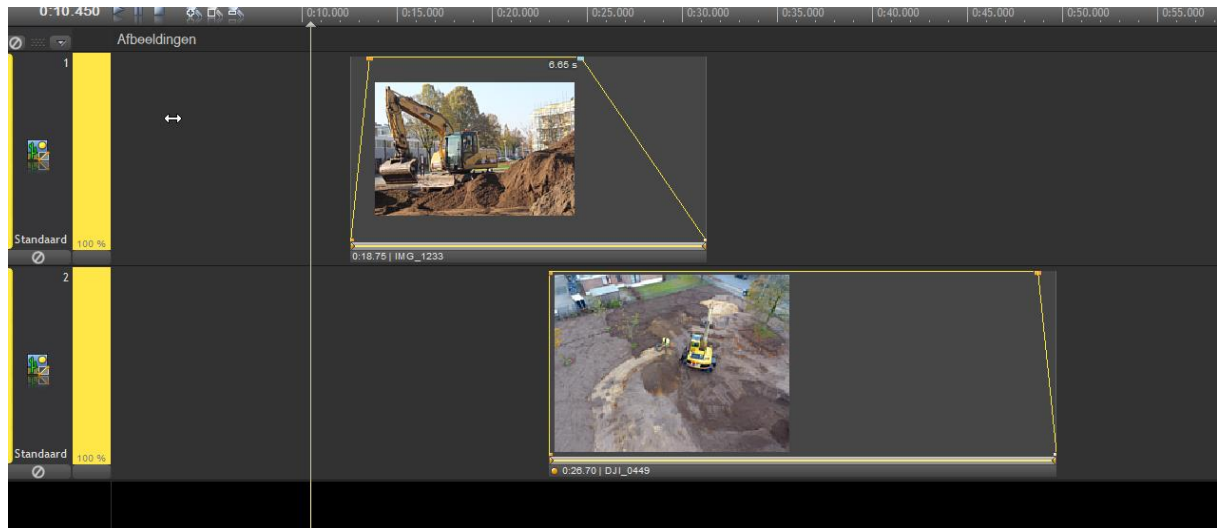


# WERKWIJZE omgaan met beelden van verschillend formaat.

Je werkt aan een AV en in de tijdlijn staan beelden die een afwijkend formaat hebben en dus niet beeldvullend op het scherm komen

Voorbeeld:



Op het scherm zie je dan



## Stap 1:

Kijk of er een stuurspoor onder de foto staat (een geel blakje)



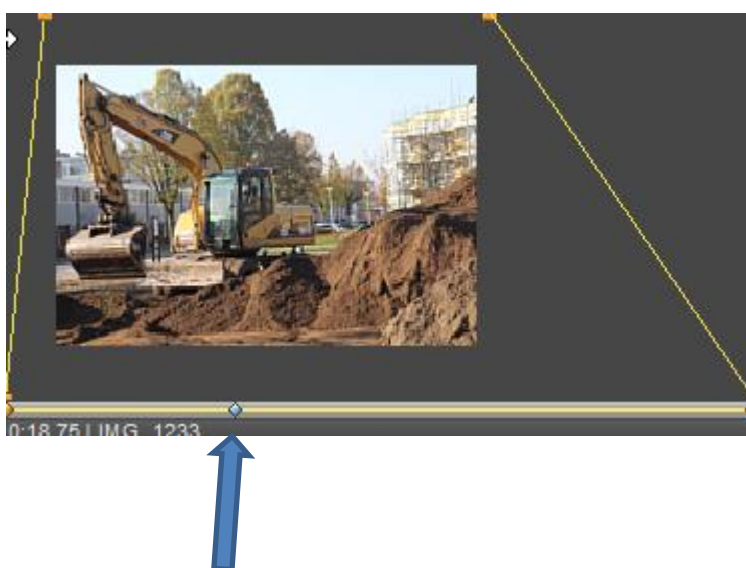
Als dat er nog niet staat: klik rechts ergens in de foto. In het scherm dat nu verschijnt klik je op STUURSPOREN en zet je een vinkje bij



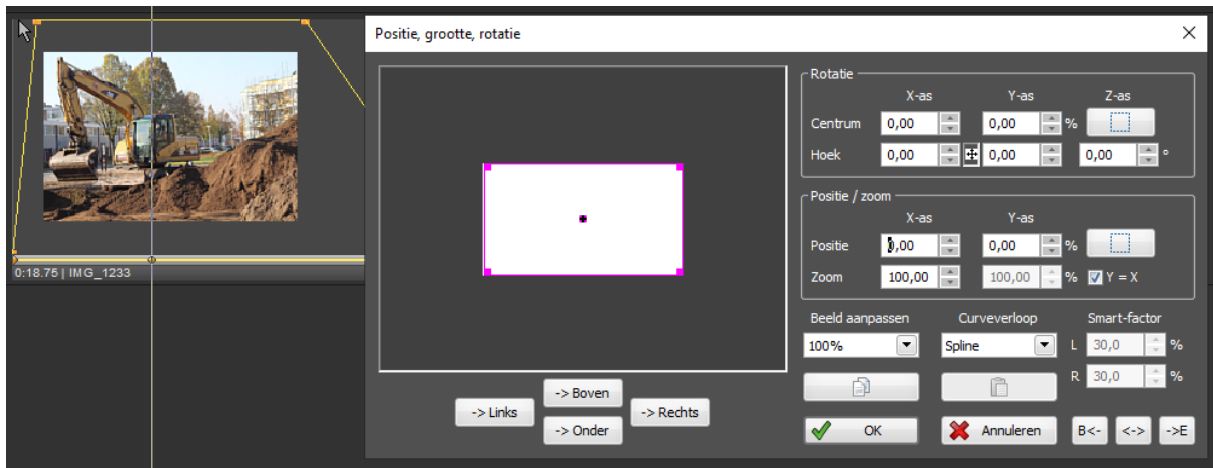
Druk op OK.

## Stap 2:

Dubbelklik op het gele balkje ergens onder de foto en er verschijnt daar een puntje.



Klik dan rechts op dat puntje en kies EIGENSCHAPPEN. Er verschijnt dan een nieuw scherm:



Je ziet daar een blauw vierkant met vier blauwe hoekpunten.

### Stap 3:

Beslis nu eerst hoe de afbeelding scherm vullend gemaakt moet worden:

optie 1 is in alle richtingen evenveel vergroten.

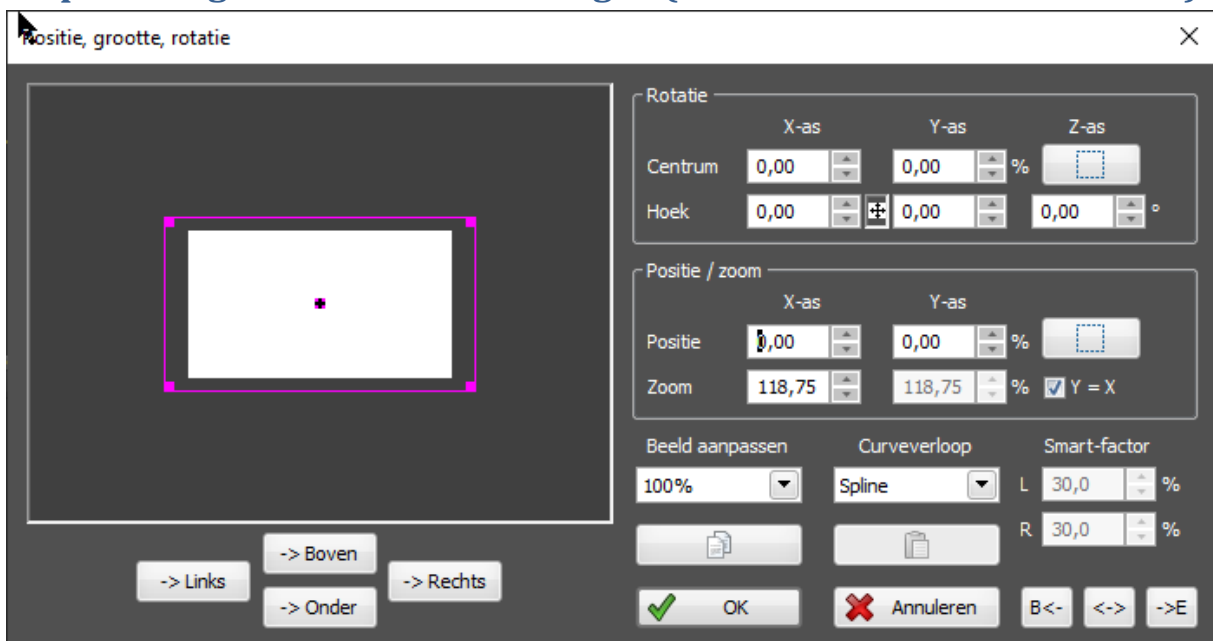
optie 2 is alleen in de hoogte of in de breedte.

Bij optie 1 zal een deel van de foto uiteindelijk buiten het scherm gaan komen.

Bij optie 2 zal een vervorming in het beeld gaan komen, doordat er alleen maar in één richting vergroot wordt.

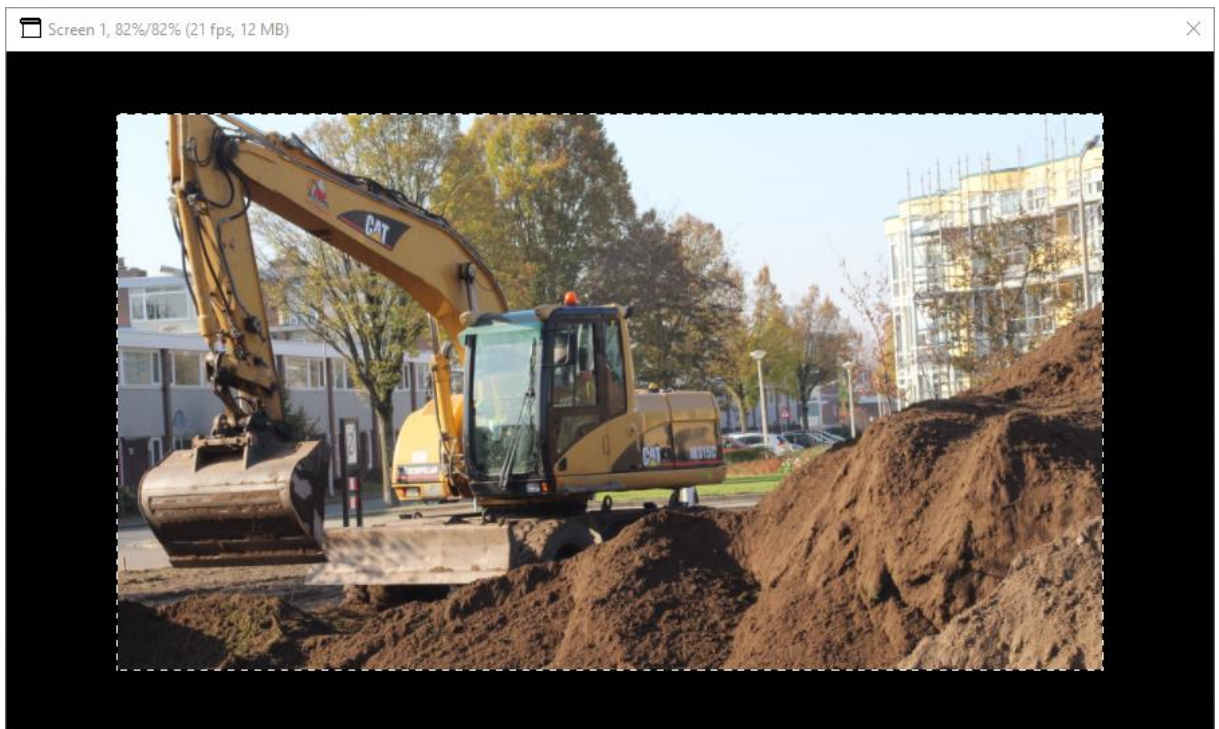
Ik laat ze beiden zien...

### Stap 4a: vergroten in beide richtingen (behoud van het beeldformaat)

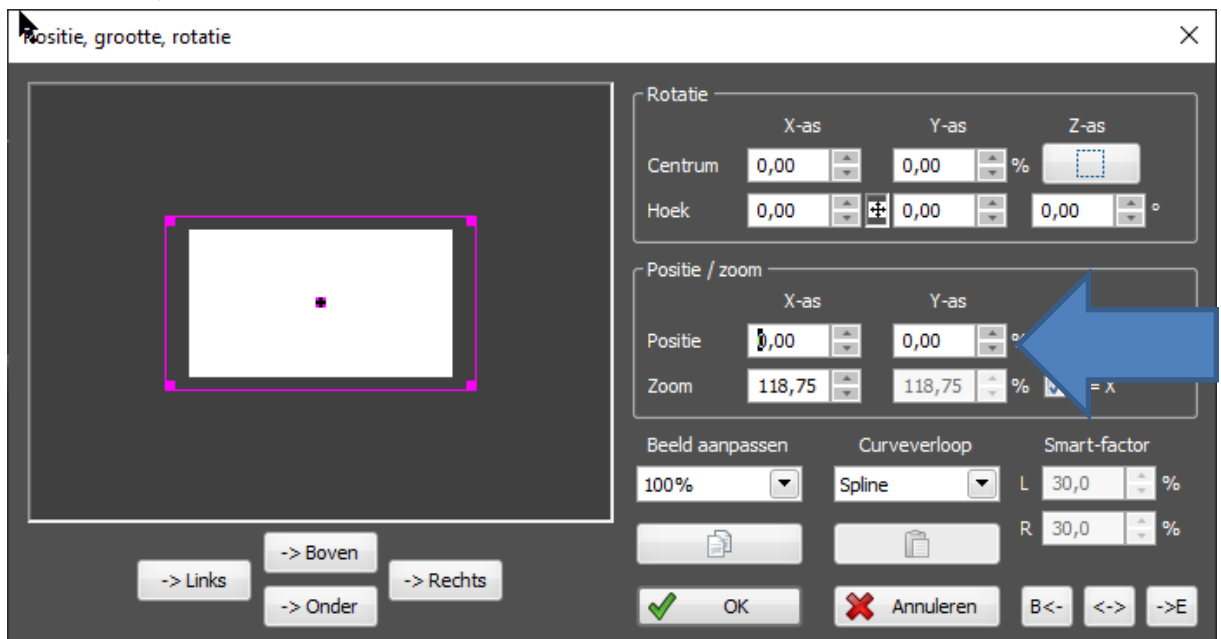


1. Zet de muis op het blauwe vierkantje van de rechterbovenhoek en druk de linker muisknop in.

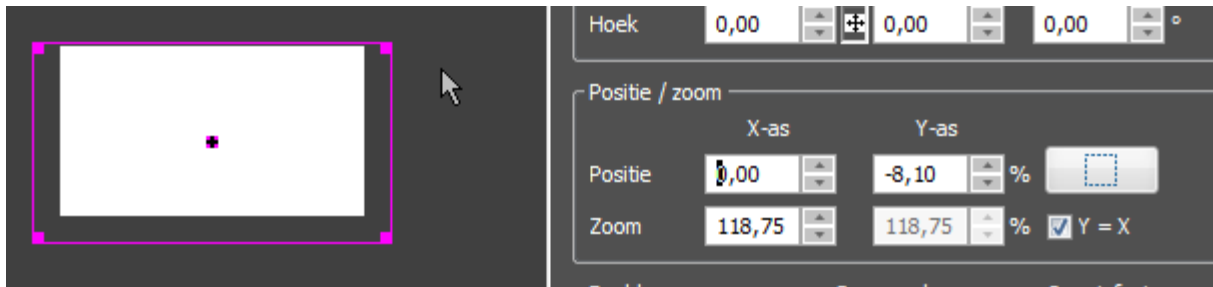
2. Trek nu het vierkantje groter en kijk op het scherm of de foto nu beeldvullend wordt. Je ziet dan ook dat de bovenrand en de onderrand deels buiten beeld gaat komen.



Je kunt in dit beeld de bovenkant van de graafmachine weer netjes ook op het scherm zichtbaar maken. Door het hele beeld te laten zakken, je raakt dan meer van de onderrand buiten beeld, maar dat kan hier.

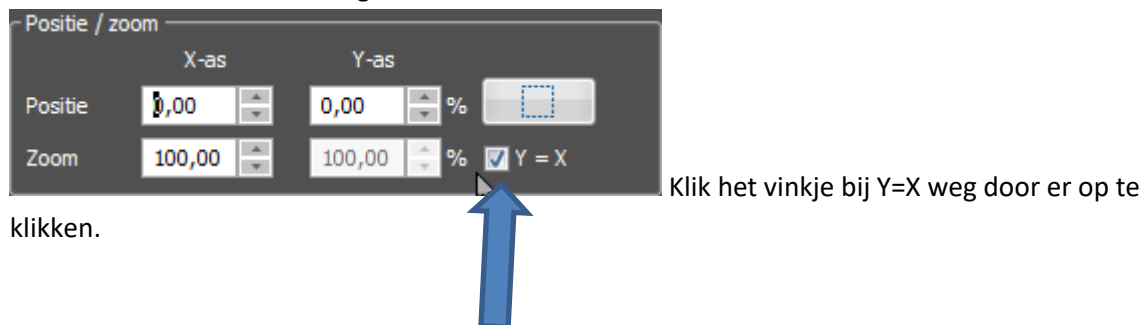


Klik net zo lang op het driehoekje naar beneden bij positie van de Y-as. Zorg dat het blauwe bovenlijntje niet verder dan de rand van het witte veld komt. Het ziet er uiteindelijk zo uit:

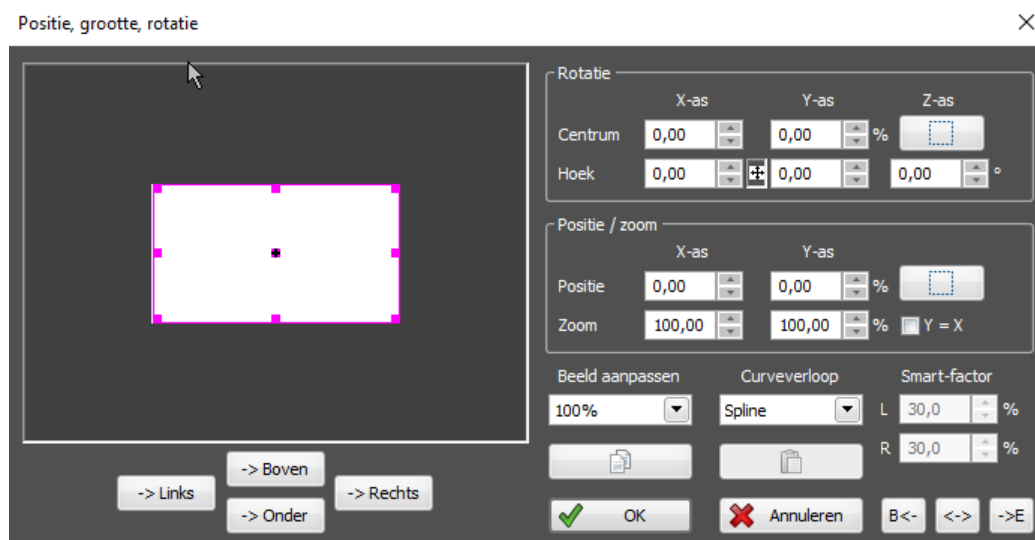


## Stap 4b: vergroten in één richting (vervorming van het beeld)

We zetten eerst de verbinding tussen horizontaal en verticaal uit:



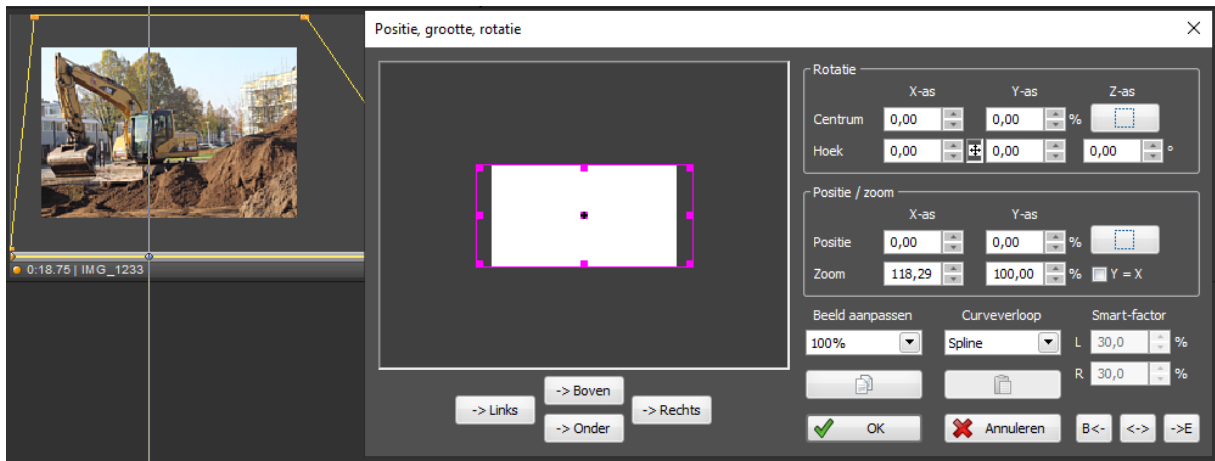
Er is nu een blauw kader met ook blauwe vierkantjes in het midden van de lijnen:



Je pakt nu met de muis (linkerknop ingedrukt) het blauwe vierkantje in het midden van de verticale lijn rechts.

Trek dat vierkantje naar rechts tot op je scherm het beeld gevuld is. Beoordeel of de vervorming (de graafmachine is nu breder geworden) storend is. Als dat zo is: kies dan voor de aanpak in stap 4a.

Het ziet er nu als volgt uit:



en op het scherm:

