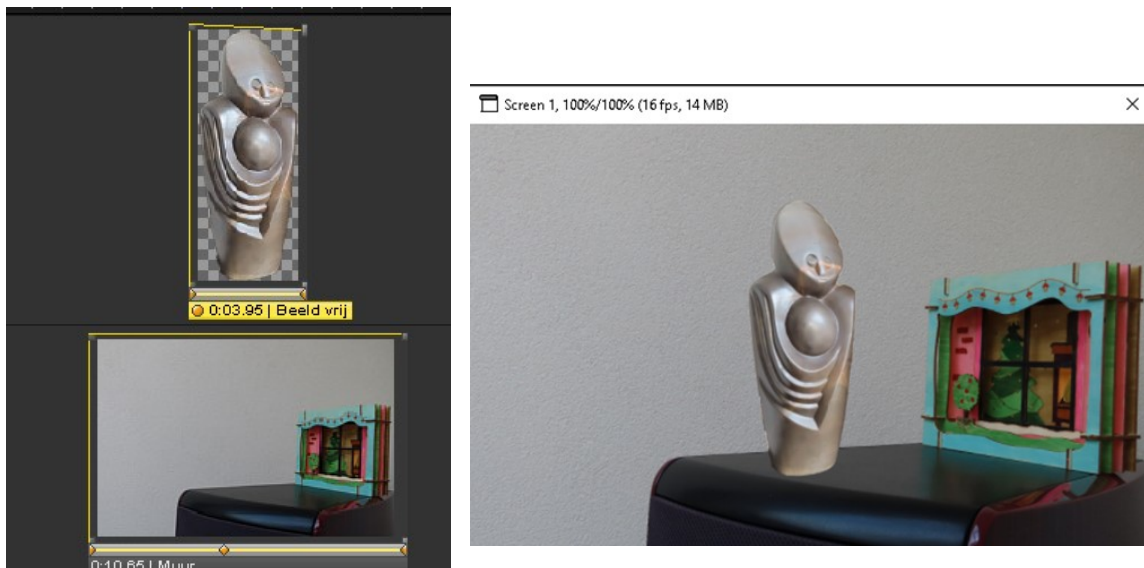


# Beeld met schaduw

Soms wil je in je AV een kleiner beeld op een beeldvullend achtergrondbeeld projecteren. Door dat kleinere beeld (zeker als het vrijgesteld beeld is) van een schaduw te voorzien om het minder 'opgeplakt' te maken.

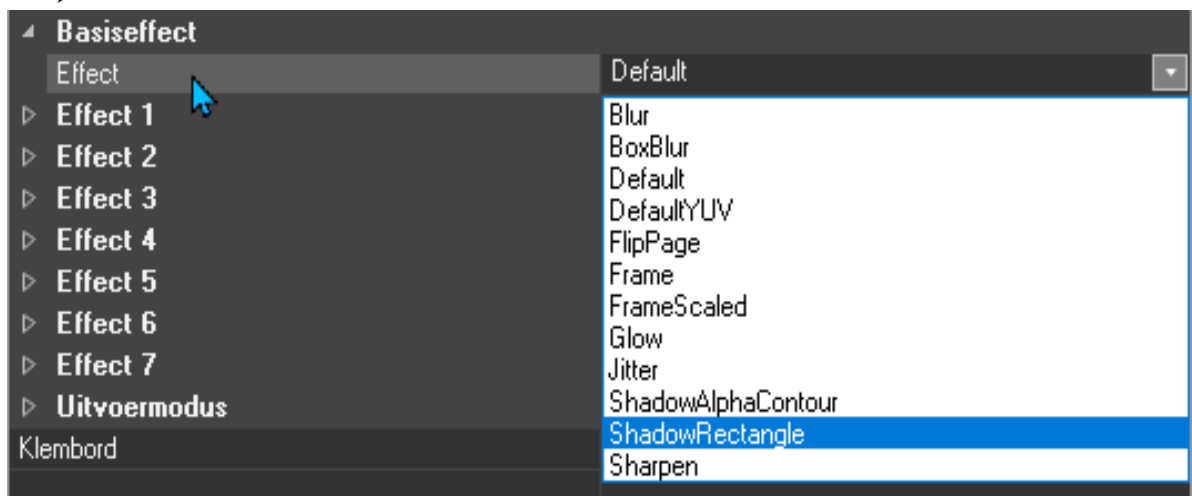
Natuurlijk kun je in Photoshop met lagen een schaduw aanbrengen, maar het kan ook in je AV-programma (als dat met effecten kan omgaan).

We laten het hier zien in Wings met ook hoe je via de instellingen de schaduw vorm kunt geven.



## STAP 1

- Klik op de afbeelding en kies voor "effecten activeren/ tonen" en het menuscherm met effecten wordt getoond.
- Open "Basiseffect" en klik op het driehoekje helemaal rechts. In het scherm staan alle beschikbare basiseffecten.
- 





# Beeld met schaduw

## STAP 2

Er zijn twee schaduw-effecten beschikbaar:

“ Shadow Rectangle” : voor rechthoekige beelden.

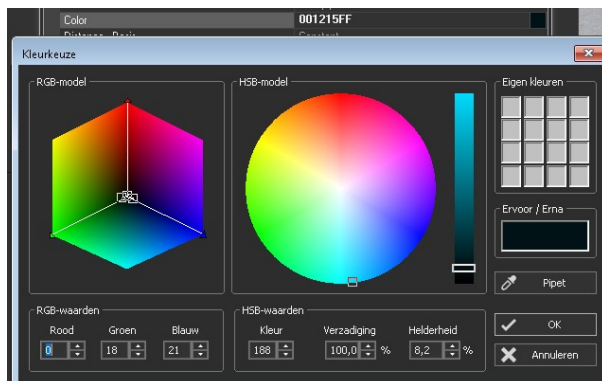
“ Shadow Alpha Contour” : voor met name vrijgestelde beelddelen die niet rechthoekig zijn.

- Maak afhankelijke van het beeld dat van een schaduw voorzien moet worden de keuze voor het effect. Beide hebben dezelfde mogelijkheden voor instelling

Basiseffect	
Effect	ShadowAlphaContour
Color - Modus	Kleurpipet
Color	000000FF
Distance - Basis	Constant
Distance	45
Angle - Basis	Constant
Angle[°]	145
Alpha[%]	50
Size[%]	100
Compression	0
Softedge	0
Blur(AlphaContour)	200

## STAP 3

- Stel de schaduw naar wens in. De meeste instelling zijn heel fijn in te stellen met de schuifjes.
- **COLOR (KLEUR)**  
Met Color Modus bepaal je hoe je de kleur wil bepalen. Standaard staat die op pipet  
Als je bij Color op het vakje rechts klikt kun je in met de pipet elke kleur kiezen van de schaduw.



- **DISTANCE (AFSTAND)**  
Met Distance-Basis bepaal je wanneer de schaduw zichtbaar moet zijn. Standaard is constant  
Bij Distance bepaal je de afstand van de schaduw vanaf het beeld.



# Beeld met schaduw

- **ANGLE (HOEK)**  
Bij Angle basis bepaal je wanneer de hoek van de schaduw zichtbaar moet zijn. Standaard staat dit op constant  
Angle geeft de hoek van lichtinval: van 0 tot 360 graden. Daarmee wordt de richting van de schaduw bepaald
- **ALPHA**  
Met Alpha bepaal je de dekking van de schaduwkleur in procenten.  
0 = geen schaduw zichtbaar, 50 = halftransparant, 100 = volledige dekking
- **SIZE (GROOTTE)**  
Size bepaal je de grootte van de schaduw. Standaard staat het op 100, naar links is kleiner, naar rechts is groter.
- **COMPRESSION (COMPRESSIE)**  
Hier wordt de compressie bepaald, standaard staat die op 0. Naar links wordt de schaduw links en rechts smaller, naar rechts onder en boven.

## **LET OP BIJ TOEPASSING VAN ANGLE, SIZE EN COMPRESSION:**

De afbeelding en dus ook de schaduw zijn een beeldveld. De grootte van de schaduw heeft invloed op de grootte van het beeld. Je ziet dan ook het beeld van grootte veranderen met het variëren van de schaduw of van de compressie.

Via het stuurspoor voor grootte moet het beeldveld dan worden aangepast

- **SOFTEDGE (RANDVERZACHTING)**  
Hoe groter de instelling hoe meer de randen van de schaduw verzacht worden. Met 1000 is de hele schaduw verzacht.
- **BLUR (VERVAGING)**  
Hoe groter de instelling hoe meer vervaging er in de schaduw optreedt.