Nadat u het profiel uit een document hebt verwijderd, wordt de weergave van kleuren bepaald door de werkruimteprofielen van de toepassing en kunt u een profiel niet meer in het document insluiten.

   Huidige werkruimte [werkruimte] toewijzen Hiermee wordt het profiel van de werkruimte toegewezen aan het document.

   Profiel toewijzen Hiermee kunt u een ander profiel selecteren. Het nieuwe profiel wordt aan het document toegewezen zonder dat de kleuren worden omgezet in de profielruimte. Hierdoor kan de weergave van de kleuren op uw monitor aanzienlijk veranderen.
3. Kies voor elk type afbeelding in uw document een rendering intent. U kunt kiezen uit de vier standaardintents of de optie Kleurinstellingsintentie gebruiken die de actieve rendering intent uit het dialoogvenster Kleurinstellingen gebruikt. Voor meer informatie over rendering intents raadpleegt u de Help.

   De typen afbeeldingen omvatten:

   Intentie effen kleuren Hiermee wordt de rendering intent ingesteld voor alle vectorafbeeldingen (effen kleurvlakken) in objecten die zijn gemaakt in InDesign.

   Standaardafbeeldingsintentie Hiermee wordt de standaard rendering intent ingesteld voor bitmapafbeeldingen die in InDesign zijn geplaatst. Per afbeelding kunt u deze instelling overschrijven.

   Intentie na overvloeien Hiermee wordt de rendering intent ingesteld op de proefdrukkleurruimte of op de uiteindelijke kleurruimte van kleuren die het resultaat zijn van transparantie-interacties op de pagina. Gebruik deze optie als uw document transparante objecten bevat.
4. U kunt een voorvertoning weergeven van de effecten van de nieuwe profieltoewijzing in het document door Voorvertoning te selecteren en op OK te klikken.

Documentkleuren omzetten in een ander profiel (Photoshop)

Naar boven

1. Kies Bewerken > Omzetten in profiel.
2. Kies onder Doelruimte het kleurprofiel waarin u de kleuren van het document wilt omzetten. Het document wordt omgezet in en gelabeld met dit nieuwe profiel.
3. Geef onder Opties voor omzetten een kleurbeheerengine op, een rendering intent en opties voor zwartpunten en dithering (indien beschikbaar). Zie Opties voor kleuromzetting.
4. Selecteer Afbeelding samenvoegen als u tijdens de omzetting één laag wilt maken van alle lagen van het document.
5. U kunt de resultaten van de omzetting bekijken door Voorvertoning te selecteren.

Documentkleuren omzetten in de kleurprofielen Multikanaal, Apparaatkoppeling of Abstract (Photoshop)

Naar boven

1. Kies Bewerken > Omzetten in profiel.
2. Klik op Geavanceerd. De volgende aanvullende ICC-profieltypen zijn beschikbaar bij Doelruimte:
   Multikanaal Profielen die ondersteuning bieden voor meer dan vier kleurkanalen. Dat is handig als u met meer dan vier inkten afdrukt.

   Apparaatkoppeling Profielen die de kleurruimte van een apparaat omzetten in de kleurruimte van een ander apparaat, zonder gebruik te maken van een tussenliggende kleurruimte. Dit is handig wanneer specifieke toewijzingen van apparaatwaarden (bijvoorbeeld 100% zwart) zijn vereist.

   Abstract Profielen die aangepaste afbeeldingseffecten mogelijk maken. Abstracte profielen kunnen LAB/XYZ-waarden hebben voor zowel de in- als uitvoer, zodat een aangepaste opzoektabel voor een speciaal effect kan worden gegenereerd.
   Opmerking: *De kleurprofielen Grijs, RGB, LAB en CMYK worden op categorie gegroepeerd in de weergave Geavanceerd. In de standaardweergave worden ze gecombineerd in het menu Profiel.*
3. U kunt de resultaten van de omzetting bekijken door Voorvertoning te selecteren.

Documentkleuren omzetten in een ander profiel (Acrobat)

Naar boven

U kunt kleuren in een PDF omzetten met Gereedschappen > Afdrukproductie > Kleuren converteren. Raadpleeg de onderwerpen over kleuromzetting in de Help van Acrobat voor meer informatie.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

Kleurbeheer toepassen op documenten voor onlineweergave

Kleurbeheer toepassen op documenten voor onlineweergave
Kleurbeheer toepassen op PDF's voor onlineweergave
Kleurbeheer toepassen op HTML-documenten voor onlineweergave

Kleurbeheer toepassen op documenten voor onlineweergave

Naar boven

Kleurbeheer voor onlineweergave wijkt sterk af van kleurbeheer voor afdrukmedia. Bij afdrukmedia hebt u veel meer controle over de uiteindelijke weergave van het document. Bij onlinemedia wordt uw document weergegeven op uiteenlopende, wellicht niet-gekalibreerde monitoren en systemen voor videoweergave, waardoor u veel minder invloed hebt op de consistentie van kleuren.

Wanneer u kleurbeheer gebruikt in documenten die alleen op het web worden weergegeven, kunt u het beste de sRGB-kleurruimte gebruiken. sRGB is de standaardwerkruimte voor de meeste Adobe-kleurinstellingen. U kunt controleren of sRGB is geselecteerd in het dialoogvenster Kleurinstellingen (Photoshop, Illustrator, InDesign) of in Voorkeuren > Kleurbeheer (Acrobat). Als de werkruimte is ingesteld op sRGB, wordt sRGB gebruikt als de kleurruimte voor RGB-afbeeldingen die u maakt.

Wanneer u werkt met afbeeldingen met een ander ingesloten kleurprofiel dan sRGB, moet u de kleuren van de afbeelding omzetten in sRGB voordat u de afbeelding opslaat voor gebruik op het web. Als u wilt dat de toepassing de kleuren automatisch omzet in sRGB bij het openen van de afbeelding, selecteert u Omzetten in werkruimte als het RGB-kleurbeheerbeleid. (Zorg ervoor dat de RGB-werkruimte is ingesteld op sRGB.) In Photoshop en InDesign kunt u de kleuren ook handmatig omzetten in sRGB met Bewerken > Omzetten in profiel.

Opmerking: *In InDesign worden met de opdracht Omzetten in profiel alleen kleuren omgezet voor objecten die in het document zijn gemaakt, niet voor geplaatste objecten.*

Kleurbeheer toepassen op PDF's voor onlineweergave

Naar boven

Bij het exporteren van PDF's kunt u desgewenst profielen insluiten. PDF's met ingesloten profielen reproduceren kleuren consistent in Acrobat 4.0 of hoger, mits het kleurbeheersysteem correct is geconfigureerd.

Door kleurprofielen in te sluiten wordt een PDF groter. RGB-profielen zijn doorgaans klein (ongeveer 3 kB), maar CMYK-profielen kunnen wel 0,5 tot 2 MB groot zijn.

Kleurbeheer toepassen op HTML-documenten voor onlineweergave

Naar boven

In veel webbrowsers wordt kleurbeheer niet ondersteund. Niet alle browsers die kleurbeheer ondersteunen, kunnen worden beschouwd als echte kleurbeheersystemen, omdat deze mogelijk worden uitgevoerd op systemen waarvan de monitoren niet zijn gekalibreerd. Daarnaast bevatten maar weinig webpagina's afbeeldingen met ingesloten profielen. Als u een zeer geavanceerd systeem beheert, zoals het intranet van een ontwerpstudio, kunt u een bepaalde mate van HTML-kleurbeheer voor afbeeldingen realiseren door iedereen te voorzien van een browser die kleurbeheer ondersteunt en door alle monitoren te kalibreren.

Met behulp van de sRGB-kleurruimte kunt u ongeveer zien hoe de kleuren op niet-gekalibreerde monitoren worden weergegeven. Omdat kleuren op niet-gekalibreerde monitoren echter verschillend worden weergegeven, kunt u de verschillen in weergave van tevoren niet inschatten.

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

|

Kleurbeheer toepassen op documenten bij afdrukken

Afdrukken met kleurbeheer
De kleuren door de printer laten vaststellen tijdens het afdrukken
De kleuren door de toepassing laten vaststellen tijdens het afdrukken
Aangepaste profielen voor desktopprinters aanschaffen
Kleurbeheer toepassen op PDF's voor afdrukken

Naar boven

Afdrukken met kleurbeheer

Met kleurbeheer voor afdrukken kunt u opgeven hoe de uitgaande afbeeldingsgegevens in Adobe-toepassingen moeten worden verwerkt, zodat de kleuren net zo worden afgedrukt als deze op het scherm worden weergegeven. De opties voor het afdrukken van documenten met kleurbeheer zijn afhankelijk van de Adobe-toepassing die u gebruikt en van het geselecteerde uitvoerapparaat. Over het algemeen kunt u kleuren tijdens het afdrukken als volgt verwerken:

- Door de printer de kleuren te laten vaststellen.
- Door de toepassing de kleuren te laten vaststellen.
- (InDesign) Gebruik geen kleurbeheer. In deze workflow worden geen kleuren omgezet. U moet misschien ook kleurbeheer in het printerstuurprogramma uitschakelen. Deze methode is voornamelijk handig voor het afdrukken van proefdrukken of het genereren van aangepaste profielen.

Naar boven

De kleuren door de printer laten vaststellen tijdens het afdrukken

In deze workflow voert de toepassing alleen de minimale kleuromzetting uit die nodig is om het document om te zetten in een kleurruimte die door de printer wordt ondersteund. Wanneer u bijvoorbeeld CMYK- of duotoonafbeeldingen afdrukt op een inkjetprinter, zet de toepassing de afbeelding om in RGB- of Lab-kleuren, afhankelijk van de kleurruimte die de printer ondersteunt.

Deze methode is vooral handig tijdens het afdrukken op inkjetfotoprinters, omdat voor elke combinatie van papiertype, afdrukresolutie en extra afdrukparameters (zoals afdrukken op hoge snelheid) een ander profiel nodig is. De stuurprogramma's van de meeste nieuwe inkjetfotoprinters zijn voorzien van nauwkeurige profielen. Hierdoor kan de printer het juiste profiel selecteren, wat tijd bespaart en de kans op fouten verkleint. Gebruik bij voorkeur deze methode als u niet bekend bent met kleurbeheer.

Als u deze methode kiest, moet u afdrukopties instellen en kleurbeheer in het printerstuurprogramma inschakelen. Raadpleeg de Help voor meer aanwijzingen.

Als u een PostScript-printer selecteert, kunt u profiteren van de voordelen van PostScript-kleurbeheer. Dankzij PostScript-kleurbeheer is het mogelijk samengestelde-kleuruitvoer of kleurscheidingen op de RIP (raster image processor) uit te voeren (een proces dat in-RIP-scheidingen wordt genoemd), zodat een programma alleen parameters voor scheiding hoeft op te geven en het apparaat de definitieve kleurwaarden kan laten berekenen. Voor uitvoerworkflows met PostScript-kleurbeheer is een uitvoerapparaat nodig dat PostScript-kleurbeheer met PostScript Level 2, versie 2017 of hoger, of PostScript Language Level 3 ondersteunt.

Naar boven

De kleuren door de toepassing laten vaststellen tijdens het afdrukken

In deze workflow worden de kleuren door de toepassing omgezet en worden kleurgegevens specifiek voor één uitvoerapparaat gegenereerd. De toepassing gebruikt de toegewezen kleurprofielen voor het omzetten van kleuren in de kleuromvang van het uitvoerapparaat en stuurt de resulterende waarden naar het uitvoerapparaat. De nauwkeurigheid van deze methode is afhankelijk van de nauwkeurigheid van het geselecteerde printerprofiel. Gebruik deze workflow bij aangepaste ICC-profielen voor elke specifieke combinatie van printer, inkt en papier.

Als u deze optie kiest, moet u kleurbeheer in het printerstuurprogramma uitschakelen. Wanneer de kleuren door zowel de toepassing als door het printerstuurprogramma worden beheerd tijdens het afdrukken, worden er onverwachte kleuren afgedrukt. Raadpleeg de Help voor meer aanwijzingen.

Naar boven

Aangepaste profielen voor desktopprinters aanschaffen

Als u niet tevreden bent over het resultaat van de uitvoerprofielen die bij de printer worden geleverd, kunt u op de volgende manieren aangepaste profielen aanschaffen:

- Een profiel voor uw type printer en papier aanschaffen. Dit is doorgaans de eenvoudigste en goedkoopste manier.
- Een profiel voor uw specifieke printer en papier aanschaffen. Deze methode omvat het afdrukken van een profieldoel door een printer op

papier en het sturen van die afdruk naar het bedrijf dat een bepaald profiel gaat maken. Dit is duurder dan het aanschaffen van een standaardprofiel, maar levert betere resultaten op omdat op deze manier eventuele fabricageverschillen in printers worden gecompenseerd.

- Een eigen profiel met behulp van een scannersysteem maken. Bij deze methode gebruikt u een programma voor het maken van profielen en uw eigen flatbedscanner om het profieldoel te scannen. Het resultaat op mat papier is uitstekend, maar voor glanzend papier is dit niet de juiste methode. (In glanzend papier zitten fluorescerende deeltjes die er gescand anders uitzien dan in het daglicht.)
- Een eigen profiel maken met behulp van een hulpprogramma waarmee u hardwareprofielen kunt maken. Deze methode is duur, maar levert de beste resultaten op. Een goed hardwareprogramma kan nauwkeurige profielen maken, zelfs met glanzend papier.
- Een profiel afstellen dat u op een van de vorige manieren met software voor het bewerken van profielen hebt gemaakt. Deze software kan ingewikkeld zijn, maar u kunt er problemen in een profiel mee oplossen of een profiel mee aanpassen, zodat het resultaat beter aan uw eisen voldoet.

Naar boven

Kleurbeheer toepassen op PDF's voor afdrukken

Wanneer u Adobe PDF's voor afdrukken op een drukpers maakt, kunt u opgeven hoe de kleurgegevens moeten worden weergegeven. De eenvoudigste manier is met een PDF/X-standaard. U kunt echter ook handmatig kleurverwerkingsopties opgeven in het gedeelte Uitvoer van het dialoogvenster PDF. Zie de Help voor meer informatie over PDF/X en het maken van PDF's.

Over het algemeen kunt u kleuren op de volgende manieren verwerken tijdens het maken van PDF's:

- (PDF/X-3) Kleuren worden niet omgezet. Gebruik deze methode bij het maken van een document dat wordt afgedrukt of weergegeven op verschillende of onbekende apparaten. Als u een PDF/X-3-standaard selecteert, worden kleurprofielen automatisch ingesloten in het PDF-bestand.
- (PDF/X-1a) Alle kleuren worden omgezet in de CMYK-doelkleurruimte. Gebruik deze methode als u een drukklaar bestand wilt maken waarvoor geen kleuren hoeven te worden omgezet. Als u een PDF/X-1a-standaard selecteert, worden er geen kleurprofielen ingesloten in het PDF-bestand.
- (Illustrator en InDesign) Kleuren met ingesloten profielen worden omgezet in de doelkleurruimte, maar de nummers voor de kleuren zonder ingesloten profielen blijven behouden. U kunt deze optie handmatig selecteren in het gedeelte Uitvoer van het dialoogvenster PDF. Gebruik deze methode als het document CMYK-afbeeldingen bevat waarvan de kleuren niet worden beheerd, en u er zeker van wilt zijn dat de kleurnummers behouden blijven.

Opmerking: *Alle steunkleurgegevens blijven behouden tijdens de kleuromzetting. Alleen de equivalente proceskleuren worden omgezet in de opgegeven kleurruimte.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SR

|

Kleurbeheer toepassen op geïmporteerde afbeeldingen

Kleurbeheer toepassen op geïmporteerde afbeeldingen (Illustrator, InDesign)
Een veilige CMYK-workflow gebruiken
Geïmporteerde afbeeldingen voorbereiden voor kleurbeheer
Profielen voor geïmporteerde bitmapafbeeldingen bekijken of wijzigen (InDesign)

Naar boven

Kleurbeheer toepassen op geïmporteerde afbeeldingen (Illustrator, InDesign)

De manier waarop geïmporteerde afbeeldingen in de kleurruimte van een document worden geïntegreerd, hangt af van het feit of de afbeelding een ingesloten profiel bevat.

- Als u een afbeelding zonder profiel importeert, wordt in de Adobe-toepassing het huidige documentprofiel gebruikt voor het definiëren van de kleuren in de afbeelding.
- Als u een afbeelding met een ingesloten profiel importeert, wordt op basis van het kleurbeleid in het dialoogvenster Kleurinstellingen bepaald hoe het profiel in de Adobe-toepassing wordt verwerkt.

Naar boven

Een veilige CMYK-workflow gebruiken

Met een veilige CMYK-workflow wordt ervoor gezorgd dat CMYK-kleurnummers behouden blijven tot aan het uitvoerapparaat toe. Deze kleurnummers worden dus niet door het kleurbeheersysteem omgezet. Gebruik deze workflow als u steeds meer met kleurbeheer wilt gaan werken. U kunt bijvoorbeeld CMYK-profielen gebruiken voor elektronische proefdrukken of voor proefdrukken op papier zonder dat kleuren onbedoeld bij de uiteindelijke uitvoer worden omgezet.

Illustrator en InDesign ondersteunen standaard een veilige CMYK-workflow. Hierdoor wordt bij het openen of importeren van een CMYK-afbeelding met een ingesloten profiel het profiel door de toepassing genegeerd en blijven de RAW-kleurnummers behouden. Als de kleurnummers moeten worden aangepast op basis van een ingesloten profiel, wijzigt u het CMYK-kleurbeleid in Ingesloten profielen behouden in het dialoogvenster Kleurinstellingen. U kunt de veilige CMYK-workflow eenvoudig herstellen door het CMYK-kleurbeleid weer in te stellen op Nummers behouden (gekoppelde profielen negeren).

U kunt de veilige CMYK-instellingen overschrijven wanneer u een document afdrukt of opslaat als Adobe PDF. Hierdoor kunnen kleuren echter opnieuw worden gescheiden. Objecten van zuiver CMYK-zwart kunnen dan bijvoorbeeld opnieuw worden gescheiden als verzadigd zwart. Raadpleeg de Help voor meer informatie over kleurbeheeropties voor het afdrukken en opslaan van PDF's.

Naar boven

Geïmporteerde afbeeldingen voorbereiden voor kleurbeheer

Houd u aan de volgende algemene richtlijnen wanneer u afbeeldingen voorbereidt voor kleurbeheer in Adobe-toepassingen:

- Sluit bij het opslaan van het bestand een ICC-compatibel profiel in. De volgende bestandsindelingen ondersteunen ingesloten profielen: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Bestandsindeling voor grote documenten (.psb) en TIFF.
- Als u een kleurenafbeelding wilt hergebruiken op meerdere uitvoerapparaten of -media, zoals drukpers, video en het web, moet u de afbeelding, voor zover mogelijk, voorbereiden met RGB- of LAB-kleuren. Bewaar een kopie van de oorspronkelijke afbeelding als u in een ander kleurmodel dan RGB of LAB moet opslaan. RGB- en LAB-kleurmodellen vertegenwoordigen een grotere kleuromvang dan door de meeste uitvoerapparatuur kan worden gereproduceerd. Zo blijven zoveel mogelijk kleurgegevens behouden vóór omzetting naar een kleinere uitvoerkleuromvang.

Naar boven

Profielen voor geïmporteerde bitmapafbeeldingen bekijken of wijzigen (InDesign)

In InDesign kunt u profielen voor geïmporteerde bitmapafbeeldingen bekijken, overschrijven of uitschakelen. Dit kan nodig zijn wanneer u een afbeelding zonder profiel of met een verkeerd ingesloten profiel importeert. Als bijvoorbeeld het standaardprofiel van de fabrikant van de scanner is ingesloten maar u daarna zelf een profiel hebt gemaakt, kunt u uw eigen profiel toewijzen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Als de afbeelding zich in de lay-out bevindt, selecteert u de afbeelding en kiest u Object > Kleurinstellingen.
   - Als u de afbeelding wilt importeren, kiest u Bestand > Plaatsen. Kies vervolgens Importopties tonen, selecteer en open het gewenste bestand en selecteer vervolgens het tabblad Kleur.
2. Kies bij Profiel het bronprofiel voor de afbeelding in het document. Als een profiel is ingesloten, wordt de naam van het profiel boven aan

het menu Profiel weergegeven.

3. (Optioneel) Kies een rendering intent en klik op OK. Doorgaans kunt u het beste de standaard rendering intent gebruiken.

Opmerking: *Het is ook mogelijk om profielen voor objecten in Acrobat te bekijken of te wijzigen.*

Meer Help-onderwerpen

(cc) BY-NC-SA

|

Kleuren controleren

Elektronische proefdrukken van kleuren
Elektronische proefdruk van kleuren
Een aangepaste proefdrukinstelling opslaan of laden (Photoshop, InDesign)
Kleuren controleren met een elektronische proefdruk (Acrobat)

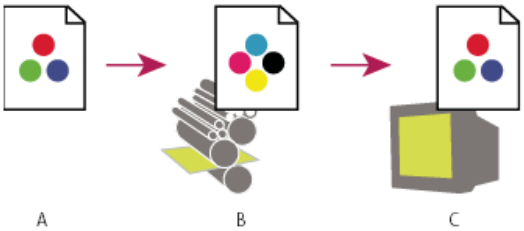
Naar boven

Elektronische proefdrukken van kleuren

In een traditionele publicatieworkflow drukt u een proefdruk van een document af om te zien hoe de kleuren op een bepaald uitvoerapparaat worden weergegeven. Bij een workflow met kleurbeheer kunt u dankzij de nauwkeurigheid van kleurprofielen een elektronische proefdruk van een document rechtstreeks op de monitor controleren. Via een voorvertoning op het scherm kunt u zien hoe de kleuren van het document er op een bepaald uitvoerapparaat uitzien.

De betrouwbaarheid van de elektronische proefdruk is afhankelijk van de kwaliteit van de monitor, de profielen van de monitor en de uitvoerapparaten en ook van de verlichting in de omgeving van het werkstation.

Opmerking: *Een elektronische proefdruk is niet voldoende om te zien hoe overdruk eruitziet wanneer er op een offsetdrukpers wordt afgedrukt. Als u met documenten werkt die overdruk bevatten, schakelt u voor een nauwkeurige weergave van overdrukken in een elektronische proefdruk de optie Voorvertoning overdruk in. Voor Acrobat wordt de optie Voorvertoning overdruk automatisch toegepast.*



De uiteindelijke uitvoer van een document via een elektronische proefdruk op de monitor weergeven
A. *Document wordt gemaakt in de werkkleurruimte.* ***B.*** *De kleurwaarden van het document worden omgezet in de kleurruimte van het gekozen proefdrukprofiel (gewoonlijk het profiel van het uitvoerapparaat).* ***C.*** *Op de monitor wordt weergegeven hoe de kleurwaarden van het document worden geïnterpreteerd door het proefdrukprofiel.*

Naar boven

Elektronische proefdruk van kleuren

1. Klik op Weergave > Instellen proef en voer een van de volgende handelingen uit:
   - Kies een voorinstelling die overeenkomt met de uitvoervoorwaarde die u wilt simuleren.
   - Kies Aangepast (Photoshop en InDesign) of Aanpassen (Illustrator) om een aangepaste proefinstelling voor een bepaalde uitvoervoorwaarde te maken. Deze optie wordt aanbevolen voor een zo nauwkeurig mogelijke voorvertoning van de uiteindelijke afdruk.
2. Kies Weergave > Proefkleuren om de weergave van de elektronische proefdruk in en uit te schakelen. Wanneer de elektronische proefdruk is ingeschakeld, staat naast de opdracht Proefkleuren een vinkje en wordt de naam van de voorinstelling van de proefdruk of het profiel boven in het documentvenster weergegeven.
   Als u de kleuren in de oorspronkelijke afbeelding en in de elektronische proefdruk met elkaar wilt vergelijken, opent u het document in een nieuw venster voordat u de elektronische proefdruk instelt.

Voorinstellingen voor een elektronische proefdruk

Tijdelijk CMYK Hiermee maakt u een elektronische proefdruk van de kleuren op basis van de huidige CMYK-werkruimte, zoals die is gedefinieerd in het dialoogvenster Kleurinstellingen.

Document CMYK (InDesign) Hiermee maakt u een elektronische proefdruk van kleuren op basis van het CMYK-profiel van het document.

Tijdelijke cyaanplaat, Tijdelijke magentaplaat, Tijdelijke geelplaat, Tijdelijke zwartplaat, Tijdelijke CMY-platen (Photoshop) Hiermee maakt u op basis van de huidige CMYK-werkruimte een elektronische proefdruk van bepaalde CMYK-inktkleuren.

Verouderd Macintosh-RGB (Photoshop en Illustrator) Hiermee maakt u een elektronische proefdruk van de kleuren door Mac OS 10.5 en eerder te simuleren.

Internet-standaard RGB (Photoshop en Illustrator) Hiermee maakt u een elektronische proefdruk van de kleuren door Windows en Mac OS 10.6 en later te simuleren.

Monitor-RGB (Photoshop en Illustrator) Hiermee maakt u een elektronische proefdruk van de RGB-kleuren door het huidige monitorprofiel te gebruiken als profiel voor de proefdruk.

Bij de opties Verouderd Macintosh-RGB, Internet-standaard RGB en Monitor-RGB wordt ervan uitgegaan dat het gesimuleerde apparaat uw document weergeeft zonder kleurbeheer. Deze opties zijn niet beschikbaar voor LAB- of CMYK-documenten.

Kleurenblindheid (Photoshop en Illustrator) Hiermee maakt u een elektronische proefdruk waarin de kleuren zichtbaar zijn voor mensen die kleurenblind zijn. Protanopia en Deuteranopia, de twee opties voor elektronische proefdrukken, simuleren de kleurperceptie van de meest gebruikelijke vorm van kleurenblindheid. Zie Elektronische proefdrukken voor kleurenblindheid (Photoshop en Illustrator) voor nadere informatie.

Aangepaste opties voor een elektronische proefdruk

Te simuleren apparaat Hiermee wordt het kleurprofiel opgegeven van het apparaat waarvoor u een proefdruk wilt maken. De betrouwbaarheid van het gekozen profiel hangt af van de mate van nauwkeurigheid waarin het gedrag van het apparaat is beschreven. Vaak geven aangepaste profielen voor specifieke papier- en printercombinaties de meest nauwkeurige elektronische proefdrukken.

CMYK-nummers behouden of RGB-nummers behouden Hiermee wordt gesimuleerd hoe de kleuren worden weergegeven zonder dat deze worden omgezet in de kleurruimte van het uitvoerapparaat. Gebruik deze optie wanneer u een veilige CMYK-workflow volgt.

Rendering intent (Photoshop en Illustrator) Als de optie Nummers behouden is uitgeschakeld, wordt een rendering intent opgegeven voor het omzetten van kleuren in het apparaat dat u wilt simuleren.

Compensatie zwartpunt gebruiken (Photoshop) Hiermee zorgt u ervoor dat de schaduwdetails in de afbeelding behouden blijven door het volledige dynamische bereik van het uitvoerapparaat te simuleren. Selecteer deze optie als u zwartpuntcompensatie wilt gebruiken bij het afdrukken (aanbevolen voor de meeste situaties).

Gekleurd papier simuleren Hiermee wordt het wit van echt papier gesimuleerd volgens het proefdrukprofiel. Deze optie kan niet bij alle profielen worden gebruikt.

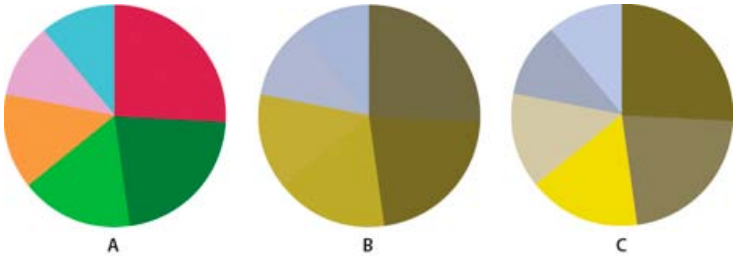
Zwarte inkt simuleren Hiermee wordt het donkere grijs gesimuleerd dat door veel printers wordt weergegeven in plaats van effen zwart, volgens het proefdrukprofiel. Deze optie kan niet bij alle profielen worden gebruikt.

Als u in Photoshop de aangepaste proefinstellingen wilt instellen als standaardproefinstellingen voor documenten, sluit u alle documentvensters en kiest u daarna Weergave > Instellen proef > Aangepast.

Elektronische proefdrukken voor kleurenblindheid (Photoshop en Illustrator)

CUD (Color Universal Design) zorgt ervoor dat grafische informatie op de juiste wijze wordt weergegeven voor personen met verschillende typen kleurperceptie, zoals personen die kleurenblind zijn. In verschillende landen gelden richtlijnen die met CUD compatibele afbeeldingen vereisen in openbare ruimten.

De meest voorkomende typen kleurenblindheid zijn protanopia (beperkte gevoeligheid voor rode kleuren) en deuteranopia (beperkte gevoeligheid voor groene kleuren). Ongeveer een derde van alle kleurenblinde personen is sterk kleurenblind, de meeste andere kleurenblinde personen hebben een minder agressieve vorm van kleurenblindheid.



Ontwerpen aanpassen voor kleurenblindheid

***A.** Oorspronkelijke afbeelding **B.** Proefdruk voor kleurenblindheid **C.** Geoptimaliseerd ontwerp*

Ga als volgt te werk om te bepalen of een document CUD-compatibel is:

1. Zet het document om in de RGB-kleurmodus, dan verkrijgt u namelijk de meest nauwkeurige elektronische proefdrukken voor kleurenblindheid.
2. (Optioneel) Als u het originele document en een elektronische proefdruk gelijktijdig wilt bekijken, gaat u naar Venster > Nieuw venster (Illustrator) of Venster > Ordenen > Nieuw venster (Photoshop).
3. Kies Weergave > Instellen proef > Kleurenblindheid en kies het type Protanopia of Deuteranopia. (Controleer het document in beide weergaven om na te gaan of het voldoet aan CUD.)

U kunt de proefdruk afdrukken in Photoshop. Zoek naar "Een proefdruk maken op papier" in de Help van Photoshop voor meer informatie.

Als objecten moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn in proefdrukken voor kleurenblindheid, kunt u het ontwerp als volgt aanpassen:

- Wijzig de helderheid of de kleurtoon van de kleur:
  - Zuiver rood ziet er soms donker en troebel uit, oranjerood is vaak beter te herkennen.
  - Blauwgroen is duidelijker dan geelgroen.
  - Grijs wordt soms verward met magenta, lichtroze, lichtgroen of smaragdgroen.
  - Vermijd de volgende combinaties: rood en groen, geel en felgroen, lichtblauw en roze, en donkerblauw en paars.
  - Vermijd rode items op donkere achtergronden of witte items op een gele of oranje achtergrond.
- Pas verschillende vormen of patronen toe.

- Voeg witte, zwarte of donkere randen toe aan kleurgrenzen.
- Gebruik verschillende lettertypefamilies of -stijlen.

Naar boven

Een aangepaste proefdrukinstelling opslaan of laden (Photoshop, InDesign)

1. Kies Weergave > Instellen proef > Aangepast.
2. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - Klik op Opslaan om een aangepaste proefdrukinstelling op te slaan. Als u de nieuwe voorinstelling wilt weergeven in het menu Weergave > Instellen proef, slaat u de voorinstelling op de standaardlocatie op.
   - Klik op Laden om een aangepaste proefdrukinstelling te laden.

Naar boven

Kleuren controleren met een elektronische proefdruk (Acrobat)

1. Voer een van de volgende handelingen uit, afhankelijk van uw versie van Acrobat:
   - (Acrobat 9) Kies Geavanceerd > Afdrukproductie > Uitvoervoorbeeld.
   - (Acrobat X) Kies Gereedschappen > Afdrukproductie > Uitvoervoorbeeld.
2. Kies in het menu Simulatieprofiel een kleurprofiel van een specifiek uitvoerapparaat.
3. Kies een optie voor een elektronische proefdruk:
   Zwarte inkt simuleren Hiermee wordt het donkere grijs gesimuleerd dat door veel printers wordt weergegeven in plaats van effen zwart, volgens het proefdrukprofiel. Deze optie kan niet bij alle profielen worden gebruikt.

   Gekleurd papier simuleren Hiermee wordt het wit van echt papier gesimuleerd volgens het proefdrukprofiel. Deze optie kan niet bij alle profielen worden gebruikt.

(cc) BY-NC-SA

|

Systeemvereisten

Mogelijk wordt bepaalde inhoud die u bereikt via de koppelingen op deze pagina, alleen in het Engels weergegeven.

Geheugen en prestaties

RAM-geheugen aan Photoshop toewijzen
Werkschijven toewijzen
De werkschijftoewijzing wijzigen
Historie- en cache-instellingen opgeven
Vrij geheugen
OpenGL inschakelen en GPU-instellingen optimaliseren

Naar boven

RAM-geheugen aan Photoshop toewijzen

In de voorkeuren voor prestaties wordt het beschikbare RAM voor Photoshop en het ideale bereik voor Photoshop weergegeven (het ideale bereik is een percentage van het totale beschikbare RAM-geheugen).

❖ In de prestatievoorkeuren geeft u de hoeveelheid RAM die u aan Photoshop wilt toewijzen op in het vak Te gebruiken door Photoshop. U kunt ook de schuifregelaar slepen.

Zie Prestaties van Photoshop optimaliseren | CS4, CS5 (kb404439) in de Adobe-supportknowledgebase voor gedetailleerde informatie over het verbeteren van de Photoshop-prestaties, zoals het opgeven van RAM-instellingen in de Voorkeuren.

Naar boven

Werkschijven toewijzen

Wanneer uw systeem onvoldoende RAM-geheugen heeft om een bewerking uit te voeren, maakt Photoshop gebruik van de eigen virtuele-geheugentechnologie, ook wel werkschijven genoemd. Een werkschijf is een schijf of schijfpartitie met vrij geheugen. Photoshop gebruikt standaard de vaste schijf waarop het besturingssysteem is geïnstalleerd als primaire werkschijf.

Photoshop detecteert alle beschikbare interne schijven en geeft al deze schijven weer in het deelvenster Voorkeuren. In het deelvenster Voorkeuren kunt u andere werkschijven inschakelen die worden gebruikt als de primaire schijf vol is. Zorg dat de primaire werkschijf de snelste vaste schijf is en dat op deze schijf voldoende gedefragmenteerde schijfruimte beschikbaar is.

Volg bij het toewijzen van werkschijven de volgende richtlijnen:

- Voor de beste prestaties moeten de werkschijven zich op een ander station bevinden dan eventuele grote bestanden die u bewerkt.
- Werkschijven moeten zich op een ander station bevinden dan de schijf die door uw besturingssysteem wordt gebruikt voor het virtuele geheugen.
- Raidschijven/schijfarrays zijn geschikt voor gereserveerde werkschijfvolumes.
- Stations met werkschijven moeten regelmatig worden gedefragmenteerd.

Naar boven

De werkschijftoewijzing wijzigen

1. Voer een van de volgende handelingen uit in het gebied Werkschijven van de voorkeuren voor Prestaties.
   - Klik op de pijlknoppen om de volgorde van de werkschijven te wijzigen.
   - Schakel een werkschijf in of uit door het selectievakje Actief? in of uit te schakelen.

   Ten behoeve van optimale prestaties kunnen alleen lokale stations worden gebruikt als werkschijven.
2. Klik op OK.
3. Start Photoshop opnieuw om de wijziging toe te passen.

Naar boven

Historie- en cache-instellingen opgeven

❖ Voer een of meer van de volgende handelingen uit in de voorkeuren voor prestaties:

- Bepaal het maximumaantal historiestaten dat wordt weergegeven in het deelvenster Historie.
- Bepaal de cacheniveaus en de blokgrootte voor afbeeldingsgegevens. Als u deze instellingen snel wilt optimaliseren, klikt u op een voorinstelling voor afbeeldingen met deze kenmerken:
  Lang en dun Veel lagen en geringe afmeting.

  Standaard Gemiddelde afmeting en standaardaantal lagen.

Groot en plat Grote afmeting en weinig lagen.

U moet Photoshop opnieuw starten om de nieuwe cache-instellingen toe te passen.

Naar boven

Vrij geheugen

Met de opdracht Leegmaken maakt u geheugen vrij dat wordt gebruikt door de opdracht Ongedaan maken, het deelvenster Historie of het klembord.

✤ Kies Bewerken > Leegmaken en kies het soort element of buffer dat u wilt wissen. Als deze al zijn gewist, worden ze grijs weergegeven.
Opmerking: *Met de opdracht Leegmaken wordt de bewerking die door de opdracht in de buffer is opgeslagen, permanent gewist. Ongedaan maken is niet mogelijk. Als u bijvoorbeeld Bewerken > Leegmaken > Historie kiest, verdwijnen alle historiestaten uit het deelvenster Historie. Gebruik de opdracht Leegmaken wanneer de hoeveelheid gegevens in het geheugen zo groot is dat de prestaties van Photoshop merkbaar teruglopen.*

Naar boven

OpenGL inschakelen en GPU-instellingen optimaliseren

OpenGL is een software- en hardwarestandaard die video sneller verwerkt wanneer er met grote of complexe afbeeldingen zoals 3D-bestanden wordt gewerkt. Voor OpenGL is een videoadapter nodig die de OpenGL-standaard ondersteunt. Op een systeem met OpenGL kunnen 3D-modellen aanzienlijk sneller worden geopend, verplaatst en bewerkt. (Als OpenGL niet op uw systeem aanwezig is, gebruikt Photoshop softwarematige rendering met raytracering om 3D-bestanden weer te geven.)

Als OpenGL wel op uw systeem aanwezig is, kunt u deze functie in het dialoogvenster Voorkeuren inschakelen.

1. Voer een van de volgende handelingen uit:
   - In Windows: kies Bewerken > Voorkeuren > Prestaties.
   - In Mac OS: kies Photoshop > Voorkeuren > Prestaties.
2. Selecteer in het gedeelte GPU-instellingen de optie OpenGL-tekenen inschakelen.
3. Klik op OK. De voorkeurinstelling betreft alleen afbeeldingen die daarna worden geopend. De computer hoeft niet opnieuw te worden opgestart.

Zie voor meer informatie:

- GPU- en OpenGL-ondersteuning | Photoshop CS4, CS5 (kb404898)
- Functies en voorkeuren van GPU en OpenGL | Photoshop en Bridge CS5, CS4 (kb405745)
- Geteste videokaarten | Photoshop CS5 (cpsid_83117)

(cc) BY-NC-SA

Juridische kennisgevingen | Online privacybeleid