

Photoshop
voor iedereen

Deel 2

Photoshop voor iedereen

Conform de leerplannen
volwassenenonderwijs

Mario Schuurmans
Peter Lankester

Alta

© 2009, Alta Uitgeverij
M. Schuurmans, P. Lankester
Photoshop voor iedereen - CS4, 2

Hoofdstuk 1

Inleiding

*“Dat de mensen niet veel leren van de geschiedenis,
is de belangrijkste les die de geschiedenis ons leert.”*
Aldous Huxley (Brits-Amerikaans schrijver, essayist en dichter)

Welkom bij Photoshop voor iedereen, deel 2!

Wanneer je dit boek openslaat, betekent dit dat je de basis van Photoshop al in de vingers hebt. We zetten in dit boek onze spannende ontdekkingsreis door Photoshopland verder. Er komen heel wat nieuwigheden aan bod en we gaan dieper in op een aantal zaken die je al kent vanuit Photoshop voor iedereen, deel 1.

In dit hoofdstuk leer je:

- De geschiedenis van Photoshop
- Het materiaal uit het voorgaande deel opfrissen

© 2009, Alta Uitgeverij
M. Schuurmans, P. Lankester
Photoshop voor iedereen - CS4, 2

1.1 Een brokje geschiedenis

Photoshop is een uitvinding van ene Thomas Knoll. In 1987 wilde hij graag een programma maken om afbeeldingen in grijswaarden weer te geven op een monochroom beeldscherm. Hij noemde het programma Display. Zijn broer, John Knoll, die werkte bij het befaamde Industrial Light & Magic - het grensverleggende special effects bedrijf van George Lucas - gaf hem het advies het om te bouwen tot een bewerkingsprogramma voor foto's en afbeeldingen. Het duurde tot 1990 vooraleer Photoshop 1.0 werd gereleased, exclusief voor Macintosh.



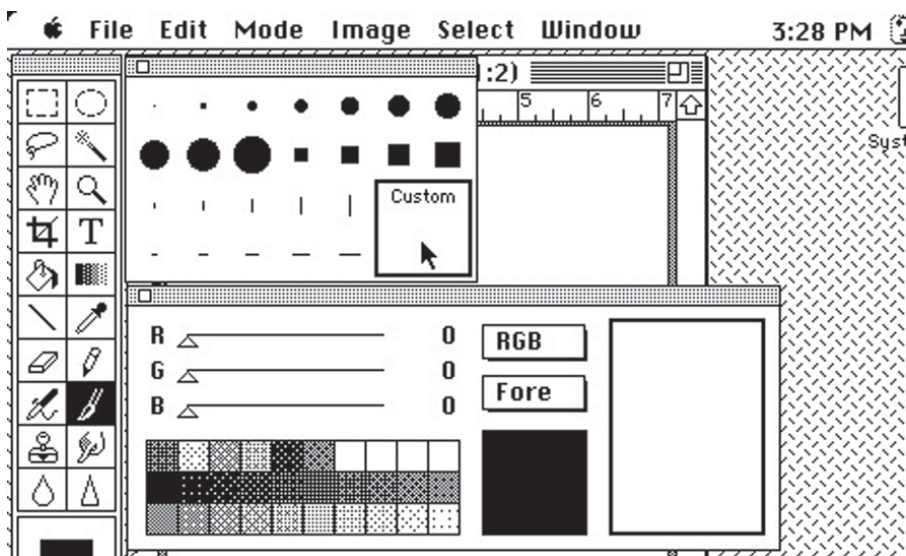
Adobe Photoshop™
Macintosh version 1.0.7

Thomas Knoll, John Knoll, Steve Guttman and Russell Brown

Copyright ©1989-90 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe Photoshop and the Adobe Photoshop logo are trademarks of Adobe Systems Incorporated.

Personalized for :

MacApp™ ©1985, 1986, 1987 Apple Computer, Inc.



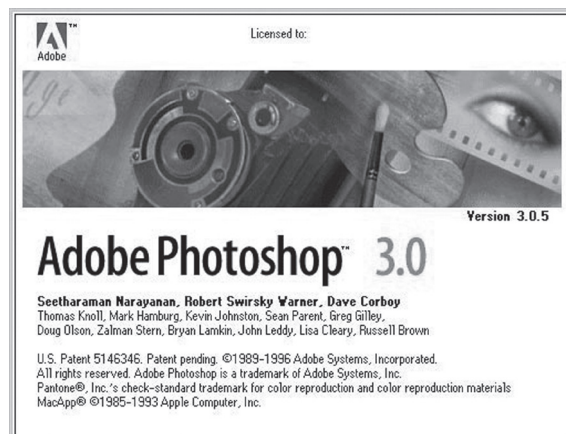
Zelfs de allereerste Photoshop was al vrij uitgebreid. Je had al een **Lasso**, **Toverstaf**, **Tekst**, **Emmertje**... Er werden zelfs al plug-ins ontworpen.

Vele gereedschappen worden nog steeds gebruikt en zijn qua icoontjes nauwelijks veranderd.

Sinds versie 3.0 werkt Photoshop met lagen en ook met verschillende paletten in 1 paletvenster zoals bv. **Lagen**, **Kanalen** en **Paden**.

Wist je overigens dat Photoshop tegenwoordig te verkrijgen is in maar liefst 25 verschillende talen?

Gemiddeld komt er van Photoshop elke twee jaar een nieuwe grote versie uit. CS4 heeft al Stonehenge als werktitel meegekregen. Van een eventuele volgende versie (CS5), is op dit moment nog niets bekend.



© 2009, Alta Uitgeverij
M. Schuurmans, P. Lankester
Photoshop voor iedereen - CS4, 2

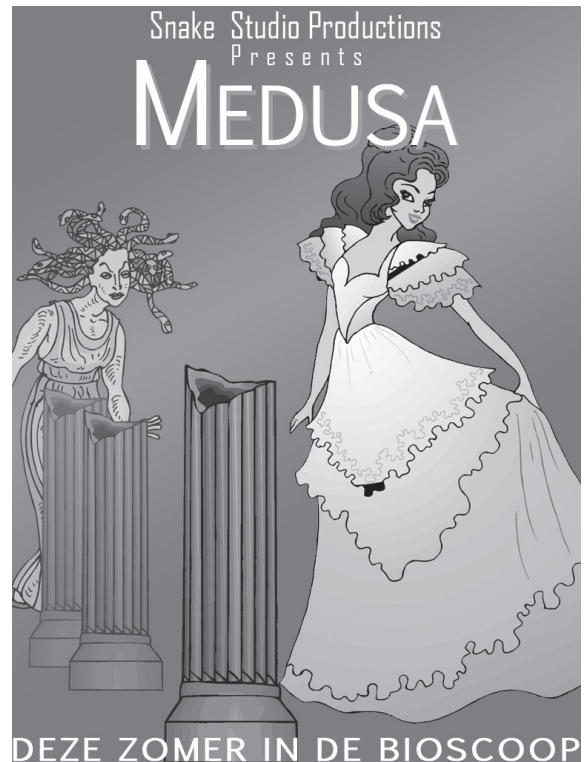
1.2 Herhalingsoefening: Medusa

Om te beginnen kijken we eens hoeveel je nog weet van Photoshop voor Iedereen, deel 1! We hebben een affiche gemaakt voor een nieuwe film, Medusa. Als je de afbeelding **medusa_oplossing.jpg** opent, zie je meteen het eindresultaat.

Verderop leggen we uit hoe we de oefening gemaakt hebben, maar we vinden het vooral belangrijk dat je onderdelen herkent, dat je zelf een oefening kan ontleden en geleidelijk aan zonder onze uitleg, een oefening kan maken.

Je krijgt van ons wel de basisafbeeldingen: **medusa.jpg**, **athena.jpg** en **pilaar.jpg**. We vertrokken van een nieuwe lege afbeelding van 786 pixels op 1024 pixels.

Ga zelf aan de slag... of lees hieronder hoe wij het deden!



Op de achtergrond zie je een verloop. De kleuren zijn gebaseerd op de kleuren van de jurk van Athena. Ofwel kies je de kleuren op goed geluk (je kan immers kiezen wat je wil), ofwel kies je een kleur uit de jurk met het pipet en maak je deze kleur via de kleurenkiezer een beetje donkerder om een mooi effect te verkrijgen. Hiervoor moet je dan wel eerst **athena.jpg** openen.

Wij kozen de kleuren #b09697 en #be5671.

Merk ook op dat het geen gewoon verloop is. Het begint donker, wordt lichter en daarna weer donkerder. We zien hier een **Gespiegeld verloop**.



Vervolgens openen we **athena.jpg** en brengen we deze afbeelding over naar onze affiche. Verwijder de witte achtergrond met de **Toverstaf** nadat je het hangslotje hebt afgezet. Vergeet dit niet! Anders krijg je niet de transparante achtergrond te zien, maar krijgt dit vlak de achtergrondkleur. Kopieer en plak de afbeelding in de affiche of sleep de laag van de ene afbeelding in de andere. Zoek dit laatste terug op als je het niet meer weet.

Dezelfde werkwijze geldt voor de zuil (**pilaar.jpg**), maar deze moet je na overdracht nog roteren via het menu **Bewerken** ► **Transformatie** ► **Roteren 180°** of kies voor **Ctrl+T**.

Uiteraard zal je in beide gevallen nog moeten schalen.



En dan wordt het iets moeilijker. Dupliceer de laag van de zuil twee keer. Transformeer en verplaats de zuilen zodat ze staan volgens de oplossing. Verlaag de dekking van de tweede zuil naar 60% en van de derde naar 40%. Je zal merken dat je door de ene zuil de andere zuil ziet en in de oplossing is dit niet het geval.

Om dit op te lossen moet je op de laag van de tweede zuil staan. Selecteer met de **Toverstaf** alles behalve de zuil. Keer de selectie om en verander de actieve laag naar de laag van de derde zuil. De selectie blijft actief. Eens gewisseld van laag, moet je enkel nog op **Delete** drukken en zo het overlappende stuk verwijderen.



Let op

Zorg dat de zuilen op voorhand juist staan. Verplaatsen kan nu niet meer. Doe hetzelfde met **medusa.jpg**. De dekking hiervan mag je op 40% zetten.

Als laatste voegen we nog de tekst toe. Elke regel is een aparte laag. Kijk goed, want op elke laag hebben we 'iets' gedaan waardoor de tekst wat specialer werd. Hoofdletters, de hoogte van de letters aangepast, tussenruimte...

Het woord 'Medusa' heeft een groene rand. Dit is eenvoudig te maken: je typt 1 keer het woord in een witte kleur en vervolgens dupliceer je de laag. Zorg dat de gedupliceerde laag onder de eerste witte tekstlaag zit. Verander van deze tweede laag de kleur naar groen (bv. #00bc31). Verplaats nu deze laag met de pijltjes van het toetsenbord. Verplaats de tekst evenveel keer naar rechts als naar onder. Je ziet vanzelf het effect.



We hopen dat je veel van deze toepassingen uit deze herhalingsoefening zelf ook vond. Mocht dit niet zo zijn, kijk dan zeker nog eens enkele hoofdstukken na van Photoshop voor iedereen, deel 1.

In ieder geval zal je in dit deel veel nieuwe zaken leren waardoor jouw afbeeldingen, kaartjes en projecten nog professioneler ogen!

Hoofdstuk 2

Retoucheren & Repareren

*“Niets heeft zoveel levens als een fout
die je weigert te herstellen.”*
O. A. Battista (Amerikaans wetenschapper en schrijver)

In Photoshop voor iedereen, deel 1 heb je al kennis gemaakt met verschillende gereedschappen om een afbeelding te retoucheren (denk bijvoorbeeld aan de Kloonstempel). Dit is echter niet het enige gereedschap waarmee we onvolkomenheden kunnen corrigeren.

In dit hoofdstuk bespreken we de gereedschappen Retoucheerpenseel en Reparatie. Beide gereedschappen zijn bijzonder nuttig voor het retoucheren en repareren van afbeeldingen.

In dit hoofdstuk leer je:


- Het gereedschap Retoucheerpenseel
- Het gereedschap Snel retoucheerpenseel
- Het gereedschap Reparatie
- Het gereedschap Rode ogen verwijderen

2.1 Het gereedschap Retoucheerpenseel

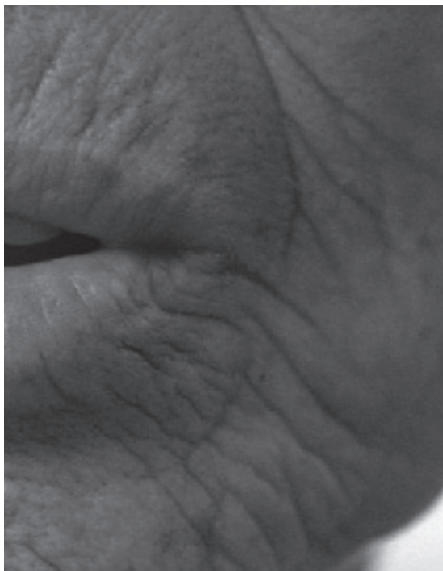
Met het **Retoucheerpenseel** , corrigeer of retoucheer je onvolkomenheden waardoor deze verdwijnen uit de afbeelding.

Waar de **Kloonstempel** een zuivere kloon van het brongebied op het doelgebied plaatst, zorgt het **Retoucheerpenseel** ervoor dat de doelpixels op vlak van structuur, belichting en schaduweffecten met de bronpixels overeenkomen. Dit maakt het **Retoucheerpenseel** een ideaal instrument om foto's van gezichten te retoucheren.

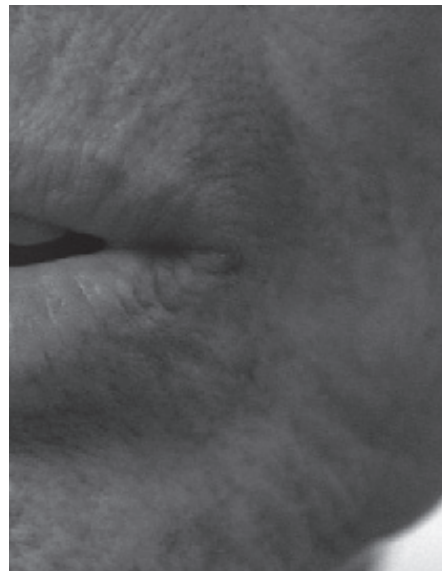
Technisch gezien voegt het **Retoucheerpenseel** de pixels niet samen, maar het combineert de bronpixel met de pixels die net buiten de doelpixel liggen. Dit heeft tot gevolg dat de gerepareerde pixels naadloos overlopen in de rest van de afbeelding.

De werkwijze is dezelfde als bij de **Kloonstempel**. Klik eerst met **Alt** ingedrukt op het gebied dat je wil overnemen (er verschijnt een aangepaste cursor ) en klik vervolgens op het gebied dat je wil retoucheren. Slepen werkt (net zoals bij de **Kloonstempel**) ook, maar let op dat je niet teveel sleept. Als je nu op een onvolkomenheid klikt, zal je merken dat deze wordt verbeterd. Net zoals bij de **Kloonstempel**, wordt de cursor een voorbeeld van wat je krijgt wanneer je effectief retoucheert.

Probeer het **Retoucheerpenseel** uit op de afbeelding **oudgezicht.jpg**.




Een close up van de afbeelding **oudgezicht.jpg**




Een facelift van het oude gezicht dankzij het **Retoucheerpenseel**

2.2 Het gereedschap Snel retoucheerpenseel

Het gebruik van het **Snel retoucheerpenseel**  zal vaak hetzelfde resultaat opleveren als het gewone **Retoucheerpenseel**. In tegenstelling tot het gewone **Retoucheerpenseel** moet je echter niet meer met **Alt** een brongebied selecteren. Je hoeft enkel op de beschadigde plek te klikken en Photoshop doet de rest. Een snelle manier van retoucheren dus! Nadeel is dat je zelf minder controle hebt over de manier waarop de correctie gebeurt. Dit geeft in sommige gevallen een minder nauwkeurig resultaat.

Probeer nu ook het **Snel retoucheerpenseel** uit op de afbeelding **oudgezicht.jpg**.

2.3 Het gereedschap Reparatie

Met het gereedschap **Reparatie**  kan je in één bewerking een geselecteerd gebied repareren met pixels van een ander gebied. Net zoals bij het **Retoucheerpenseel** komen ook bij het gereedschap **Reparatie** de structuur, de belichting en de schaduweffecten van de pixelmonsters overeen met de bronpixels.

Bij het gereedschap **Reparatie** kan je op twee manieren te werk gaan: je kan in de optiebalk het brongebied of het doelgebied aanduiden.

Standaard staat de optie **Bron** aan. Dit betekent dat je het gebied dat je wenst te repareren (en dat dus moet verdwijnen) met behulp van het gereedschap **Reparatie** moet selecteren. Vervolgens sleep je het geselecteerde gebied naar het gebied waarmee je het wenst op te vullen.

Open het bestand **golfbal.jpg**. Kies het gereedschap **Reparatie** en selecteer in de optiebalk **Bron**.

Maak met het gereedschap **Reparatie** een selectie rond de golfbal.

Ga vervolgens in de selectie staan en sleep naar een gebied binnen de afbeelding dat je door de golfbal wil vervangen.

Tijdens het slepen zie je dat de selectie reeds opgevuld wordt.

Wanneer je de juiste plaats gevonden hebt, moet je enkel nog deselecteren en de reparatie is uitgevoerd.






Indien je dezelfde bewerking zou uitvoeren met de optie **Doel** aangeduid in de optiebalk, krijg je het volgende resultaat:



De selectie (de golfbal) is dan het doelgebied dat na het slepen geïntegreerd wordt in de afbeelding.

2.4 Het gereedschap Rode ogen verwijderen

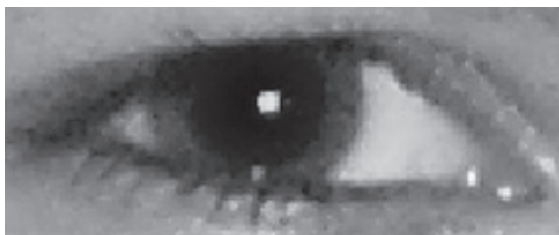
Een vaak voorkomend probleem bij foto's zijn mensen met rode ogen. Vanaf versie CS2 heeft Adobe hierop ingespeeld en biedt Photoshop een snelle en eenvoudige oplossing: het gereedschap **Rode ogen verwijderen** .

Dit gereedschap heeft twee opties: **Pupilgrootte** (aan te passen voor kleinere of grotere pupillen) en **Hoeveelheid Donkerder** (voor meer of minder donkere gloed in de ogen). Deze opties zijn standaard ingesteld op 50%.

Voor een optimaal resultaat is het aan te raden om het gereedschap tijdens het klikken precies in het midden van de pupil te plaatsen.

Open de foto **rode_ogen1.jpg** en dupliceer de achtergrondlaag twee keer. Gebruik op de eerste gedupliceerde laag (**Achtergrond kopie**) het gereedschap **Rode ogen verwijderen** met een **Hoeveelheid Donkerder** van 100% (pupilgrootte blijft op 50%). Klik in het midden van de pupil (maar niet op de witte weerspiegeling) om een goed resultaat te bekomen. Vink het oogpictogram voor de laag **Achtergrond kopie** uit.

Selecteer nu de laag **Achtergrond kopie 2**. Voer dezelfde bewerking uit, maar met een **Hoeveelheid Donkerder** van 1%. Vergelijk nu de drie lagen: de originele foto met de rode ogen, de laag met 100% hoeveelheid donkerder en de laag met 1% hoeveelheid donkerder.



Hoeveelheid Donkerder 100%



Hoeveelheid Donkerder 1%