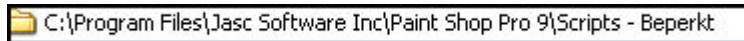
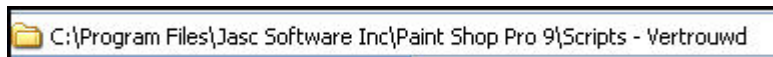


Een script schrijven in PSP9

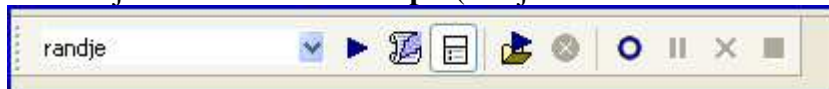
1. Scripts zijn nieuw in PSP. Ze zijn te vergelijken met macro's en kunnen je bijv. **routineklusjes** uit handen nemen.
 - a. er zijn twee soorten scripts:
 1. beperkt
 2. vertrouwd
 - b. in deze les wordt gekozen voor het maken van een **beperkt** script
2. Voor we beginnen bekijken we de locaties waar de scripts zich bevinden: standaard staan ze in





of:



3. Bij de installatie van PSP9 worden er ook mappen aangemaakt in **Mijn Documenten**, waarin je de nieuw gemaakte zou kunnen opslaan.
4. Je kunt er ook voor kiezen ergens anders een map aan te maken om ze in op te slaan. Bij een crash van PSP blijft een dergelijke map buiten schot!
5. Hoe dan ook: de **locatie** waar je de **nieuwe scripts** gaat opslaan moet van **tevoren** worden aangegeven. Dat gaat zo:
 - a. **Bestand - Voorkeuren - Bestandslocaties - scripts beperkt**
 - b. **Toevoegen - bladeren** - zoek de nieuwe **locatie**
 - c. klik het **randje** aan om te zorgen dat alles daar wordt opgeslagen.
6. We bekijken de **werkbalk Script**: (is hij er niet: Beeld - werkbalken - script)



- a. ieder script heeft een naam
- b. "randje" is het script waarmee alle blauwe randjes worden gemaakt van de plaatjes in de lessen van Oudje.nl (dat scheelt veel werk...:-))
- c. klik eens op het pijltje rechts van de naam: : je kunt scripts selecteren.
- d. klik eens op het pijltje daarnaast: : het script wordt uitgevoerd.
- e. voor ons is straks van belang

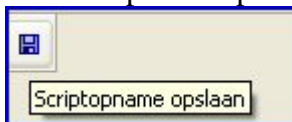


- f. om de overige knoppen te bekijken: wijs er met de muis naar en de functie verschijnt.
7. Als voorbeeld maken we een script dat een **watermerk op een foto** zet.
 - a. We gaan uit van een watermerk-bestand, dat je eerder op je harde schijf hebt opgeslagen
 - b. We gaan uit van een foto die voorzien moet worden van dat watermerk.


8. Open beide bestanden in PSP9. Kies zo nodig de twee die voor deze les werden gebruikt.



9. Zorg dat de **foto actief** is.
10. Met dit script doen we dit:
- watermerk kopiëren
 - als nieuwe laag op foto zetten (het komt dan in het midden erop)
11. Je hoeft dan zelf alleen nog het merk op de gewenste plaats schuiven, de compressie te bepalen en op te slaan op een bepaalde plaats: mocht dat voor bijv. 100 foto's steeds hetzelfde zijn dan kun je ook daar een script voor schrijven.
12. Klik op de knop **scriptopname starten**: zie punt 6e.
13. Activeer het bestand **watermerk** en kies voor **Bewerken - kopiëren**
14. Activeer de foto en kies voor bewerken - plakken als nieuwe laag
15. Klik nu op de knop **scriptopname opslaan**:



16. Je komt dan vanzelf in de map die is aangegeven in punt 5. Geef de naam **watermerk** aan het script en het wordt als zodanig opgeslagen.

17. Wanneer je nu in de werkbalk script op het pijltje naast de naam klikt  (punt 6c) dan staat de naam in het rijtje.

18. Mocht er tijdens het schrijven van het script iets mis gaan: klik in de werkbalk script op annuleren

