

## Betekenis van de Overvloeimodi

De overvloeimodus die je in de optiebalk instelt, bepaalt hoe de pixels in een afbeelding reageren op een teken- of bewerkgereedschap. Je kunt je 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 *eindkleur* is de kleur die het resultaat is van de bewerking.

Zo selecteert u een overvloeimodus voor een gereedschap:

Kies een van de opties in het popup-menu Modus in de optiebalk.

### **Normaal** (Normal)

Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de eindkleur. Dit is de standaardmodus. (Bij bitmapafbeeldingen en afbeeldingen in geïndexeerde kleuren wordt deze modus *Drempel* genoemd.)





### **Verspreiden** (Dissolve)

Elke getekende of bewerkte pixel krijgt de eindkleur. Maar in deze modus bestaat de eindkleur uit een willekeurig geplaatst aantal pixels in de basiskleur of in de werkkleur, afhankelijk van de dekking op een bepaalde pixellocatie.

### **Achter** (Behind)

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** (Clear)

Elke getekende of bewerkte pixel wordt transparant gemaakt. U kunt deze modus gebruiken voor de gereedschappen Lijn  (als de optie Gevuld gebied maken  actief is), Emmertje , Penseel  en Potlood  en voor de opdrachten Vullen en Omlijnen. U kunt deze modus alleen gebruiken in een laag waarvan de transparantie niet is vergrendeld.

### **Donkerder** (Darken)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als eindkleur. 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** (Multiply)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de waarde van de werkkleur. De eindkleur is altijd een donkerder kleur. Vermenigvuldigen met zwart geeft altijd zwart als resultaat. Vermenigvuldigen met wit geeft geen enkel resultaat: de originele kleur 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** (Color burn)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de basiskleur donkerder gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast te verhogen. Wit als werkkleur heeft in deze modus geen effect.

### **Lineair doordrukken** (Linear burn)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie 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** (Lighten)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de basiskleur of de werkkleur geselecteerd als eindkleur. 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.

### **Bleken** (Screen)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de omgekeerde waarde van de basiskleur vermenigvuldigd met de omgekeerde waarde van de werkkleur. De eindkleur 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** (Color dodge)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie in elk kanaal de basiskleur helder gemaakt aan de hand van de werkkleur door het contrast te verlagen. Zwart heeft in deze modus geen effect.

#### **Lineair tegenhouden** (Linear dodge)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie 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** (Overlay)

In deze modus worden de kleuren vermenigvuldigd of gebleekt, afhankelijk van de basiskleur. De bestaande pixels worden bedekt met patronen of kleuren, waarbij de lichte gebieden en de schaduwen van de basiskleur worden behouden. De basiskleur wordt niet vervangen door, maar gemengd met de werkkleur om op die manier de lichte of donkere aard van de originele kleur te kunnen behouden.

#### **Zwak licht** (Soft light)

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. De kleur wordt als het ware doorgedrukt. Als u puur zwart of puur wit als werkkleur gebruikt, wordt het bewerkte gebied aanmerkelijk donkerder of lichter, maar het resultaat is nooit puur zwart of puur wit.

#### **Fel licht** (Hard light)

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 extra 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.

#### **Intens licht** (Vivid light)

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** (Linear light)

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** (Pin light)

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.

#### **Verschil** (Difference)

In deze modus wordt op basis van de kleureninformatie 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** (Exclusion)

In deze modus wordt een effect gecreëerd dat vergelijkbaar is met dat 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.

**Kleurtoon (Hue)**

In deze modus ontstaat een eindkleur met de luminantie en verzadiging van de basiskleur en de kleurtoon van de werkkleur.

**Verzadiging (Saturation)**

In deze modus ontstaat een eindkleur 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 (Color)**

In deze modus ontstaat een eindkleur 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 (Luminosity)**

In deze modus ontstaat een eindkleur 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.