

pse

PSE- Abstract Abstract



<u>Benodigdheden:</u> model – structuur lucht – kolibrie- grunge – Particles Pack

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1HFD2vSBnur1fePEF2XNGx7SeWtU5lktn

- 1. Open een nieuw document van 2000x1872px 72 ppi witte achtergrond
- Open de afbeelding van het model.
 Plaats deze in het werkdocument.
 Voeg aan de laag "model" een laagmasker en verwijder de achtergrond.
 Goed inzoomen!!





3. Activeer de Achtergrondlaag.

Zet voorgrondkleur op #2B4B47 en Achtergrondkleur op #091615. Trek een radiaal verloop van het midden naar één van de hoekpunten van de canvas.



 We gaan een structuur toevoegen. Hier werken we met twee structuren. Kies twee structuren naar keuze en plaats deze juist boven de achtergrond. Lagen vereenvoudigen







We gaan beide lagen omzetten in zwart – wit. Doe CTRL+Shift+U Zet daarna de laagmodus van de eerste foto op Kleur tegenhouden en de tweede foto om Bedekken.

Pas ook telkens de laagdekking aan.







5. We gaan nog wat details toevoegen. Kies een particles uit de map 'Media Pack' en zet deze nieuwe laag de modus op Kleur Tegenhouden.



Dupliceer daarna de laag enkele keren of kies nieuwe particles en zet dan de modus op Bedekken of laagmodus naar eigen keuze.







6. Activeer de laag "model". We gaan deze een Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging geven. Verzadiging op + 14 Geef deze een Uitknipmasker.

WEERGEV Abstract @ 16,7% (Kleurtoon/verzadiging 1, Laagmasker/8) * ×	1	90	0, 🖸 🕯	Ea	T •
Q M 10, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70,	80	Norma	al 🔻	Dekking:	100% 🔻
SELECTER X Kleurtoon/verzadiging =		• 3		2	кі
VE Kleurtoon: 0		•	3	4	.model
Verzadiging: 14 Lichtheid: 0 0		• 3	-	Media_Mili	tia_Particl
Uulien met kleur		© 3	-	Media_Mili	tia_Particl
		© ()	-	Media_Mili	tia_Particl
		•		depositpho	ntos_9363
W €		•	2	288e81520	:2409976
	-				

7. Voeg een nieuwe laag toe en noem deze doordrukken/ Tegenhouden. Vul de laag met 50% grijs of #808080 en zet de laagmodus van deze laag op Bedekken.

Neem het Gereedschap Doordrukken (rechts op het model) Neem dan Gereedschap Tegenhouden (Links op het model) dit om meer diepte toe te voegen aan het model.







ENNET.BE PSE- Abstract Geef deze een uitknipmasker en dupliceer deze laag.



 Plaats Psychosis en plaats deze zoals hieronder. Zet de laagmodus op Kleur Tegenhouden. Voeg een laagmasker toe en met een zwart Penseel delen op het model en rechts ervan verwijderen.



Indien je wenst kan je de kleur van deze laag met een Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging geven, maar wel dan een Uitknipmasker maken.





Voeg de Kolibrie toe.
 Laag Horizontaal draaien.
 Geef deze een Kleurtoon/Verzadiging – Uitknipmasker



Geef de laag met Kolibrie een Laagstijl Gloed buiten.

ELECTER 0			×										
Meer informatie over: laagstijlen Voorvertoning			^			0		0		÷0		0 colibri.	
Belichtingshoek: 90 °		Sel	ecteer k	eur voor	gloed I	buiten						1	
Slagschaduw		0	Meer inf	ormatie	over: kl	euren	kiezen			Nieuv	ve	_	OK
Sloed												A	Annulere
Grootte: 21 Dekking: 75	p) %									Huidig	ge		
Buiten											60 4	° %	
Grootte:	p									О В:	19	70	
Dekking: 75	%									() R:	48		
Cruine rand Streek		0						0	Ø	⊖ G: ⊖ B:	48		
Herstellen Annuleren				obklouro						# 30	1302e		





We gaan nu enkele details tekenen.
 Neem een nieuwe laag en noem deze lijnen links.
 Zet voorgrondkleur op wit.

Neem een penseel van 2 pixels.

We gaan Rechte lijnen tekenen op de volgende manier: klik om een eerste punt te plaatsen, hou de shift toets ingedrukt en klik op een volgende punt.



Neem een groter penseel (20 px) en klik op de hoekpunten.







ENNET.BE PSE- Abstract Zet de Laagmodus op Bedekken of zwak licht.



 Plaats een nieuwe laag en noem deze Lijnen rechts. Herhaal zoals bij punt 10, maar we maken hier een driehoek. De hoekpunten kan je verschillende groottes van penselen gebruiken.







12. Plaats een nieuwe laag en noem deze Cirkel 1 Maak een Cirkelselectie.
Vul deze met een Lineair Verloop van wit naar Transparant en zet deze laag Bedekken / Zwak licht.



13. Maak nog enkele cirkels, plaats er ook onder de laag van het model, doe hetzelfde als bij punt 12, eventueel een Radiaal Verloop trekken in plaats van Lineair Verloop.







14. We gaan nog enkele abstracte lichten toevoegen. Activeer de bovenste laag. Plaats een nieuwe laag en noem deze Abstract licht 1 Neem het rechthoekige selectiegereedschap en maak een rechthoekige selectie. Vul met zwart, laat de selectie staan.

0. 5. 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 7



Ga naar Filter \rightarrow Rendering \rightarrow Zon, zet de zon in het midden. Zet de laagmodus op Kleur Tegenhouden/Bleken.







Deze laag dan vervormen: Filter → Vervormen → Schuin of werken met Filter Poolcoördinaten of met Filter Golf. Kleur van het licht wijzigen met Kleurtoon/Verzadiging, eventueel



 Maak nog wat abstracte lichten. Handeling hetzelfde als bij punt 14.









16. We gaan nog wat lichteffecten toevoegen in het midden van de afbeelding.

Groot zacht penseel gebruiken met kleur #44614B. Gebruik twee lagen:

- * Eén laag boven laag van model
- * Eén laag onder laag van model.

Zet beide lagen op laagmodus : Kleur Tegenhouden



17. We gaan nu vormen toevoegen.

Teken met de veelhoeklasso een driehoek of vierkant. Vul met witte kleur.

Zet elke vorm op een aparte laag.

Geef deze laag een effect \rightarrow Schuine kant \rightarrow Eenvoudig, scherp en buiten









18. Plaats op elke laag een Verloopbedekking naar keuze, wel per vorm verloop geven in dezelfde kleurorde. Geef steeds een Uitknipmasker.







19. We gaan nog enkele kleinere en grotere vormen toevoegen.
Vul met een mooie kleur (geen verloop)
Vervaag die vorm een beetje → Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen → 20 pixels



20. Voeg een Aanpassingslaag Verloop Toewijzen toe als bovenste laag in het lagenpalet (kleuren Blauw Rood Geel), zet de modus op Kleur en dekking op 12 – 15%.









21. We gaan nog een licht effect toevoegen. Bovenste laag activeren. Klik op de volgende toetsencombinatie: Shift+CTRL+Alt + E → nieuwe laag met samenvoeging van alle zichtbare lagen → noem deze laag samengevoegde laag. Ga naar Filter → Cameravervorming corrigeren → volgende waarden → Mate: 21 - Middelpunt= +31







22. Werk af naar keuze. Vergeet je naam niet Opslaan als psd: max. 800 px aan langste zijde Opslaan als JPEG: max. 150KB

Veel succes en plezier ermee NOTI