

Photoshop  
voor iedereen

Deel 3

# Photoshop voor iedereen

Conform de leerplannen  
volwassenenonderwijs

Mario Schuurmans  
Peter Lankester

**Alta**

© 2009, Alta Uitgeverij  
M. Schuurmans, P. Lankester  
Photoshop voor iedereen - CS4, 3

## Hoofdstuk 1

# Inleiding

*“Trust yourself. You know more than you think you do.”*  
*Benjamin Spock (Amerikaans kinderarts)*

In de inleiding van dit derde deel van Photoshop voor iedereen, bekijken we welke programma's er nog interessant kunnen zijn voor jou als Photoshopgebruiker. Bovendien vind je hier ook een uitgebreide herhalingsoefening zodat je voorbereid aan dit nieuwe deel kan beginnen.

In dit hoofdstuk leer je:

- Andere programma's van Adobe
- Het materiaal uit de voorgaande delen opfrissen

© 2009, Alta Uitgeverij  
M. Schuurmans, P. Lankester  
Photoshop voor iedereen - CS4, 3

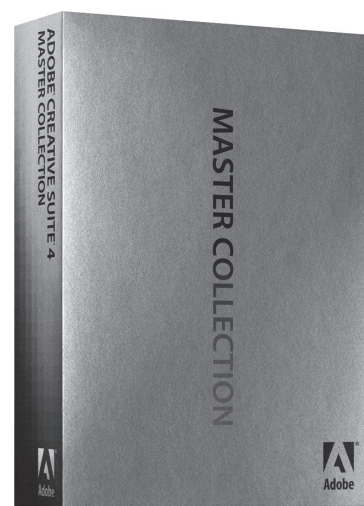


## 1.1 Photoshop en dan?

Photoshop CS4 is een onderdeel van een groter geheel. CS staat immers voor Creative Suite. Na Photoshop 7 heeft Adobe zijn producten gebundeld zoals Microsoft dat bijvoorbeeld ook doet in het Officepakket.

Er zijn verschillende suites in diverse samenstellingen te verkrijgen maar enkele programma's komen steeds terug en kunnen ook voor Photoshopgebruikers interessant zijn.

Het voordeel sinds Creative Suite 3, is dat Adobe ook de lay-out en navigatie van zijn programma's op elkaar heeft afgestemd, waardoor het gebruiksgemak vergroot is. Ook al mikt Adobe eerder op een professionele markt, ook de minder professionelen profiteren hiervan.



Een eerste toepassing is Dreamweaver. Dit programma gebruik je om websites te bouwen en heeft nog steeds een degelijke reputatie. Vroeger was het programma de directe concurrent van Frontpage van Microsoft omdat ze zich allebei baseren op het WYSIWYG-principe (what you see is what you get). Je plaatst net als in Microsoft Word, tekst en afbeeldingen in een document en het programma genereert de noodzakelijke code op de achtergrond. Terwijl 'echte' webdesigners erbij zweren om alle codes zelf uit te schrijven in Kladblok, is het grote publiek al lang overgeschakeld op Dreamweaver.



Je kent waarschijnlijk wel Flash. Flash wordt gebruikt om animaties te bouwen die gebruikt worden als introductiefilmpje van een website, als onderdeel of zelfs als volledige website op zich. Met bijvoorbeeld Dreamweaver kan je Flash integreren in websites en bekijken in een browser. Dit is ook de reden waarom je af en toe gevraagd wordt om een Flash Player te installeren. Dit heeft een browser nodig om Flash-animaties te kunnen weergeven.



Fireworks is het tekenprogramma van Adobe. Waar Photoshop eerder, zoals de naam het zegt, gebruikt wordt om foto's te manipuleren, is Fireworks eerder geschikt om knoppen en lay-outs van websites te maken net als grafische ontwerpen voor allerlei publicaties. Fireworks is om die reden een ideale aanvulling bij Dreamweaver en je kan dan ook gemakkelijk van het ene programma naar het andere overschakelen wanneer je bezig bent met een specifiek onderdeel. Dit geldt voor alle programma's uit de suite.



Als laatste bespreken we Illustrator. Met dit programma maak je vectoriële afbeeldingen. De grootste eigenschap hiervan is dat je ze vrij kan vergroten en verkleinen zonder kwaliteitsverlies. Illustrator wordt dan ook vaak gebruikt voor



het maken van logo's of – what's in a name – illustraties. Ook Photoshop kan in beperkte mate vectorieel werken, wat we ook uitgebreid zullen bestuderen in dit nieuwe deel van Photoshop voor iedereen. Professionele ontwerpers gebruiken Photoshop en Illustrator dan ook intensief en gecombineerd, om hun ideeën te realiseren.

## 1.2 Herhalingsoefening: Rimpelrock



Hierboven zie je links de officiële affiche van Rimpelrock ([rimpelrock\\_origineel.jpg](#)), een zomerfestival in Limburg. Rechts, zie je onze versie in Photoshop ([rimpelrock\\_oplossing.jpg](#)). Geef toe, niet slecht!

In dit deel leggen we steeds vaker de nadruk op het zelf ontdekken en herkennen van gebruikte technieken. Daarom geven we je eerder tips dan alles van A tot Z uit te schrijven. Hieronder vind je enkele tips om te beginnen aan deze opdracht. Hou je ogen goed open en gebruik je gezond verstand.

- Nieuwe afbeelding van 1024 px X 768 px, met een witte achtergrond.
- Kleuren:
  - groen (namen): #7f8d3f
  - roos: #de5c8f
  - bruin (titel): #7f4c18
  - lichtbruin (stengel): #c1877a
  - lichtgroen (blaadjes achtergrond): #e1ebc6

- De bloemfiguren komen uit de **Aangepaste vormen**. Gebruik minstens 1 bloem met stengel. Maak eerst de hele bloem in 1 kleur, dan met de **Toverstaf** en andere selectiegereedschappen de selectie verminderen en anders inkleuren.
- Rimpelrock: Lettertype Arial Black, Kleur bruin, Lettergrootte 90 pt, Hoogte 180%, laagstijl Slagschaduw (12-17-18) en Lijn (wit - 7).
- Datum: Kleur roze, Lettergrootte 38 pt, Roteren, Hoogte 150%.
- Helmut Lotti & the Golden...: Zorg voor een gecentreerde alinea. Op de tweede lijn zie je kleinere letters. Zorg dat het juist is in een bepaalde grootte en vergroot dan verder via **Transformatie** zodat het overeenkomt met het origineel. Pas eventueel de laagstijlen aan. Lettergrootte 74 pt en 26 pt, Lettertype Arial Black.
- Typ de naam van de andere artiesten in: Lettertype Arial Black - Hoogte 150%.
  - Vicky Leandros: Lettergrootte 64 pt
  - Will Tura & Laura Lynn: Lettergrootte 55 pt
  - Alle anderen: Lettergrootte 32 pt
- Voorverkoop: Lettergrootte 21 pt
- Sterren links en rechts: **Aangepaste vorm** en **Vullen met pixels** aanvinken in de optiebalk. De tekst staat op een aparte laag, maar je kan deze eventueel koppelen.
- Onderaan is een witte balk gemaakt door op een aparte laag met het **Rechthoekig selectiekader** een rechthoek te selecteren en te vullen met een witte kleur.
- Logo's:
  - Openen vanuit de map **Rimpelrock**.
  - Rimpelrock & Hasselt bovenaan: samen op 1 laag zetten en centreren.
  - De andere logo's onderaan plaatsen, transformeren en verdelen.



## Hoofdstuk 2

# Paden: de basis

*"The shortest distance between two points  
is a straight line."  
(Anoniem)*

We hebben al gezien dat er verschillende selectiegereedschappen bestaan. Met de selectiekaders, lasso's en toverstaf kunnen we verschillende vormen van gebieden aanduiden om er nadien iets mee te doen. In dit hoofdstuk leren we een nieuwe manier om zaken aan te duiden en vervolgens te selecteren: de paden!

In dit hoofdstuk leer je:

- Verschillende gereedschappen
- Paden manipuleren
- Handelingen uitvoeren met paden
- Het verschil tussen ankerpunten en segmenten





## 2.1 Het idee

De **Magnetische lasso** is net als de **Toverstaf** een veelgebruikt selectiegereedschap. Deze gereedschappen zijn echter afhankelijk van de kleurveranderingen in de afbeelding om te 'detecteren' waar de selectie moet gebeuren. Hierdoor krijg je vaak een gekartelde selectie. Bovendien is het soms lastig om een object goed te selecteren. Een foto kan bijvoorbeeld wat wazig zijn waardoor de lasso het moeilijk heeft om op het 'rechte pad' te blijven. Soms kan het nog moeilijker. Wat als de te volgen lijn of rand helemaal weg is of onduidelijk is op de foto?

Om dit te illustreren hebben we hier twee glazen. Het linkerglas is mooi afgelijnd en zal met de **Magnetische lasso** vrij goed te selecteren zijn. Het rechterglas is echter erg transparant en er is niet altijd een randlijn te zien, waardoor het selecteren veel moeilijker zal zijn, misschien zelfs onmogelijk. Dit zou je kunnen opvangen met de **Veelhoeklasso**, maar ook dit is een werkje van lange adem. In zo'n geval bieden paden een uitkomst.



Maar, paden zijn nog veel meer. Het is een gereedschap, niet alleen om dingen te selecteren, maar ook bijvoorbeeld om vormen te tekenen of te omlijnen.

## 2.2 De voordelen

Paden lijken in het begin wat moeilijker om mee te werken, maar geven op lange termijn veel meer plezier bij het selecteren binnen Photoshop dan de gewone selectiemethoden. Paden hebben dan ook een aantal voordelen.

### 1) Gebogen vormen

Zoals je hier merkt, is het met paden geen probleem om perfect gebogen lijnen te selecteren en te tekenen.



## 2) Goed voor alle formaten

Eens je een pad hebt kan je het gemakkelijk van grootte veranderen en hergebruiken. Het voordeel hiervan is dat er praktisch geen kwaliteitsverlies is. Paden worden namelijk wiskundig herberekend.

## 3) Opslaan

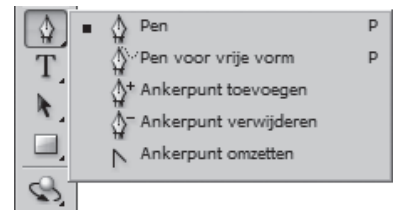
Je hebt de mogelijkheid om paden binnen het PSD-bestand mee op te slaan, net als lagen. Zo zijn ze later nog steeds beschikbaar, zolang je het originele bestand behoudt. Bovendien blijven paden ook beschikbaar in JPG-bestanden, dit in tegenstelling tot lagen.



## 2.3 Het gereedschap

Om paden te maken hebben we nieuwe gereedschappen nodig. Je vindt ze in de **Gereedschapset** of je kan de letter **P** indrukken op je toetsenbord.

Er zijn een 5-tal gereedschappen om paden te maken en te manipuleren. Een pad wordt gemaakt door ankerpunten. Die ankerpunten zet je zelf en Photoshop verbindt deze dan. Je kan ze naar keuze verbinden met rechte of gebogen lijnen. Elk object op gelijk welke foto kan zo worden geselecteerd of gemaakt.

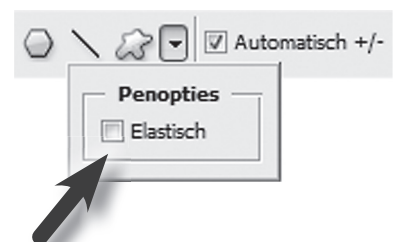


## 2.4 Gesloten pad

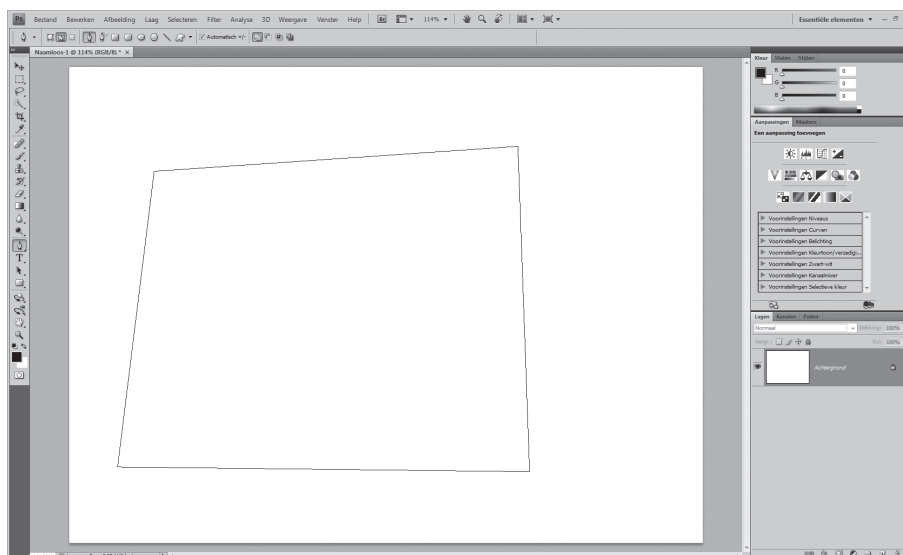
Maak een nieuwe afbeelding aan van 1024 px X 768 px met een witte achtergrond. Open de pengereedschappen en kies voor het gereedschap **Pen**.



Het gereedschap **Pen** kan je o.a. ook voor vormlagen gebruiken maar nu willen we met paden werken. Kies daarom dan ook **Paden** in de optiebalk. Bij **Penopties** staat **Elastisch** uit. Je vindt deze opties via het kleine zwarte pijltje, in het midden van de optiebalk. Zorg dat de instellingen verder ook overeenkomen met bovenstaande afbeelding.

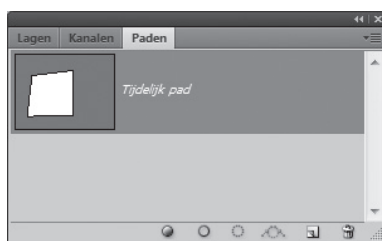


We tekenen ons eerste pad. Maak een vierhoek door de vier hoeken aan te duiden. Je zal merken dat ankerpunten verschijnen, die zullen leiden tot je eerste pad. Tenminste, als je het pad dichtmaakt door opnieuw op het eerste ankerpunt te klikken. Photoshop verbindt automatisch de ankerpunten met een lijn. Men noemt dit segmenten. Let wel op dat je klikt en niet sleept terwijl je de ankerpunten zet. Zo krijg je namelijk een vloeiend punt en dat is pas voor later. Mocht het toch gebeuren, gebruik **Ctrl+Alt+Z** en probeer het opnieuw.

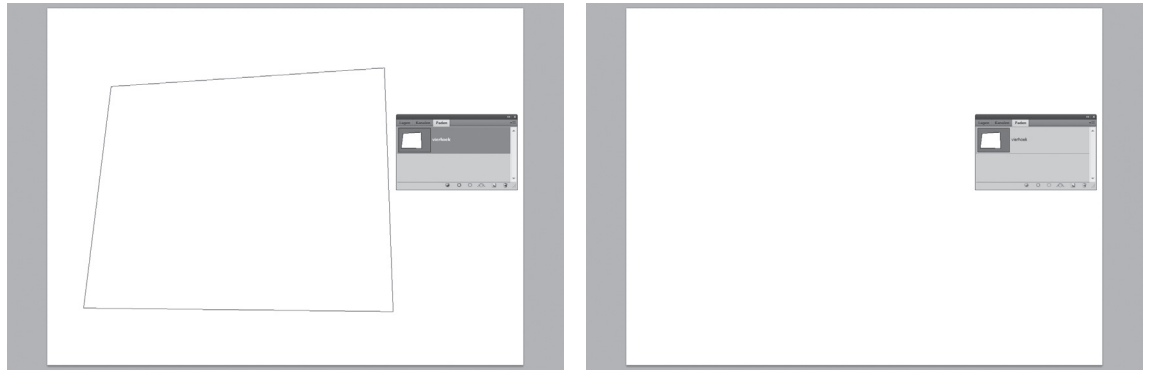
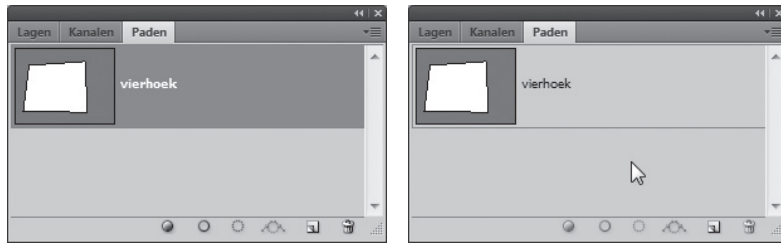


## 2.5 Tijdelijk pad

Kies rechtsonder in de paletgroep waar je het palet **Lagen** vindt, voor het palet **Paden**. Je merkt dat er een **Tijdelijk pad** is. Een tijdelijk pad wordt wel mee opgeslagen maar wordt overschreven wanneer het niet meer actief is en er vervolgens een nieuw pad wordt aangemaakt. Als je een pad wil opslaan moet je erop dubbelklikken en het een naam geven.



Zolang het pad - laat ons zeggen de 'laag' - geselecteerd is, zal je ook op de afbeelding het pad zien. Deselecteer je het pad, door bv. op het grijze deel onder het pad in het palet **Paden** te klikken, dan is het pad ook niet meer zichtbaar.



Pad geselecteerd in het palet, pad is zichtbaar

Pad niet geselecteerd in het palet, pad is niet zichtbaar

## 2.6 Opties & mogelijkheden



Onderaan in het palet **Paden** zit een deel van de extra opties voor paden. De snelknoppen zijn een vereenvoudigde versie van opties die je onder de rechtermuisknop vindt. We bekijken telkens beide mogelijkheden.

### Let op

Deze mogelijkheden zijn enkel beschikbaar indien een pad geselecteerd is.

### 2.6.1 Pad vullen

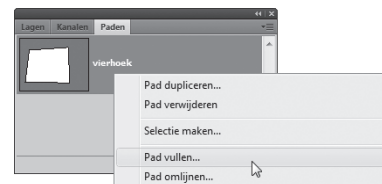
#### a) Snelknop



De eerste mogelijkheid is **Pad vullen met Voorgrondkleur**. Stel eerst een voorgrondkleur in, zorg dat een pad actief is en klik op de snelknop. Het pad is ingekleurd. Als je het pad deselecteert, verdwijnen ook de dunne lijntjes eromheen.

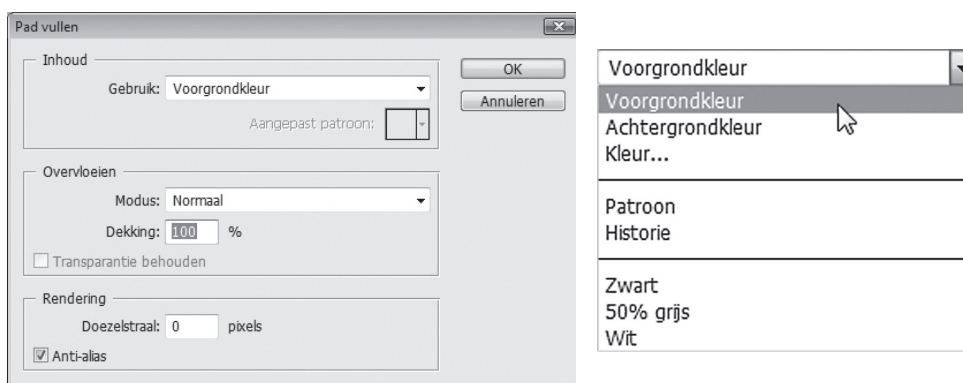
## b) Rechtermuisknop

De tweede mogelijkheid is om rechts te klikken op het pad zelf (in het palet). Je krijgt een menu te zien waaruit je kan kiezen **Pad vullen....**



2

We krijgen vervolgens een dialoogvenster waarbij we bij **Gebruik** kunnen kiezen waarmee we het pad willen vullen. De keuzelijst spreekt voor zichzelf en is gelijkaardig aan de optie **Vullen...** uit het menu **Bewerken**.



De **Modus** van de categorie **Overvloeien** laat je best op **Normaal** staan en **Dekking** op 100%. De **Doezelstraal** staat normaal gezien ook op 0 pixels.

Probeer zeker enkele mogelijkheden uit en vergelijk de resultaten. Bijvoorbeeld: **Patroon**, **50% grijs** en **Kleur...**

## 2.6.2 Pad omlijnen met Penseel

## a) Snelknop



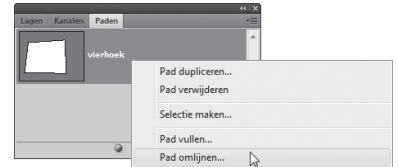
Met deze functie kan je, zoals de naam het zegt, een pad omlijnen met een penseel. De voorwaarde is wel dat je op voorhand het **Penseel** instelt op de juiste dikte, hardheid, vorm, tussenruimte en alle andere voorinstellingen van het **Penseel** zoals we dat hebben gezien in Photoshop voor iedereen, deel 2. Experimenteer gerust met de instellingen en mogelijkheden.

**Let op**

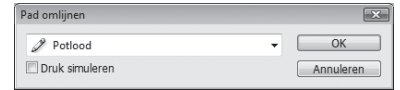
Zet de instellingen die je verandert, altijd weer terug naar de standaard. Deze blijven anders actief.

## b) Rechtermuisknop

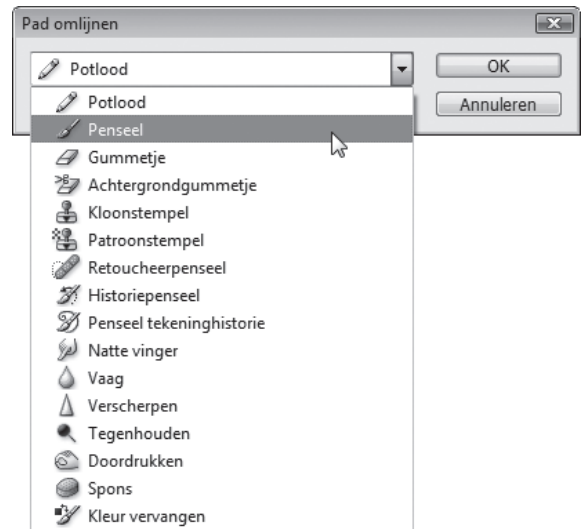
De andere optie, maar dan met veel meer mogelijkheden, zit ook nu weer onder de rechtermuisknop. Je klikt rechts op de padlaag en je kiest voor **Pad omlijnen....** Je krijgt een nieuw dialoogvenster waar je uit een vervolgkeuzelijst kan kiezen voor een gereedschap dat je wil gebruiken.



Je merkt meteen dat de keuze hier veel groter is dan bij de snelknop. Wil je hier voor het **Penseel** kiezen of een ander gereedschap, moet je ook nu zorgen dat het op voorhand correct is ingesteld qua kleur, grootte en elke andere optie.



Een extra mogelijkheid is het effect **Druk simuleren**. Het is ook een omlijning maar dan met een vernauwing aan het begin en einde van het pad.



## 2.6.3 Pad laden als selectie

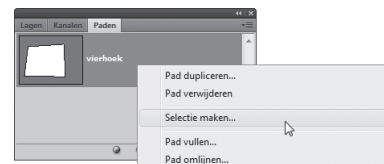
## a) Snelknop



Misschien de meest nuttige functie i.v.m. paden. Het zet de actieve padlaag om in een selectie die je vervolgens kan bewerken zoals elke selectie die je met een selectiegereedschap gemaakt zou hebben. Je bent dan niet meer aangewezen op de opties voor paden maar op de mogelijkheden die je vindt in het menu **Selectie**.

## b) Rechtermuisknop

Door rechts te klikken op de padlaag kan je kiezen voor **Selectie maken....** Het geeft je een uitgebreider menu dan de snelknop. Je kan bv. een doezelstraal instellen. Normaal staat deze op 0 pixels, maar desgewenst kan je dit aanpassen. De doezelstraal geeft de selectie rondom een zachte rand naargelang het aantal pixels dat je instelt. Maak een nieuwe laag aan en je kan de selectie inkleuren met bv. het **Emmertje**.

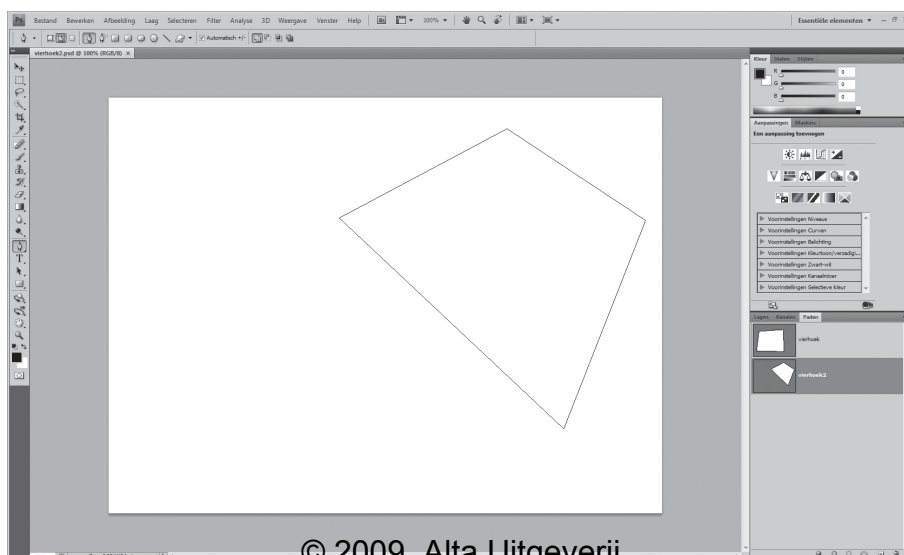


In een afbeelding met witgekleurde achtergrond zou dit het volgende effect kunnen hebben. Probeer het vooral eens uit.



Een extra mogelijkheid is dat je aan je selectie één of meerdere selecties kan toevoegen of verwijderen. Dit werkt net als de optie in het menu **Selecteren** maar we lichten het toch nog even toe.

We tekenen eerst een tweede padlaag. Zorg dat de eerste padlaag niet geselecteerd is. Deze hebben we al een naam gegeven, is dus niet meer tijdelijk en wordt niet gewist. Teken een tweede vierhoek. Zorg dat je het tweede pad een naam geeft door er op te dubbelklikken zodat het niet meer verdwijnt. Wij noemden het **Vierhoek2**.



© 2009, Alta Uitgeverij

M. Schuurmans, P. Lankester

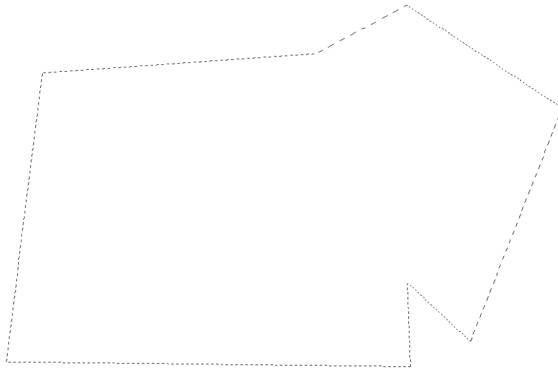
Photoshop voor iedereen - CS4, 3



Nu voegen we de twee paden samen in één selectie. Klik rechts op padlaag **Vierhoek** en kies voor **Selectie maken....** De **Doezelaar** staat op 0 px en klik op **OK**. Klik vervolgens rechts op de tweede padlaag **Vierhoek2** en kies voor **Selectie maken....**



Vervolgens kan je kiezen wat je wil doen met de selectie van het tweede pad. Wij kiezen voor **Toevoegen aan selectie**. Na het bevestigen met **OK**, krijg je ongeveer onderstaand resultaat. Probeer dit gerust nog een paar maal, met andere vormen.

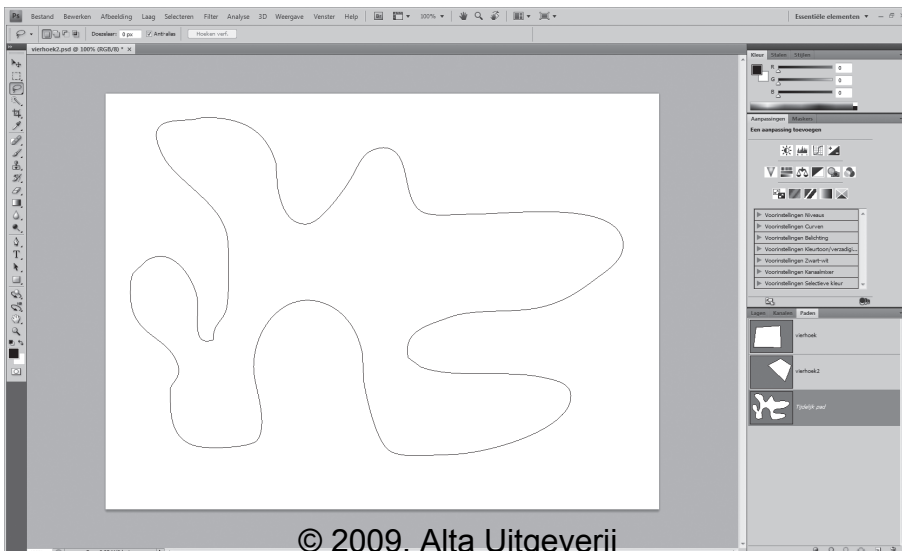


Voor de volgende functies bestaat geen alternatief met de rechtermuisknop meer.

### 2.6.4 Tijdelijk pad maken van selectie



We hebben met de **Lasso** een vorm getekend. Als je nu op de snelknop **Tijdelijk pad maken van selectie** drukt, kan je deze selectie omzetten naar een **Tijdelijk pad**. Door te dubbelklikken op deze nieuwe padlaag, kan je dit pad bevestigen. Met andere woorden, je moet geen huis, figuurtje of een voorwerp meer tekenen met de pengereedschappen. Het is voldoende deze uit een foto/afbeelding te selecteren en dan de selectie om te zetten naar een **Tijdelijk pad**. Je kan het gemakkelijk vergroten of verkleinen of hergebruiken als een soort sjabloon.



## 2.6.5 Nieuw pad maken



Net zoals je een nieuwe laag kan aanmaken, kan je ook een nieuwe padlaag aanmaken. Al heeft dit niet altijd zin omdat Photoshop indien nodig vanzelf een nieuwe padlaag aanmaakt als een pengereedschap gebruikt wordt. In het begin van dit hoofdstuk hebben we immers ook geen nieuwe laag aangemaakt.

### Let op

Sleep je een padlaag naar deze knop, dan maak je een kopie/duplicaat van dit pad.

## 2.6.6 Huidig pad verwijderen



Net zoals bij de lagen, kan je ook padlagen verwijderen. Als je op deze snelknop drukt, wordt het actieve pad verwijderd. Je kan het pad dat je wil verwijderen ook naar het prullenbakje slepen.

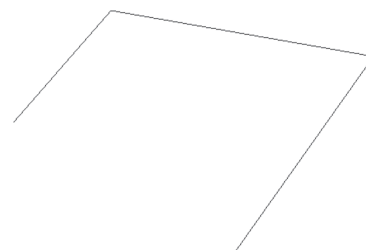
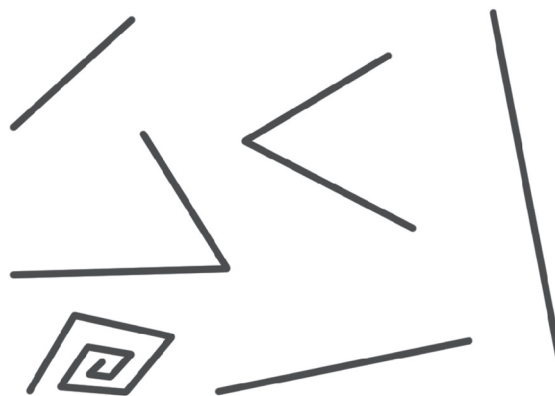
## 2.7 Open pad

Tot nu toe hebben we alle mogelijkheden en opties van paden enkel toegepast op gesloten objecten. Er bestaat ook een open object. In plaats van het pad te sluiten, kan je het ook gewoon openlaten. Hierdoor kan je bv. gewone lijnen maken.

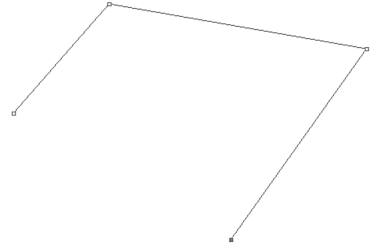
Door gebruik te maken van **Shift**, kan je een nieuw ankerpunt op precies 45° of 90° zetten.

Wil je een open object aanvullen, klik dan met het gereedschap **Pen** eerst op het uiteinde van het object waaraan je verder wil werken om het object en zijn laatste ankerpunt actief te maken. Vervolgens breid je het object verder uit. In een stappenplan ziet dat er als volgt uit:

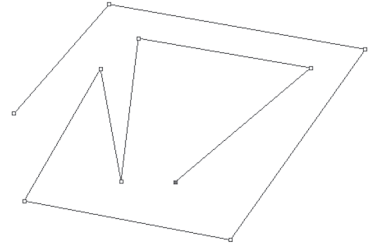
- Hier zie je een pad dat we getekend hebben. We hebben de padlaag even gedeselecteerd en terug geselecteerd. Nu willen we het pad verder uitbreiden.
- Je neemt het gereedschap **Pen** en je kiest een uiteinde van je pad



(een van de twee) en je klikt op het pad. Je zal merken dat, als je in de buurt van een ankerpunt komt met het gereedschap **Pen**, er een klein rondje komt te staan bij de muisaanwijzer. Dit geeft aan dat je goed zit en dat je kan klikken met het volgende resultaat: het actieve ankerpunt is donker gekleurd, de andere zijn gewoon open.

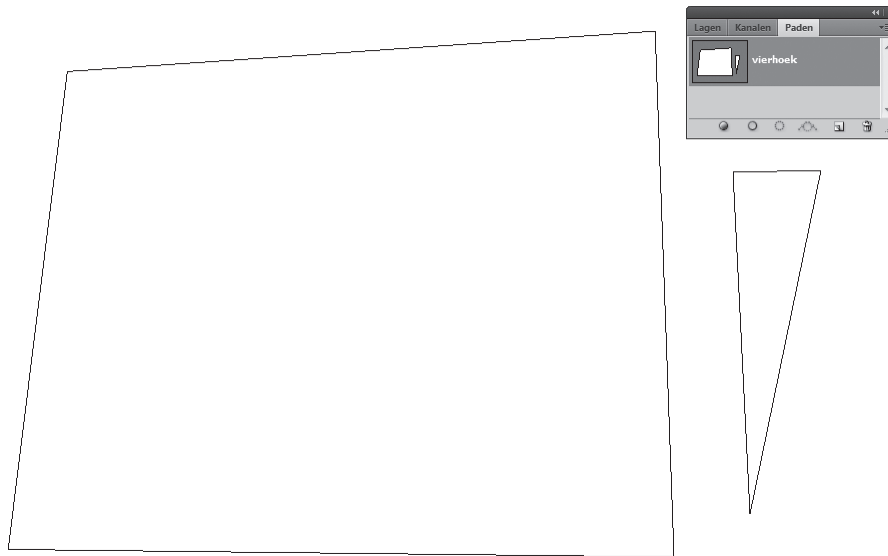


- Vervolgens kan je op andere plaatsen klikken en het pad uitbreiden.



## 2.8 Subpad

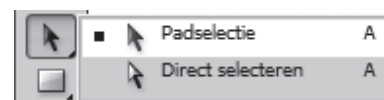
Je noemt een object een subpad van zodra er 2 objecten op één padlaag staan. In onderstaand voorbeeld zie je weer de vierhoek van eerder in het hoofdstuk met het bijbehorende palet **Paden**. We hebben er echter een driehoek bijgetekend door even de padlaag te deselecteren en terug te selecteren en vervolgens met de pen een nieuw pad te tekenen. Het pad van de driehoek komt echter in dezelfde laag als de reeds bestaande vierhoek. Je ziet het ook duidelijk in het palet **Paden**: één padlaag, twee subpaden.





## 2.9 Enkele andere gereedschappen

### 2.9.1 Padselectie & Direct selecteren

Je vindt de twee gereedschappen terug bij de pad-, tekst- en vormgereedschappen van de Gereedschapset.



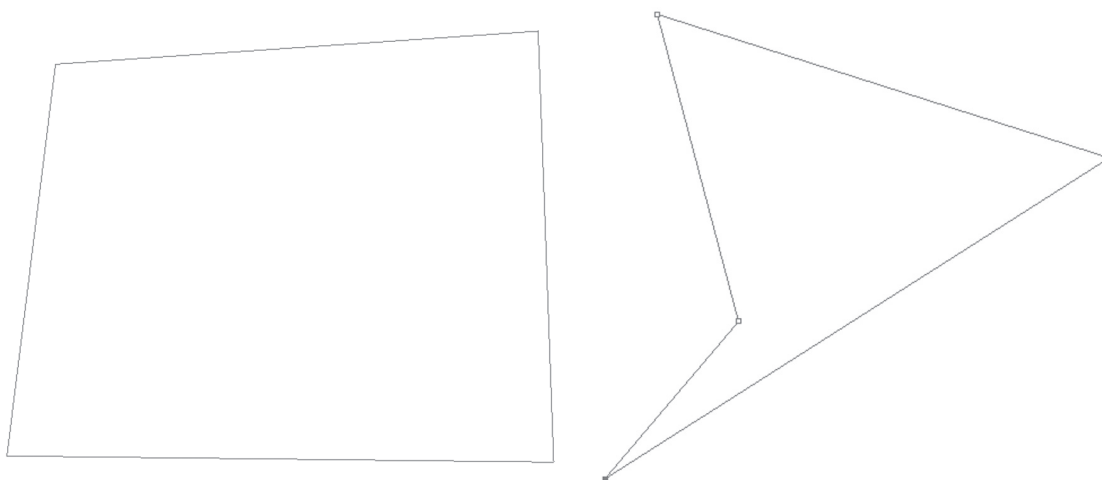
2

De ene heet **Padselectie**  en de andere is **Direct selecteren** . Ze dienen ook om met paden te werken. Gecombineerd met sneltoetsen kunnen hun functies veranderen maar dat is voor later. In de rest van de cursus hebben we het vaak over de zwarte pijl en de witte pijl.

Je kan best, als je de padlaag (in het palet **Paden**) deselecteert, het gereedschap **Padselectie** kiezen en vervolgens terug de padlaag selecteren. Doe je dit niet, kunnen de gereedschappen zich wel eens anders gedragen.

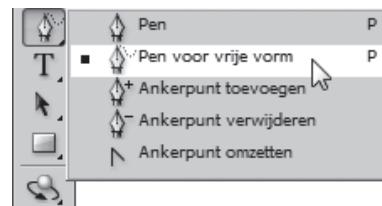
**Padselectie** of de zwarte pijl is op zich het gemakkelijkst in gebruik. Met dit gereedschap kan je een pad op zijn laag verplaatsen. Je kiest voor het gereedschap, gaat naar het pad, neemt het vast en versleept het zoals je dat bij een afbeelding zou doen. Er is wel één verschil: je moet effectief één van de segmenten vasthebben óf in het pad staan om het te kunnen verslepen. Heb je een pad met subpaden, dan selecteert dit gereedschap enkel het pad waarin je klikt.

Met **Direct Selecteren** kan je ankerpunten of segmenten verschuiven in een pad afhankelijk van wat je vastneemt. Ben je met een ander pengereedschap bezig, kan je de witte pijl oproepen door **Ctrl** in te drukken. Is de witte pijl actief, kan je overschakelen naar de zwarte pijl via **Alt**. Let hier wel op dat je enkel op een pad klikt om het te selecteren en er niet mee te slepen. In Photoshop voor iedereen, deel 2 hebben we immers gezien dat je met het gebruik van **Alt** ook zaken kan dupliceren en dat gebeurt hier ook.



## 2.9.2 Pen voor vrije vorm

Het gereedschap **Pen** zoals we dat tot nu toe hebben gezien, kan je misschien beschouwen als de tegenhanger van de **Veelhoeklasso** uit de selectiegereedschappen. Je klikt en je krijgt rechte lijnen. Voor de **Lasso** is er ook een tegenhanger namelijk de **Pen voor vrije vorm**. Deze pen vind je als tweede gereedschap onder de pengereedschappen en werkt hetzelfde als zijn lassotegenhanger, met dat verschil dat er nu paden worden gemaakt, i.p.v. selecties.



### Let op

Bij de **Lasso** werd de kromme automatisch gedicht bij het loslaten van de muisknop met een rechte lijn naar het beginpunt toe. Dit gebeurt bij de **Pen voor vrije vorm** niet. Hierdoor kan je dus gewone kromme lijnstukken verkrijgen.



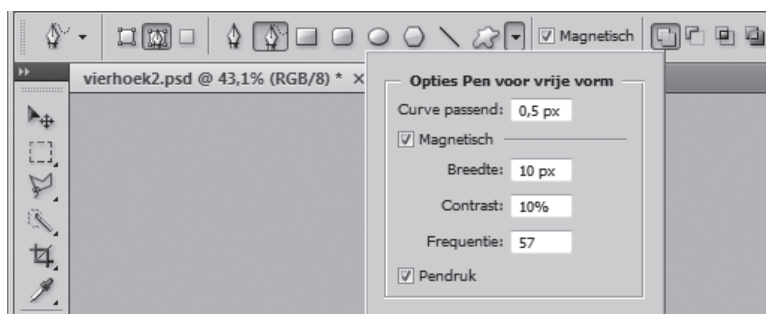
Ook in de optiebalk kan je kiezen voor de **Pen voor vrije vorm**. Deze bevindt zich naast het gereedschap **Pen** en kan gekozen worden door erop te klikken. Van hieruit kan je ook naar het gereedschap **Pen** terugkeren. Let op dat we vooraan nog steeds hebben gekozen voor **Paden** en niet voor **Vormlagen**.

Wanneer je een pad aanmaakt, zal je merken dat bij het loslaten van de muisknop, het pad zich lichtjes aanpast. Het wordt meer of minder hoekig. Deze gevoeligheid wordt vooral zichtbaar bij kleine bogen. Je kan dit naar smaak aanpassen door, via het zwarte pijltje naast de vormknoppen in de optiebalk, een waarde tussen 0,5 en 10,0 pixels voor **Curve passend** in te geven. Hogere waarden leveren een eenvoudiger - hoekiger - pad met minder ankerpunten op.

## 2.9.3 Magnetische pen

Net zoals je bij het selecteren gebruik kan maken van een **Magnetische lasso** bestaat er in de wereld van paden en pengereedschappen een **Magnetische Pen**. Deze pen bestaat niet als een afzonderlijk gereedschap maar wordt beschikbaar wanneer je kiest voor de **Pen voor vrije vorm** en vervolgens in de optiebalk **Magnetisch** aanvinkt. Je zal merken dat de cursor, op afbeeldingen, een pen wordt mét magneetje om aan te geven dat die functie actief is. Bij het gereedschap **Magnetische lasso** kan je echter ook de **Frequentie** instellen.

Deze hebben ze bij de pengereedschappen iets verder verstopt. Klik op het zwarte pijltje naast de **Aangepaste vormen** en bekijk hier de instellingen.



Voor de **Breedte** voer je een pixelwaarde in tussen 1 px en 256 px. Met de **Magnetische pen** worden alleen randen binnen de opgegeven afstand vanaf de aanwijzer geregistreerd.

Geef bij **Contrast** een percentage op tussen 1 en 100 om in te stellen hoeveel contrast tussen de 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 je met een drukgevoelig tekentablet werkt, kan je **Pendruk** inschakelen. Wanneer deze optie is ingeschakeld, neemt de breedte af bij een hogere pendruk. Dit is vooral voor professionele gebruikers interessant.

### Let op

Voor de rest vind je in de optiebalk nog enkele vaste vormen zoals een **Rechthoek** of **Ovaal**. Interessant is hier de **Veelhoek** waar je enkel moet aangeven hoeveel hoeken je nodig hebt en zo perfecte sterren kan maken. Probeer deze laatste zeker eens uit!