

1. Fotobewerking met Paint



Fotograferen met behulp van digitale camera's is enorm in opkomst. De kwaliteit van deze camera's neemt flink toe en de prijs wordt steeds lager. Doordat computers steeds sneller en krachtiger worden, kunnen foto's tegenwoordig heel goed op de standaardcomputer bewerkt worden. Beschikt u niet over een digitale camera, dan kunt u met behulp van een goedkope scanner uw vakantiekiekjes scannen en in de computer bewerken. Ook is het mogelijk om bij het ontwikkelen van uw filmrolletje uw foto's meteen op cd-rom te laten zetten; zo kunt u ze zelf op uw computer bewerken. Er bestaan aparte programma's om foto's mee te bewerken. Dergelijke fotobewerkingsprogramma's hebben tal van mogelijkheden, bijvoorbeeld de foto lichter of donkerder maken. Ook kan een foto worden verscherpt of juist 'artistiek' vaag worden gemaakt. Alle mogelijkheden die een professionele fotograaf in de donkere kamer ter beschikking heeft, kunt u met zulke programma's ook op de computer benutten.

Basis van de digitale fotografie is het begrip *pixel*. Iedere digitale afbeelding wordt opgebouwd uit puntjes, de zogenaamde pixels. Bestaat een foto uit weinig pixels, dan is deze heel grof. Worden er veel pixels gebruikt, dan wordt de foto scherper en nauwkeuriger. In dit hoofdstuk gaat u met behulp van het programma *Paint* aan de slag met digitale foto's en zult u zien hoe zo'n foto is opgebouwd.


In dit hoofdstuk leert u:

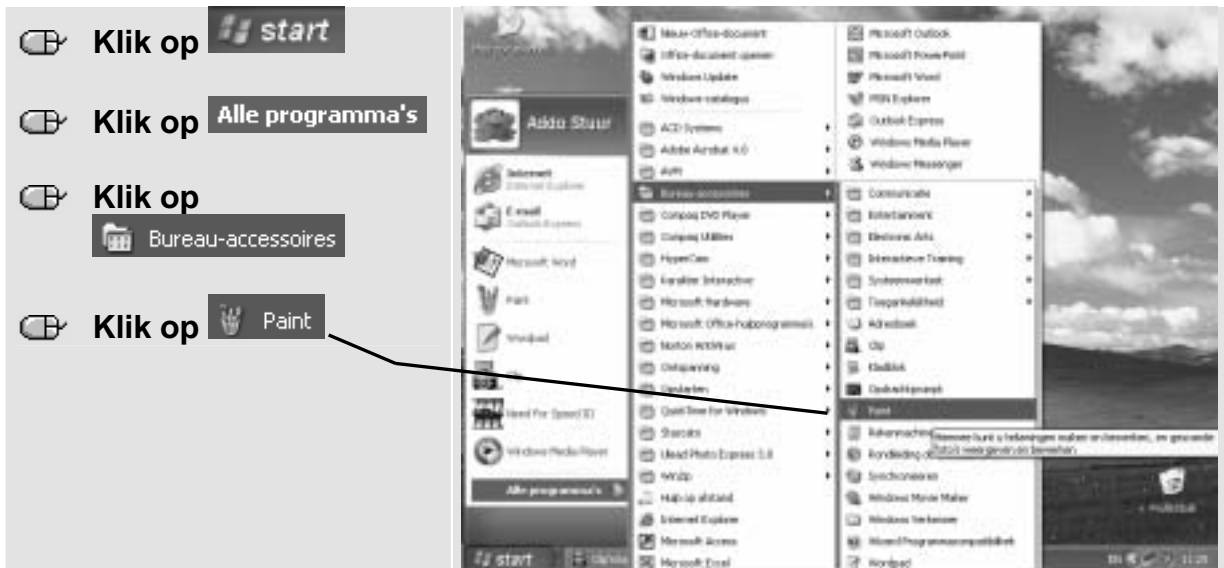
- een foto uit de oefenmap openen;
- in- en uitzoomen;
- de afmeting van de foto bepalen;
- een foto bijsnijden;
- een foto verkleinen;
- wijzigingen ongedaan maken;
- een uitsnede maken;
- een uitsnede opslaan;
- een foto bijsnijden;
- een foto op maat maken.

➔ Let op!

Om met dit hoofdstuk te kunnen werken, moet het oefenmateriaal in uw oefenmap zijn geïnstalleerd. Zie voorin dit boek.

Openen van een foto

Met het tekenprogramma *Paint* gaat u foto's bewerken op uw computer. U vindt het programma *Paint* in de map  met de naam *Bureau-accessoires*:



Om te oefenen opent u een foto uit uw oefenmap:



Eerst opent u uw eigen oefenmap:

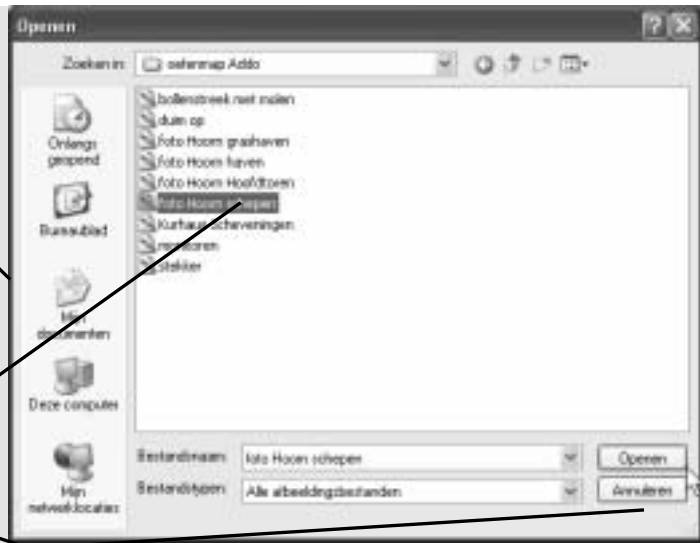
 **Klik in de linkerbalk op**



 **Klik op uw eigen**



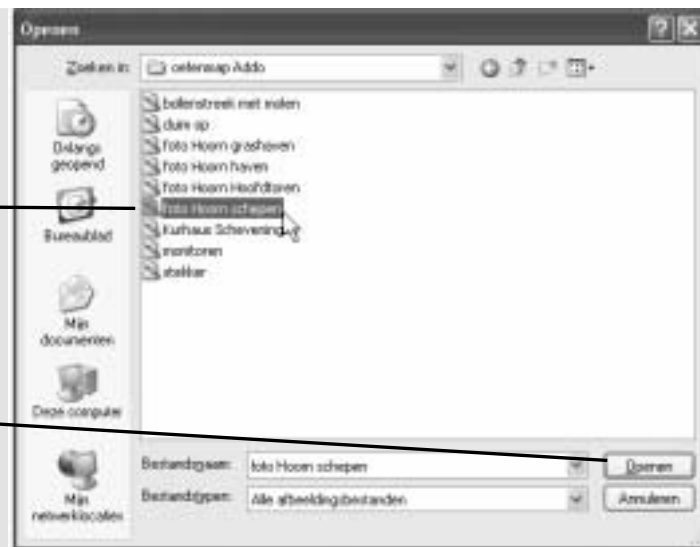
 **Klik vervolgens op**



Dan kiest u de juiste foto:

 **Klik op**  **foto Hoorn schepen**

 **Klik op** 



U ziet nu deze foto:





HELP! Geen venstertjes

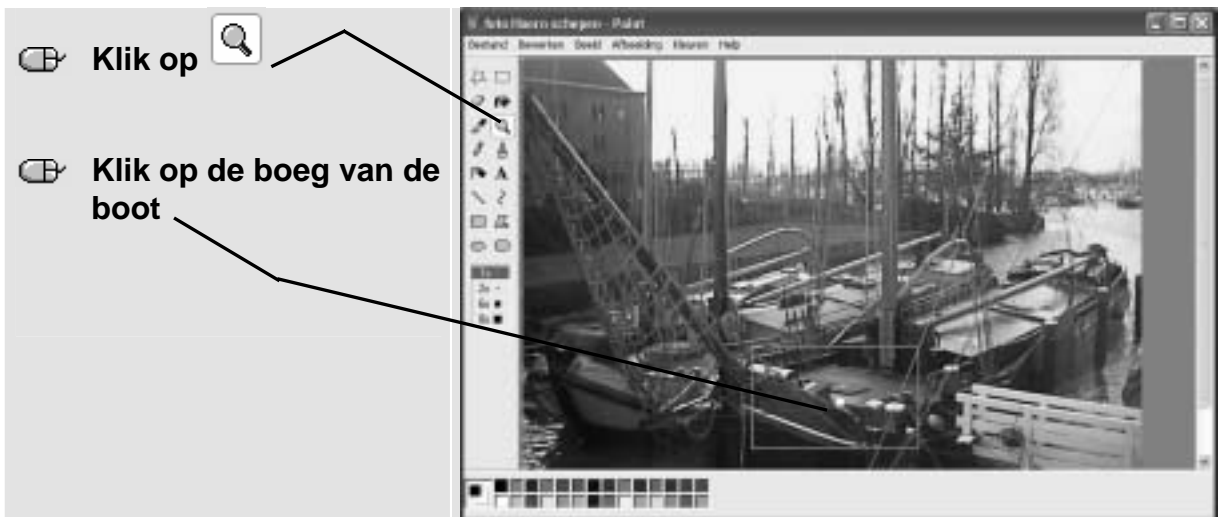
Ziet u misschien een grijze balk aan de zijkant:



Die grijze rand hoort niet bij de foto, maar bij het venster. De foto is dan kleiner dan het venster van *Paint*.

Inzoomen en uitzoomen

Paint heeft een loepje waarmee u kunt inzoomen op de foto om te zien hoe de foto is opgebouwd:



De foto wordt nu vergroot:

U kunt op deze wijze zien dat de foto is opgebouwd uit puntjes.

-  **Klik op** Beeld
-  **Klik op** In-/uitzoomen
-  **Klik op** Raster weergeven



De foto is nu voorzien van een raster:

U ziet dat elk vakje van het raster een gekleurd puntje bevat:



Zo'n puntje wordt een pixel genoemd. U kunt het raster op deze manier weer weghalen:

-  **Klik op** Beeld
-  **Klik op** In-/uitzoomen
-  **Klik op** Raster weergeven

Het vinkje wordt weer weggehaald.

