

LEERENHEID 5: VECTORIEEL TEKEN MET INKSCAPE

LEERDOELEN

Na het bestuderen van deze leereenheid moet je:

- ⇒ Uitleggen wat een vector en raster of bitmaptekening is.
- ⇒ Alle tools van de gereedschappen vlot hanteren.
- ⇒ Vormen tekenen en bewerken.
- ⇒ Objecten kleuren, vullen met kleurverloop en patroonvulling.
- ⇒ Lijntypes en diktes aanpassen.
- ⇒ Tekst zetten, opmaken en op pad plaatsen.
- ⇒ Een clipart importeren en bewerken.
- ⇒ Bestanden opslaan en exporten.
- ⇒ De verschillende functies i.v.m. lagen hanteren.
- ⇒ Een bitmap omzetten in een vectorafbeelding.
- ⇒ Een creatieve vectoriële tekening maken met Inkscape.
- ⇒ Het gebruik van Inkscape spontaan toepassen om documenten te illustreren.

1 INLEIDING

1.1 VECTORIËLE EN RASTERTEKENINGEN

Met beeldbewerkingssoftware kan je bitmaptekeningen of vectortekeningen maken. Bekende bestandsformaten voor bitmaptekeningen zijn: .jpg, .gif, .png, .bmp. Bekende bestandsformaten voor vectortekeningen zijn: .ai, .eps, .svg.

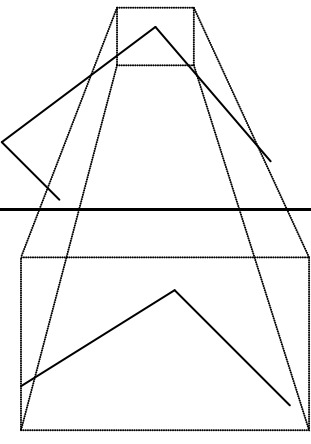
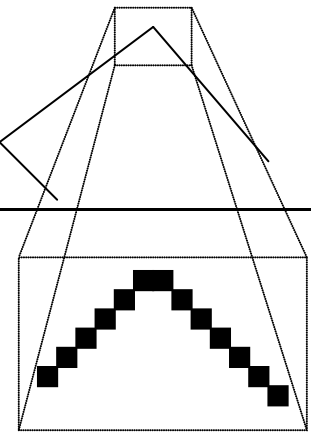
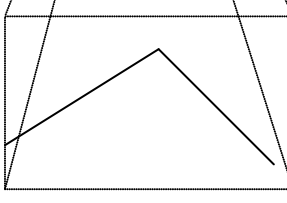
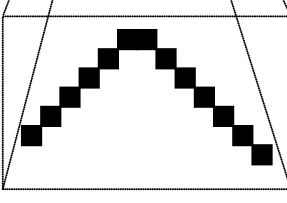
vectortekening

Vectortekeningen hebben het grote voordeel dat er geen kwaliteitsverlies optreedt wanneer er wordt ingezoomd. Bij een vectortekening wordt immers niet de locatie van de beeldpunten (pixels) ten opzichte van elkaar opgeslagen, zoals dit bij een bitmap wel het geval is. De vorm wordt opgeslagen door gebruik te maken van wiskundige formules. Bij het inzoomen op een vectortekeningen worden de paden (gebogen en rechte lijnsegmenten) tussen de referentiepunten opnieuw berekend. Inkscape en Illustrator zijn voorbeelden van programma's om vectorafbeeldingen aan te maken en te bewerken.

bitmaptekening

Foto's zijn uitgesproken voorbeelden van bitmaps of rasterafbeeldingen. Picasa en Photoshop zijn voorbeelden van programma's die gemaakt zijn om bitmaps te bewerken.

Logo's en tekeningen worden best aangemaakt als vectortekening. Dat biedt achteraf de meeste mogelijkheden. Om een tekening weer te geven in een document of om een afbeelding op een website te plaatsen wordt hiervan vaak een bitmap gemaakt met de optimale weergavegrootte en -kwaliteit. Onderstaande afbeelding illustreert het verschil tussen een vectorafbeelding (links) en een bitmapafbeelding (rechts). In beide gevallen staan er 3 lijnen. Wat niet te zien is, is dat de linker tekening een vectorafbeelding is en de rechter afbeelding uit een grote verzameling pixels bestaat. Als je de afbeeldingen vergroot, wordt het verschil duidelijk. Bij de vectorafbeelding heeft het vergroten van de afbeelding geen invloed op de kwaliteit van de figuur. Als je de rasterafbeelding vergroot worden de afzonderlijke pixels zichtbaar en wordt hetgeen eigenlijk een afgeronde lijn zou moeten zijn een hobbelige "trap".

Definitie	Een vectoriële tekening is opgebouwd uit rechte en kromme lijnen die al dan niet een gekleurd vlak omlijnen.	Een rastertekening is opgebouwd uit vele pixeltjes. Een pixel is een klein vierkantje met een bepaalde kleur.
voorbeeld		
inzoomen		
grootte	4.00 kB	1 407 kB
bestandstype	*.svg, *.cdr, *.dwg, ...	*.bmp, *.jpg, *.tif, *.gif, *.pcx,

1.2 HET PROGRAMMA INKSCAPE

Inkscape

Inkscape is een goed vectorieel tekenprogramma met vele mogelijkheden. Het is te vergelijken met Illustrator of CorelDraw, maar dan gratis.



INKSCAPE

Met Inkscape kan je nieuwe objecten tekenen of bestaande objecten bewerken. Daartoe heb je beschikking over:

- * tekenwerktuigen als penselen, pennen (waarmee u Bezier-curves kunt creëren of uit de losse hand kunt tekenen) en kalligrafische instrumenten;
- * vormwerktuigen waarmee u cirkels, vierkanten, sterren, ellipsen en spiralen kunt maken;
- * tekstwerktuigen waarmee u teksten kunt invoegen en vormgeven;
- * kleurpaletten;
- * SVG-filter: Gaussian blur waarmee u objecten kunt 'vervagen'.

Verder kan je werken met lagen en onder andere objecten transformeren, spiegelen en roteren.

Svg-bestanden

Inkscape maakt als vector tekenprogramma gebruik van de SVG-bestandsindeling (Scalable Vector Graphics). Je kan jpeg-, gif-, png- en bmp-afbeeldingen importeren. Ook kan je objecten als pdf- of Illustrator-bestand opslaan.

Alles bij elkaar is Inkscape een allround programma om tekeningen te maken of logo's of iconen te ontwerpen.

Meer informatie over Inkscape vind je op de officiële website:
<http://www.inkscape.org>.

1.3 AANPAK

In deze beknopte cursus komen niet alle mogelijkheden van Inkscape aan bod. Het is de bedoeling om je aan de hand van een aantal uitgewerkte cases te leren werken met een aantal belangrijke en kenmerkende mogelijkheden. Vanaf dan kan je zelf aan de slag.

2 VAN START MET INKSCAPE

2.1 INKSCAPE DOWNLOADEN

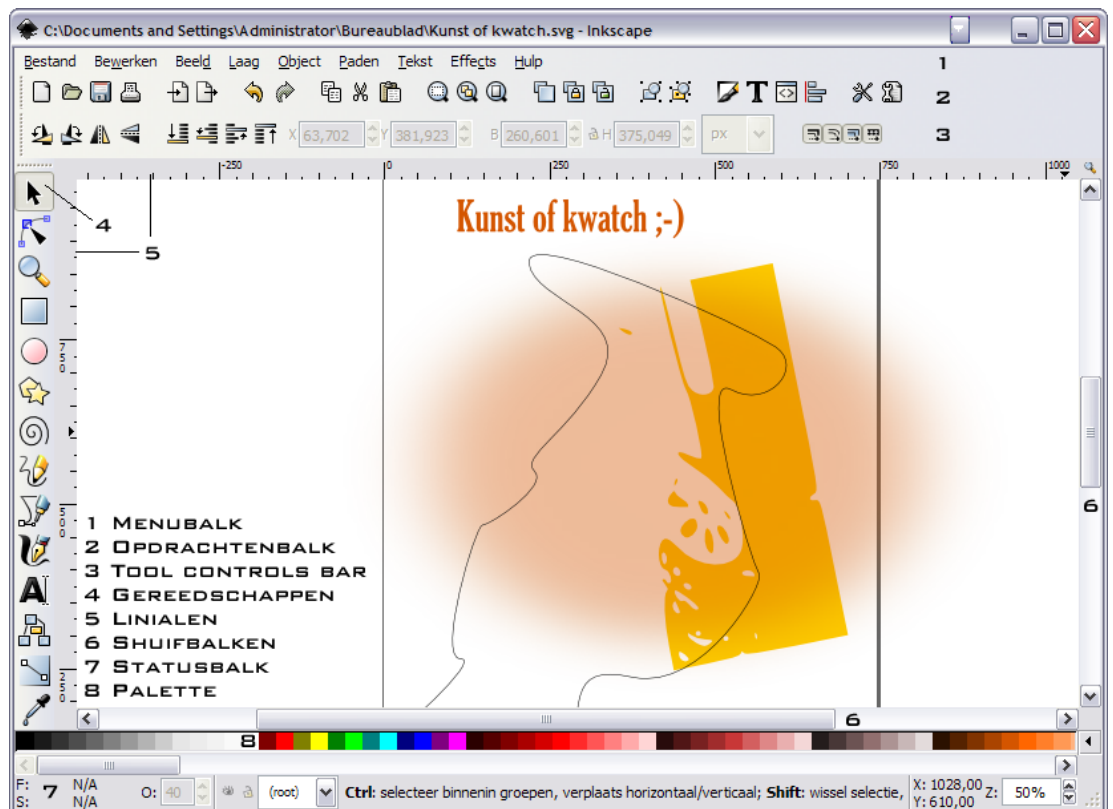
Inkscape.org

- * Op <http://www.inkscape.org/> kun je het programma gratis downloaden door rechtsbovenaan op 'Download Now!' te klikken.



- * Kies voor de Windowsversie. Installeer de Nederlandstalige versie.

2.2 HET INKSCAPE SCHERM



basisvaardigheden

Voor het openen, opslaan en afdrucken van documenten evenals het knippen en plakken verwijzen we naar de cursus word.

tools control bar





De 'tool controls bar' (bovenaan, onder de standaard werkbalk) wijzigt in functie van het gereedschap dat geselecteerd is. Met de 'tool controls bar' kan je zo ook de eigenschappen van een object, dat je met een bepaalde tool getekend hebt, verder instellen en afstemmen naar jouw wensen.



2.3 DE GEREEDSCHAPPEN

	Selecteren van voorwerpen
	Vormtool
	Vervormen van objecten
	In- en uitzoomen
	Tekenen van een vierkant of rechthoek
	Tekenen van 3D blokken
	Tekenen van een ellips of cirkel
	Tekenen van veelhoeken en sterren
	Tekenen van spiralen
	Tekenen van lijnen uit de losse hand
	Tekenen van rechten en gekromde lijnen
	Tekenen van kalligrafische lijnen
	Vulkannetje
	Artistieke tekst
	Verbindingen maken
	Kleurverloop maken en aanpassen
	Pipet

OPDRACHT

-  Selecteer achtereenvolgens een aantal tools in de gereedschapsbalk en bekijk de eigenschappen die in de tool controls bar verschijnen.
-  Bestudeer de werkomgeving. Beweeg met de muis over de verschillende knoppen in de werkbalken om uitleg te krijgen over de functie van de respectievelijke knoppen.
-  Selecteer achtereenvolgens de verschillende tools en lees aandachtig de gebruiksinformatie in de statusbalk.
-  Tracht intuïtief en experimenterend al enkele items te tekenen en te bewerken.

3 VORMEN TEKENEN EN BEWERKEN

3.1 ELLIPSEN EN RECHTHOEKEN TEKENEN

- * Klik op het vierkant of de ellips op de gereedschappen.
- * Plaats de cursor op je blad en sleep een rechthoek of ellips.
- * Om een vierkant of een cirkel te tekenen houd je de ctrl-toets in terwijl je de figuur sleept.

cirkel/vierkant

OPDRACHT

 Teken een rechthoek en een cirkel.


3.2 OBJECTEN SELECTEREN, VERPLAATSEN, VERSCHALEN

- * Klik op de aanwijzer bovenaan de gereedschapskist.
- * Klik op het voorwerp dat je wil selecteren.
- * Er verschijnen 8 zwarte hokjes rond het voorwerp waarmee je het kan vergroten, verkleinen, rekken,...
- * Verplaatsen van een object doe je door een geselecteerd object te verslepen.

multiselectie

Om meerdere voorwerpen te selecteren sleep je met de aanwijzer een rechthoek rond de te selecteren voorwerpen. Ook kan je de shift-toets ingedrukt houden terwijl je de voorwerpen na elkaar aanklikt. Een selectie ongedaan maken doe je door de Esc-toets in te drukken.

OPDRACHT

 Vergroot de rechthoek


3.3 OBJECTEN KLEUREN.

- * Selecteer een object.
- * Klik met de linkermuisknop op een kleur in het kleurenpalet om een object te vullen.
- * Klik met ingedrukte shift-toets op een kleur om de kleur van de rand te wijzigen.

opvulling

rand

OPDRACHT

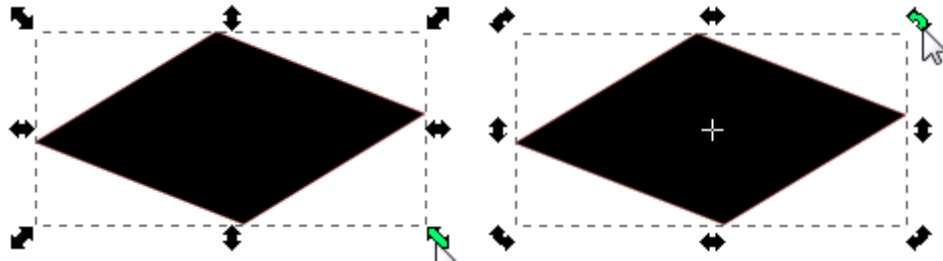
 Verwijder de voorgaande tekeningen en maak onderstaande tekeningen na.



3.4 EEN OBJECT ROTEREN OF SCHUINTREKKEN

klik ... klik

- * Wanneer je een object aanklikt kan je het verscalen, als je het nogmaals aanklikt kan je het roteren en vervormen.
- * De pijlen in de hoekjes dienen om het object te roteren.
- * De pijlen in het midden dienen om het object schuin te trekken
- * Versleep de pijltjes om te roteren of schuin te trekken.



OPDRACHT

Probeer deze handelingen uit.

3.5 IN- EN UITZOOMEN OP EEN OBJECT

Inzoomen

- * Klik op het vergrootglas in de gereedschapskist.
- * De cursor verandert in een vergrootglas met een + teken.
- * Klik en sleep over het in te zoomen gebied.
- * Laat de muisknop los en je zoomt in.

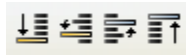
Tool controls bar



Door respectievelijk op de verschillende knopjes te klikken kan je:

- * Inzoomen
- * Uitzomen
- * Inzoomen op geselecteerd voorwerp
- * Inzoomen op alles
- * Inzoomen zodat afdrukgebied in lengte op scherm kan
- * Inzoomen zodat afdrukgebied in breedte op scherm kan
- * Vorige en volgende zoomstand
- * Zoomen op schaal 1/1, 1/2 of 2/1

3.6 VOLGORDE VAN DE OBJECTEN WIJZIGEN




Als je meerdere objecten tekent, kan het zijn dat het ene object het andere bedekt.

Met bovenstaande menuknopjes kan je een geselecteerd voorwerp:

- * helemaal naar onderen plaatsen;
- * een stap naar onderen plaatsen;
- * een stap naar boven plaatsen;
- * helemaal naar boven plaatsen;

OPDRACHT

 Maak onderstaande tekening na. Maak eerst de linkse tekening, dupliceer deze en verander de volgorde van de objecten tot je de rechtse tekening bekomt.



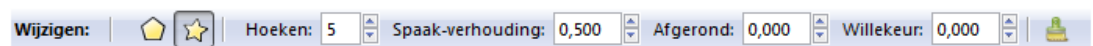
3.7 VEELHOEKEN, STERREN EN SPIRALEN TEKENEN/WIJZIGEN



- * Kies één van de vormen die je in je tekening wil invoegen.
- * Plaats de aanwijzer op de plaats waar je de vorm wil.
- * Klik en sleep tot je de gewenste grootte hebt.

Tools control bar

Het aantal zijden van de veelhoek of het aantal omwentelingen van je spiraal kun je instellen in de Tools control bar die verschijnt als je op je veelhoek klikt.



Vormtool

De vorm van een object aanpassen gebeurt als volgt:

- * klik op de vormtool;




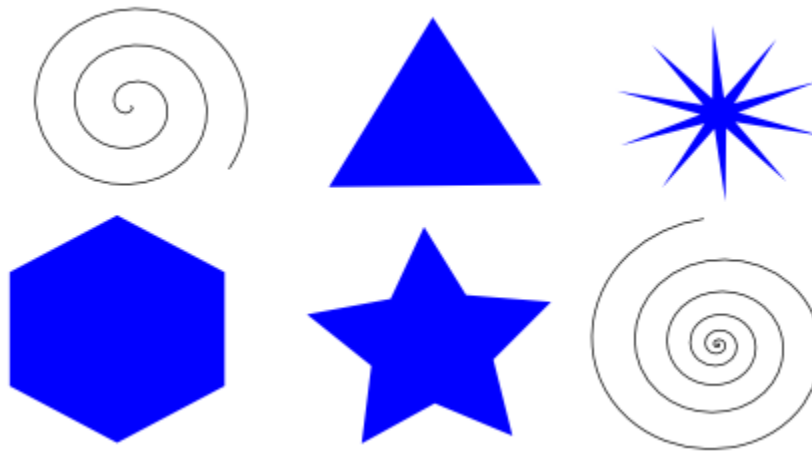
- * selecteer met de vormtool een object;

- * de knooppunten rond het object kan je nu met de vormtool veranderen of verplaatsen;



OPDRACHT

 Experimenteer met deze tools en maak onderstaande tekening na..



4 LIJNEN EN KROMMEN TEKENEN

Er zijn verschillende methoden om lijnen te tekenen:



losse lijnstukken of lijnen uit de vrije hand tekenen;



aaneengesloten lijnstukken en Bézierlijnen tekenen;




kalligrafische lijnen tekenen

4.1 EEN RECHTE LIJN TEKENEN

- * Selecteer het vrije-hand-potlood.
- * Plaats de aanwijzer op het beginpunt van de lijn en klik.
- * Ga naar de plaats waar de lijn moet eindigen en klik.



OPDRACHT

 Teken een rechte lijn.

4.2 EEN VRIJE LIJN TEKENEN

- * Selecteer het vrije-hand-potlood.
- * Klik en sleep met ingedrukte linker muisknop de vorm die je wenst te tekenen.
- * Laat de muis los om te stoppen.

OPDRACHT

 Schrijf je naam

4.3 EEN BÉZIERKROMME (VECTORIËLE LIJN) TEKENEN

- * Selecteer de Bézier potlood.
- * Plaats de aanwijzer op het beginpunt van de lijn en klik.
- * Klik op een tweede plaats een tweede keer, door nu met ingedrukte linker muisknop te slepen bepaal je de kromming van het segment, er blijven twee controlepunten achter.
- * Herhaal deze handeling om meerdere segmenten te tekenen.
- * Klik op de aanwijzer om te stoppen.



Vormtool

De vorm van de kromme kan nog gewijzigd worden met de vormtool.



OPDRACHT

 Creëer onderstaande basketbal.



4.4 KALLIGRAFISCHE LIJNEN TEKENEN

- * Sleep lijnen met ingedrukte linker muisknop.

Tool control bar

Met de Tool control bar kan je telkens nog wat instellingen wijzigen.

OPDRACHT

Schrijf in kalligrafie 'Proficiat'.

5 OPVULLING EN LIJNEN

Klik je op onderstaand pictogram in de menubalk dan krijg je het 'Opvulling en lijnenvenster'. Hiermee kan je objecten vullen, lijnen kleuren en lijnstijlen opmaken.



5.1 OBJECTEN VULLEN

Eerder zag je dat objecten opgevuld kunnen worden met de kleurenbalk onderaan (palette). Complexere vulpatronen zijn echter ook mogelijk.

Egale kleur

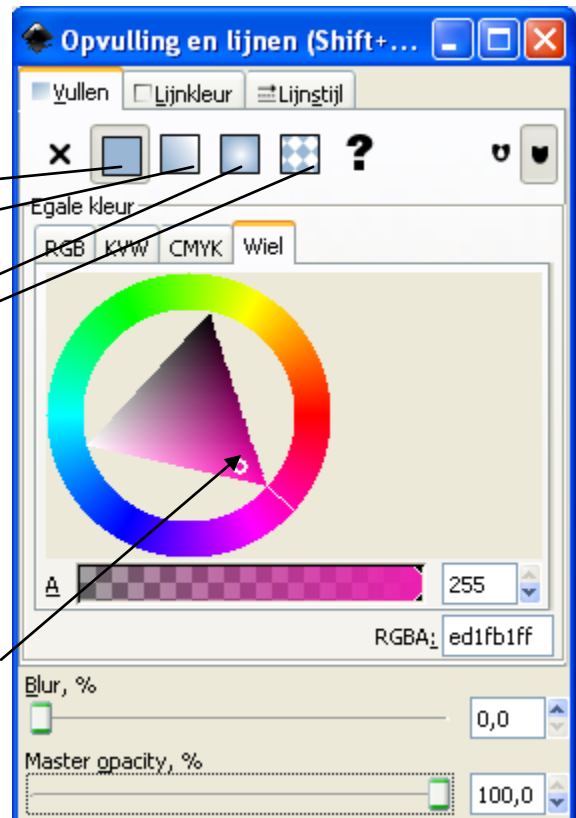
Lineair kleurverloop

Cirkelvormig kleurverloop

Patroonvulling

Uniforme kleur

Met de egale kleur kun je een vlak kleuren zoals met de kleurenpalet. Hierbij kun je wel de kleursamenstelling exact bepalen door bijvoorbeeld aan te geven hoeveel percent cyaan (C), magenta (M), geel (Y) en zwart (K) je kleur moet zijn. Met wiel kun je een driehoek laten roteren in een kleurcirkel. Het uiteindelijke kleur bepaal je door het witte bolletje te verplaatsen.



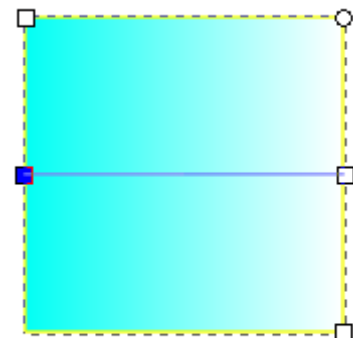
Blur/opacity

Met blur maak je de objectrand vaag en met 'Master opacity' maak je je object doorzichtig.

kleurverloop

Met lineair kleurverloop kun je de kleur van een vulvlak laten verlopen van één kleur naar een andere kleur. Dit doe je als volgt:

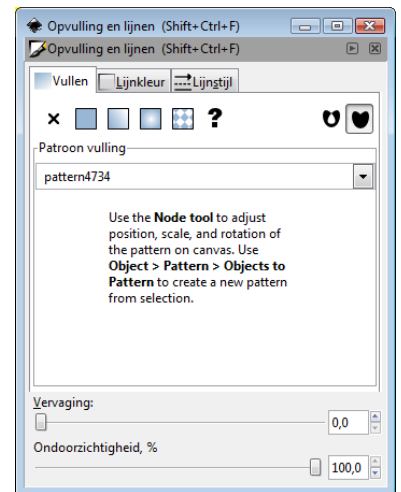
- * selecteer een object;
- * klik op het menu opvulling en lijnen;
- * kies in het menu lineair kleurverloop;
- * op je object verschijnt een lijn met twee knooppunten. Klik op het eerste en kies een kleur, klik op het tweede en kies een andere kleur;



patroonvulling

* versleep het laatste knooppunt om je verloop te laten verschuiven.
Werken met een patroonvulling die je zelf creëert doe je al volgt:

- * maak eerst het object dat straks als opvulpatroon moet dienen (vb. een ster);
- * selecteer de ster en klik in het menu op 'Object' → 'Patroon' → 'Objecten naar patroon';
- * teken vervolgens een rechthoek;
- * klik in de werkbalk op 'Opvullingen en lijnen';
- * op het tabblad 'Vullen' klik je op het laatste symbool 'Patroon'. Je eigen patroon staat bovenaan de lijst en wordt aangeduid met een nummer.



5.2 LIJNKLEUR BEPALEN

Zelfde werkwijze

Om een lijnkleur te bepalen selecteer je op het tabblad lijnkleur en ga je tewerk zoals eerder beschreven werd.

5.3 LIJNSTIJL BEPALEN

- * Klik op het 3de tabblad.
- * Je kan de breedte van je lijntjes ingeven in cm, mm, pixels...
- * Het lijntype kies je met markering.
- * Met begin, midden en eindmarkering zet je bijvoorbeeld pijlpunten op je lijnen en lijnsegmenten.



OPDRACHT

Maak onderstaande tekening na.



6 WERKEN MET TEKST

6.1 TEKST ZETTEN

Tekst

- * Klik op het gereedschap tekst .



- * Klik op de plaats waar je de tekst wenst te plaatsen.
- * Tik de tekst in.
- * Om te stoppen klik je op de aanwijzer.

OPDRACHT

 Typ in drukletters 'STOP' in inkscape.

Alinea

Om een alinea te creëren ga je als volgt te werk.

- * Klik op het gereedschap tekst .
- * Plaats de letter op de plaats waar de tekst moet komen en sleep een vierkant zo groot als je je alinea wil.
- * Tik de tekst in de alinea.
- * Om te stoppen klik je op de aanwijzer.

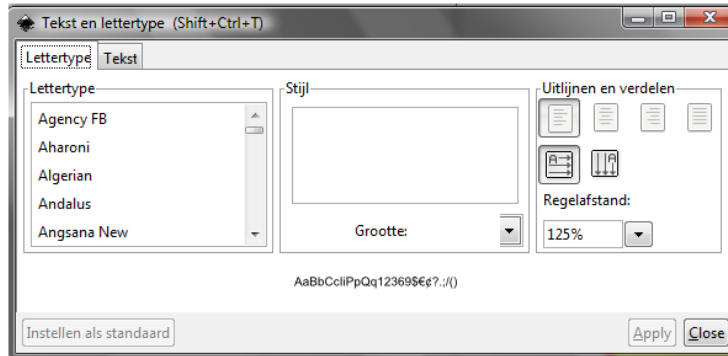
Door te knippen en te plakken kun je tekst van een ander programma (word of internet) invoeren.

6.2 TEKST OPMAKEN

Lettertype & -stijl


Om lettertype, grootte of kleur te veranderen ga je als volgt te werk:

- * selecteer de tekst;
- * selecteer in het menu 'tekst' → 'tekst en lettertypen';
- * stel de gewenste typografie in;



- * klik op 'OK';

OPDRACHT

 Pas de STOP-tekst aan en integreer deze in onderstaand verkeersbord.



6.3 TEKST OP EEN PAD ZETTEN

tekstpaden


Je kan tekst een bepaald tracé of pad laten volgen, het pad moet een lijn, een kromme, een rechthoek, cirkel of een andere tekst zijn.

- * tik de artistieke tekst;
- * teken het pad;
- * selecteer de tekst en het pad (met SHIFT);
- * selecteer in het menu 'Tekst' → 'Tekst op pad'



Om het pad onzichtbaar te maken selecteer je enkel het pad en je maakt de lijnkleur transparant.

OPDRACHT

 Zoek en analoge foto en maak onderstaande afbeelding na/

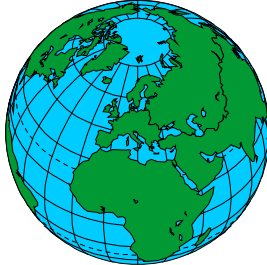


7 CLIP ART

7.1 BESTANDJES DOWNLOADEN

Openclipart.org

Op <http://openclipart.org/media/downloads> kan je een hele bibliotheek aan bestaande vectortekeningen downloaden.



Selecteer 'Full Release' en 'ZIP format'.

Open Clip Art Library

Home Overview

Browse
Tags
Download Files

Artist
Submit
Your Profile
Edit Profile

Recent Reviewers
johnny_autom...
7shasha_abdo
Peilleppe
addon
hupincho
More reviews...

Contribute
Join Discussion
View Bugs/Requests
Report Bugs/Requests
Contribute to the Wiki

Project Info
FAQ
Contact
Screenshots

Downloads

Current Releases

You can also browse the latest clip art uploaded online.

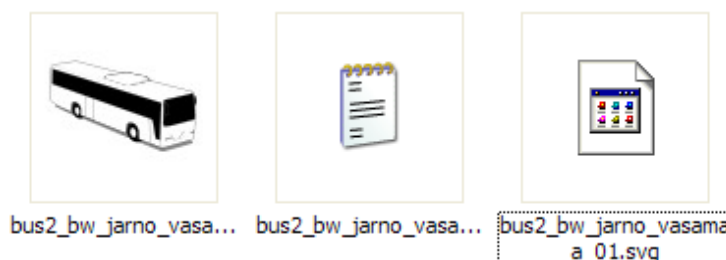
- **Open Clip Art Library 0.18** — 6900 Images, Released: 2013-01-01
 - **Update Release:**
There is no update release this month. If you mailing list.
 - **Full Release:**
All the public-domain clipart we have collected metadata summaries:
 - ZIP format (132M, includes PNG)
 - gzipped tarball (121M, includes PNG)
 - bzip2ed tarball (112M, includes PNG)
 - **SVG-Only Release:**
 - ZIP format (96M)
 - gzipped tarball (79M)
 - bzip2ed tarball (79M)
 - **Windows Installer**
 - Windows Installer.EXE (86M)

Unzip

Vervolgens kan je de gezippte map uitpakken op een gewenste locatie.

Clipartbibliotheek

De map bevat een hele bibliotheek aan afbeeldingen die onderverdeeld zijn in logische mappen en submappen. Van iedere afbeelding vind je een preview, waarmee je vanuit de weergave 'Miniaturweergaven' in Windows verkerner een thumbnail van de figuur kan zien (naam.png). Verder vind je met dezelfde naam de vectoriële file die je kan openen met Inkscape (naam.svg). Daarnaast is er ook nog een tekstfile met dezelfde naam.



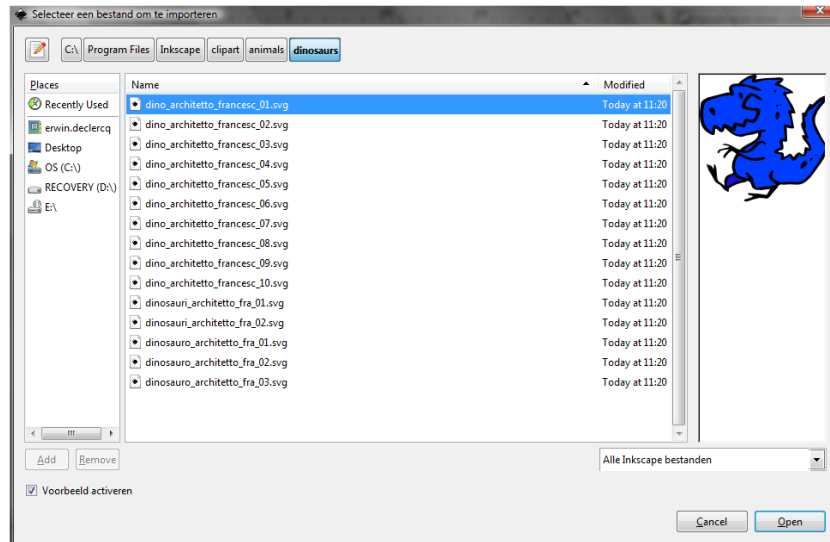
7.2 FIGUREN IMPORTEREN

Het is mogelijk om bestaande cliparts te importeren in een inkscape-project en deze zo samen te voegen en vervolgens te bewerken.

Clipart importeren en bewerken

Je gaat als volgt te werk:

- * klik in het menu op 'Bestand' → 'Importeren' en blader naar de gewenste tekening;



- * selecteer de tekening en klik op openen;
- * de figuur wordt ingevoegd.

7.3 FIGUREN WIJZIGEN

(de)groeperen

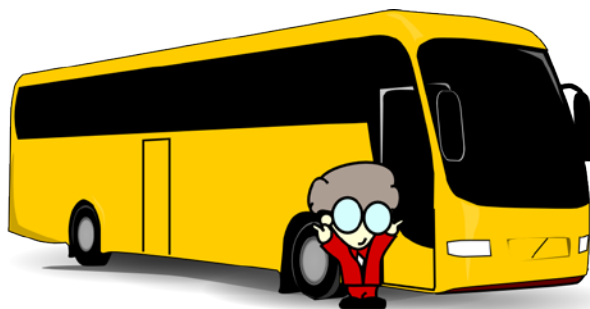
In de meeste figuren zijn alle onderdelen ervan gegroepeerd. Wanneer je één element (bijvoorbeeld de kleur van een hoedje) veranderen, dan klik je op onderstaand symbool om de groep ongedaan te maken.



Nu zijn alle elementen van de figuur gedegroepeerd en kan je de kleuren, grootte, oriëntatie, enz. ervan afzonderlijk veranderen.

OPDRACHT

Creëer onderstaande tekening door gebruik te maken van bestaande cliparts.

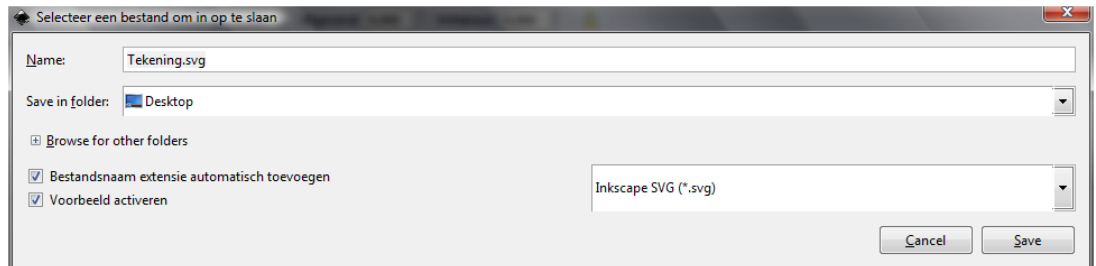


8 BESTANDEN OPSLAAN EN EXPORTEREN

8.1 OPSLAAN

Vectorbestand

Om je tekening op te slaan ga je tewerk zoals in alle andere programma's. Inkscape slaat de bestanden op in *.SVG formaat. Dit vectorformaat kan in veel programma's zoals bijvoorbeeld Word niet gelezen worden. Wil je je tekening ergens anders bekijken en of afdrukken sla het dan bijvoorbeeld op in *.PDF formaat dat elke PC kan lezen. Dit doe je door hier PDF te selecteren.



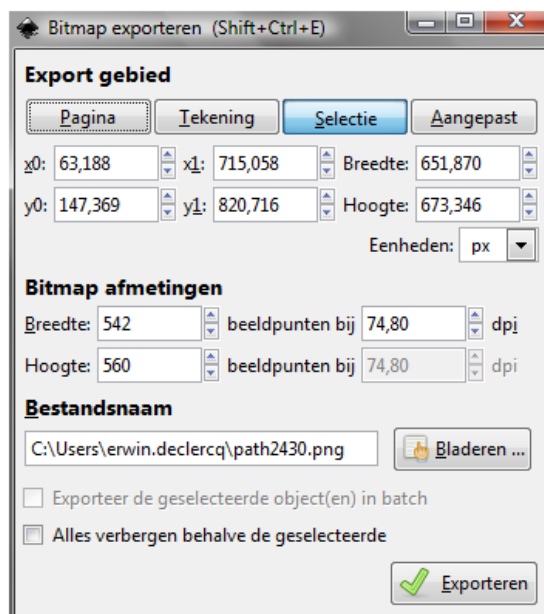
8.2 EXPORTEREN

Bitmap

Om Inkscape-tekeningen te kunnen gebruiken in een Word-document, website,... moet je er nog een bitmap van maken.

Om een vectoriële tekening te exporteren naar een bitmap, ga je als volgt te werk:

- * selecteer wat je wil exporteren;
- * selecteer in het menu 'Bestand' → 'Bitmap exporteren';
- * klik op 'Bladeren' om een map te selecteren en een bestandsnaam te kiezen;



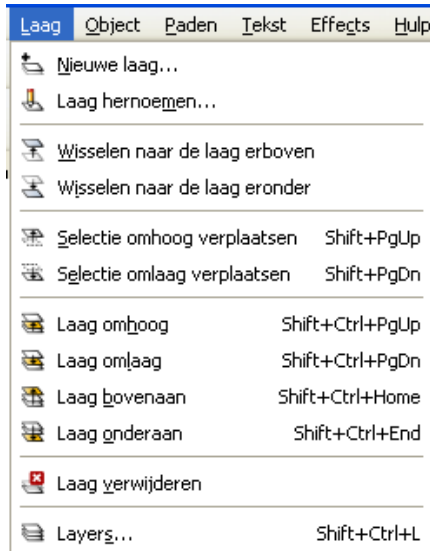
- * klik op 'Exporteren'.

9 WERKEN MET LAGEN

Lagen Werken met lagen biedt heel wat mogelijkheden. Zo kan je bijvoorbeeld een bestaande tekening of foto openen in één laag en deze in een andere laag overtekenen. Maak je vervolgens de eerste laag onzichtbaar dan kan je enkel je tekening afprinten.

Menu Laag Lagen maken doe je via de menubalk.

Je kan er lagen mee aanmaken, ze hernoemen, de volgorde ervan wisselen, ze verwijderen en het lagenmenu oproepen.



(On)zichtbaar In het lagenmenu kan je lagen zichtbaar en onzichtbaar maken met onderstaand pictogram.



Blokkeren Je kan lagen ook blokkeren door op het slotje te klikken. De gekleurde laag is de actieve laag waar je in kan werken.



OPDRACHT

- Maak 2 lagen aan in een inksapedocument (kaart en grens genaamd).
- Zoek via google een kaart van België, importeer deze op de kaartlaag van een inksapedocument. Teken de grens over in de grenslaag, maak je grens op en exporteer de grens naar een Worddocument.



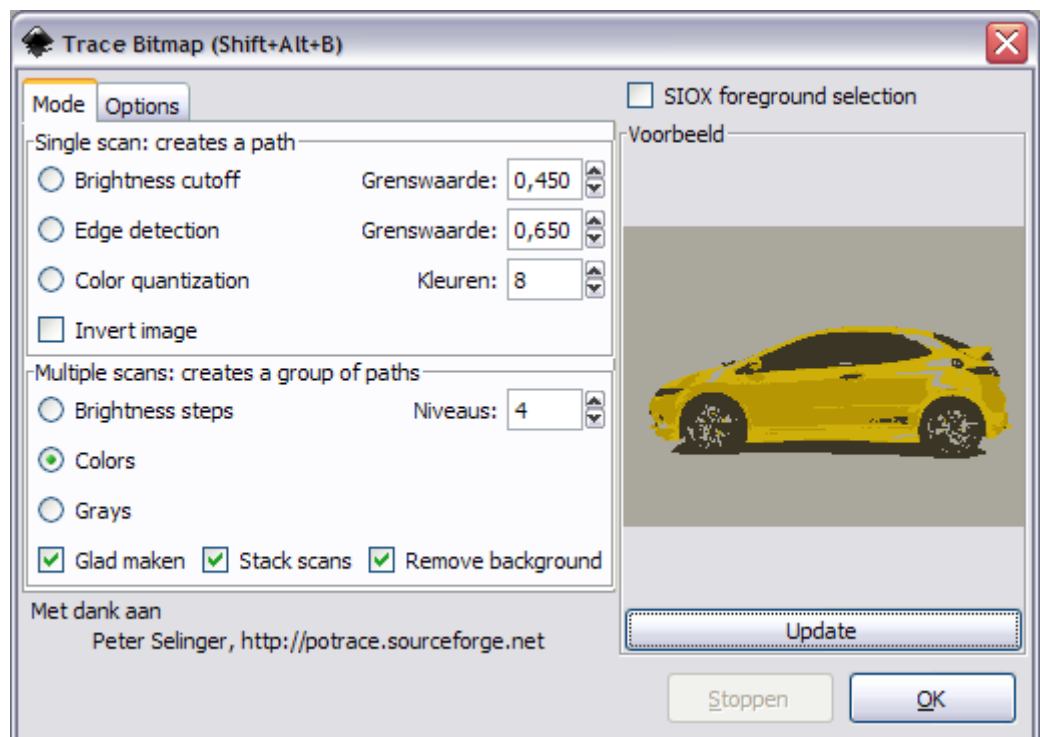
10 VAN BITMAP NAAR VECTOR

Bitmaps omzetten
in vectorbestanden

Via inkscape kan je een bitmap omzetten naar een vectorbestand om de verkregen tekening vervolgens te bewerken. Dit doe je als volgt:



- * Selecteer de figuur en klik in het menu op 'Paden' → 'Bitmap overtrekken'.



- * Vervolgens kan je spelen met de instellingen. Telkens je een instelling wijzigt kan je een preview van het resultaat bekijken door op de knop 'Verversen' te klikken. In het bovenste blokje 'Enkele scan: maak een pad' ga je enkel een paar lijnen en een wit-zwart tekening overhouden. Met de opties bij 'Meerdere scans: maak een groep van paden' kan je een tekening overhouden met meerdere paden en dus ook meerdere kleuren of grijswaarden die je achteraf nog kan beïnvloeden.
- * Kies voor de instellingen uit bovenstaand voorbeeld (4 kleuren zonder achtergrond).

- * De foto zelf staat nu nog onder de figuur die je gecreëerd hebt.
- * Verwijder de foto door op de achtergrond van de foto te klikken en vervolgens op 'Delete' te drukken. De vectoriële tekening blijft over.



- * De vectoriële tekening die overblijft bestaat uit 3 lagen, die op hun beurt bestaan uit een aantal paden. De lagen kan je afzonderlijk, verplaatsen en aanpassen.







- * Door te klikken op een kleur selecteer je de laag (je kan deze eventueel even verplaatsen om duidelijk het effect te ervaren), vervolgens wijzig je de kleur van de laag.



Dit effect lukt het best met een afbeelding met niet te veel kleuren en een effen achtergrond.

OPDRACHT

-  Zoek een geschikte foto van een vliegtuig.
-  Maak er een vectoriële tekening van.
-  Wijzig de kleuren van het vliegtuig.
-  Maak van een andere willekeurige foto een inkleurtekening.

