



Bewerk object met maskers



1. Maak de achtergrond

Maak een nieuw bestand. Noem deze gloeilamp, zet de breedte op 230mm en de hoogte op 200 mm en een resolutie van 300ppi. Klik dan op OK

Naam:	Gloeilamp			ок	
Voorins <u>t</u> elling:	Aangepast 💌			Annuleren	
Grootte:	Geen		•		
Breedte:	230	Millimeters	•	Afbeeldingsgrootte: 18,4M	
Hoogte:	200	Millimeters	•		
Resolutie:	300	Pixels/inch	*		
Kleurmodus:	RGB-kleur		•		
Achtergrondinhoud:	Wit		*		





PSE- Bewerk object met maskers

Ga naar Bestand \rightarrow plaatsen en kies zeezicht.jpg. Sleep aan de hoekpunten om de afbeelding canvasvullend te maken en toets Enter.



2. Aanpassen en Filters

Voeg een aanpassingslaag Niveau toe via de zwart-witte knop in het lagenpalet. Zet de invoerniveaus van links naar rechts op 0; 0,80 en 240.



Klik dan op de Zeezicht-laag en ga naar Filter \rightarrow vervagen \rightarrow Gaussiaans vervagen en stel de straal in op 15 pixels en klik op OK. *Het is mogelijk dat men vraagt om de laag te vereenvoudigen, doet dit dan ook.*







3. Voeg zand toe.

Ga naar Bestand \rightarrow Plaatsen \rightarrow kies Zand.jpg en druk op Enter. Zet hem boven de Niveaulaag.

Kies het gereedschap Snelle Selectie en klik in de optiebalk op de knop Toevoegen aan selectie. Stel de Grootte in op 50, hardheid op 100%, tussenruimte 1%. Et een vinkje bij Automatisch verbeteren.



Selecteer het zand. Ga naar Laag \rightarrow Laagmasker \rightarrow selectie tonen







4. <u>Pas de belichting aan.</u>

Ga naar Laag → Nieuwe aanpassingslaag → Niveaus. Zet een vinkje bij "vorige laag gebruiken voor uitknipmasker" en druk OK

				10
Naam:	Niveaus 2			ОК
1	🗹 Vorige laag ge	ebruiken v	oor uitknipmasker	Annuleren
Modus:	Normaal		Dekking: 100 🔫 %	

Pas invoerniveaus van links naar rechts aan naar 0; 0,70 en 210. De aanpassing heeft nu alleen invloed op het zand.

			Normaa	al 👻 Dekking:	100% 🖛
1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -		×	0 3	s <u>بنانی</u> ع	
Niveaus Kanaal:	RGB 🔻 A	+≡ uto	0	3 	Zand.
		12	9 3	1.410 S	Nivea
		1	0 (Zeegezic	ht
0 Uitvoemiv	0,70	210	0	Achtergro	ond 🗳
0		255			
t 🖉 👁		Herst			







5. <u>Plaats de gloeilamp</u>

Ga naar Bestand → Plaatsen, kies Gloeilamp.jpg en toets op enter. Pak Snelle selectie en weer bij en selecteer de lamp. Klik op Randen verfijnen. Zet een vinkje bij Slimme straat, zet Straal op 3 pixels en Vloeiend op 5. Zet een vinkje bij Kleuren zuiveren en zet Hoeveelheid op 100. Klik dan op OK

Q ∛	Weergevendus Weergeven: Straal tonen (J) Origineel tonen (P)	
	Randdetectie	
	Slimme straal	
Lunx.	Straal: ———————————————————————————————————	
	Rand aanpassen	
	Vloeiend: O 5	
	Doezelaar: O 0,0 px	
	Contrast: O %	
	Rand verschuiven: 0 %	
	Uitvoer	
	Kleuren zuiveren	
	Mate:%	
	Uitvoer naar: Nieuwe laag met laagmasker	-
1	Instellingen onthouden	
	OK Annulere	en 🛛



6. Dupliceer de laag

Toets CTRL+J om de laag te dupliceren en noem de kopie Gloeilamp Eindversie. Rechtsklik dan op het masker en kies Laagmasker toepassen. Verberg de Gloeilamp kopielaag eronder door op het oogje voor de laag te klikken.

Maak de bovenste gloeilamplaag nog iets groter met CTRL+T. Voeg een nieuw laagmasker toe.







7. <u>Maak de lamp doorzichtig</u>

Houd CTRL ingedrukt en klik op de laagminiatuur van Gloeilamp Eindversie om hem te selecteren.

Ga naar Selecteren \rightarrow Bewerken \rightarrow Slinken, typ een waarde van 35 pixels in en klik op OK

Klik dan op het laagmasker om deze te activeren en zet de voorgrondkleur op zwart. Pak het Penseel, kies een zacht penseelpunt en zet de Dekking op 30% Schilder hiermee binnen de selectie. Schilder daarna ook aan de onderkant stukjes van de lamp weg, zodat het zand de lamp een beetje bedekt.









8. Meer licht

We maken de gloeilamp wat lichter.

Ga naar Laag → Nieuwe aanpassingslaag → Niveaus, zet een vinkje bij "vorige laag gebruiken voor uitknipmasker" en druk OK.

Zet de Invoerniveaus van links naar rechts op de waarden 0;0,90en 205 Ga dan naar Laag \rightarrow Nieuwe aanpassingslaag \rightarrow Helderheid/Contrast, maak weer een uitknipmasker en zet Helderheid op 25









9. <u>Water toevoegen.</u>

Plaats het bestand Water.jpg en druk op Enter. Laag vereenvoudigen. Pak de toverstaf en selecteer hiermee het witte gedeelte. Druk vervolgens op Delete op je toetsenbord.



10. Verdraaien met uitvloeien

Met het filter Uitvloeien kun je vervormingen en creatieve effecten produceren. Het venster bevat diverse gereedschappen, waaronder verdraaien, waarmee je de pixels in een bepaalde richting draait. Bedenk wel dat het effect het sterkst is in het midden van de penseelpunt. Om iets te vervormen plaats je de cursor over het gebied dat je wilt veranderen en houd je de muisknop ingedrukt. Met een grote penseelpunt en een hogere penseeldruk beïnvloed je meer pixels. Maak lange halen naar binnen of buiten om gewenste effect te krijgen.

Ga naar Filter \rightarrow Vervormen \rightarrow uitvloeien. Kies in dit venster het gereedschap verdraaien zet Penseelgrootte op 600 en Penseeldruk op 100. Sleep dan over de pixels voor het juiste effect. Kan gebeuren dat je een paar keer moet herbeginnen tot je het juiste effect krijgt.







11. Maskeren

Houd de Waterlaag actief, en klik dan met CTRL ingedrukt op de laag Gloeilamp Eindversie om de lampvorm te selecteren. Ga naar laag \rightarrow laagmasker \rightarrow Selectie tonen om al het water dat buiten de lamp valt te verwijderen.



Pak het Penseel en schilder met zwart over het water dat over de schroefdraad valt. Wel werken op de maskerlaag!!!



Zet de overvloeimodus op Vermenigvuldigen. Maak een aanpassingslaag Niveaus als uitknipmasker het water wat lichter. Gebruik de waarden: 0; 1,20,225









12. Schaduwval

Ga naar Laag → Nieuwe → Laag of toets CTRL+Shift+N. Noem de laag Schaduw en klik op OK. Kies het Ovaal Selectiekader en maak een selectie. Vul de selectie met kleur #0E647E en klik op OK Doe Ctrl+T om de vorm platter te maken en toets Enter als je klaar bent.



13. <u>Verbeter de schaduw</u>

Schilder met zwart onder de schroefdraad op uw blauwe schaduw Ga naar Filter → vervagen → Gaussiaans vervagen en zet de Straal op 40 px. Verlaag de Dekking op 90% en zet de overvloeimodus op Fel Licht. Sleep de laaf onder de laag Gloeilamp Eindversie.







14. Lichteffect

Maak een nieuwe laag bovenaan op de laagstapel en noem deze Lichteffect. Pak een Ovaal selectiekader, maak een selectie en vul deze met wit. Toets Ctrl+T om te schalen en het perspectief aan te passen. Pas Gaussiaans vervagen toe met 30 pixels. Verander dekking naar 55% en zet de overvloeimodus op Kleur tegenhouden.



15. Plaats de surfers

Ga naar Bestand \rightarrow Plaatsen en kies voor windsurfer1.jpg. Schaal de afbeelding en klik op OK. Zet de dekking op 90% om hem iets te vervagen en zet hem boven de Schaduwlaag.

Herhaal deze stap met de overige windsurfers







Plaats daarna de afbeelding Spetters.jpg. Schaal hem en plaats hem over de surfplanken. Zet de overvloeimodus op Bleken. Herhaal dit proces bij alle surfers tot je tevreden bent.



16. Wolken

Ga naar Bestand \rightarrow Plaatsen en open Wolken.jpg Schaal de afbeelding via CTRL+T en eventueel de wolken verdraaien met uitvloeimodus, zoals bij het water (zie punt 10).

Zet de overvloeimodus op Bleken en ga dan naar Gaussiaans vervagen. Zet de straal op 3 px en klik op OK.







17. Versterk de kleuren.

We gaan de kleuren nog wat aanpassen.

Ga naar Laag \rightarrow Nieuwe aanpassingslaag \rightarrow kies kleurtoon/verzadiging. Zet zowel de Verzadiging op +30.

Kies dan uit hetzelfde menu Niveaus en zet de waarde op 0;0,85 en 250. Zet de dekking op 60%



18. Afwerking

Ga naar Afbeelding \rightarrow vergroten/verkleinen \rightarrow Afbeeldingsgrootte en zet de breedte op 800 px \rightarrow druk ok

Werk af naar eigen keuze en plaats uw naam erop Sla op als JPEG max. 150 KB



Veel succes en plezier ermee NOTI