

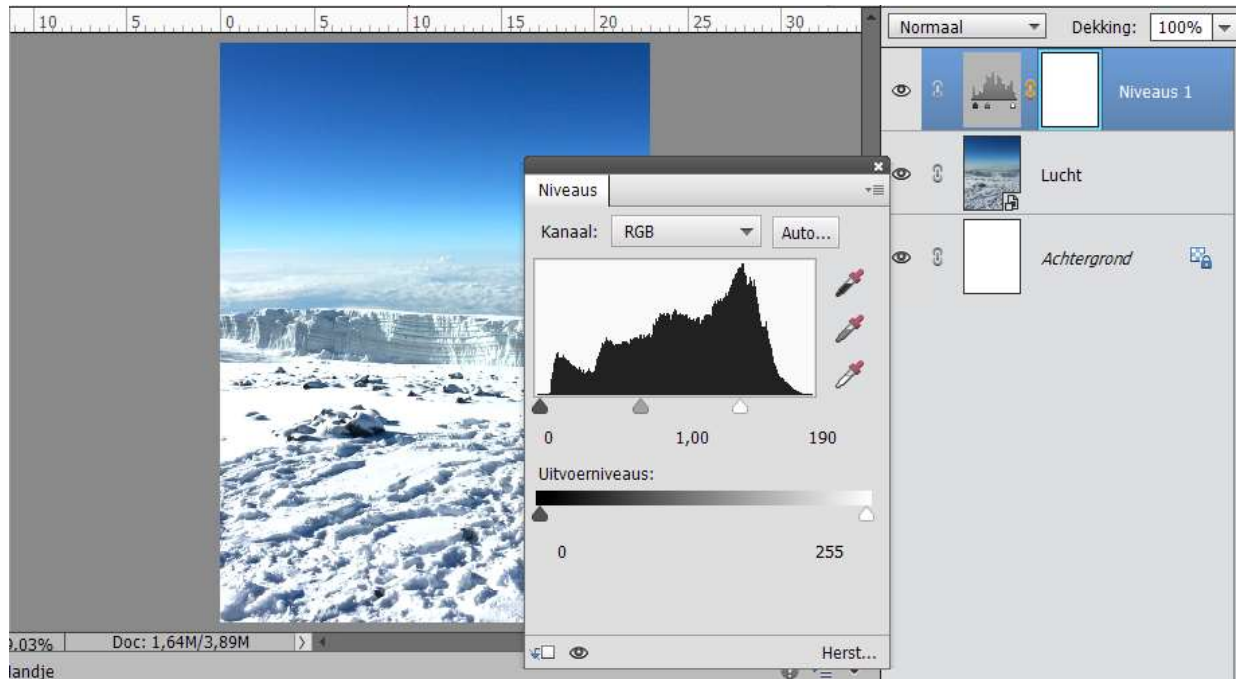
De Wilde autorit



Benodigdheden: Aap / aapjes – banden – bellen – Bergen – berg zijkant – Berm – bladeren – bloemen – Eend – Gele bloem – Giraf – Giraffe hoed – Gorilla – Gorillahanden – Goudvis – Iguana – Kenteken – kenteken textuur 1 en 2 – Kever – Koala – Leeuw – Lucht – Olifant – Olifant benen – Passagier – Stokstaartje – takken – Tijger – Tijgerkop – Vissen -Weg – Wegmarkering – Weg zijkant – Witte bloemen.

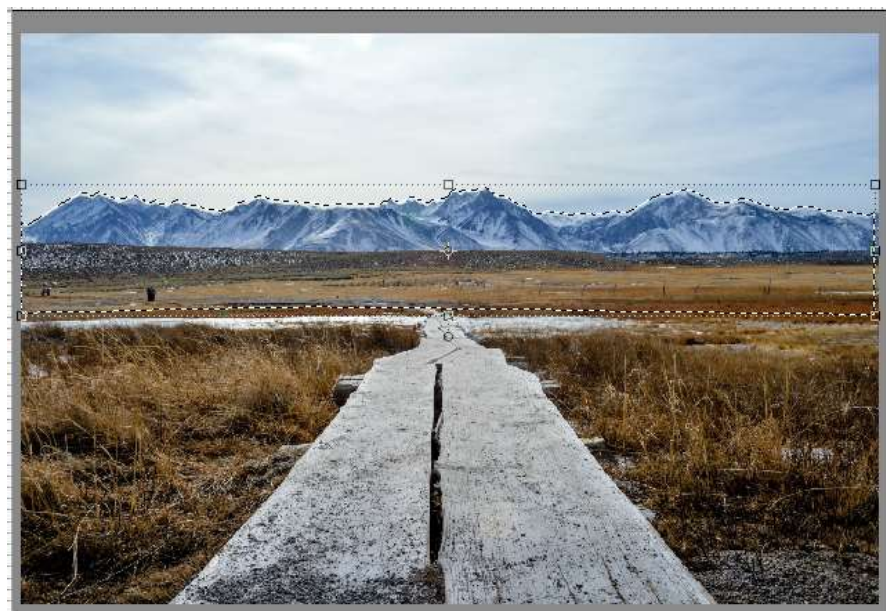
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ATgfaZ0j-ptORy2W7VeuL66nDMcMwGtM>

1. Open een nieuw document van 652 x 879 px – 72 ppi – witte achtergrond
2. **Plaats de lucht**
Plaats er de Lucht.jpg in werkdocument en pas deze aan over het volledige werkdocument.
Ga naar Niveaus met de volgende instellingen: 0 – 1,00-190

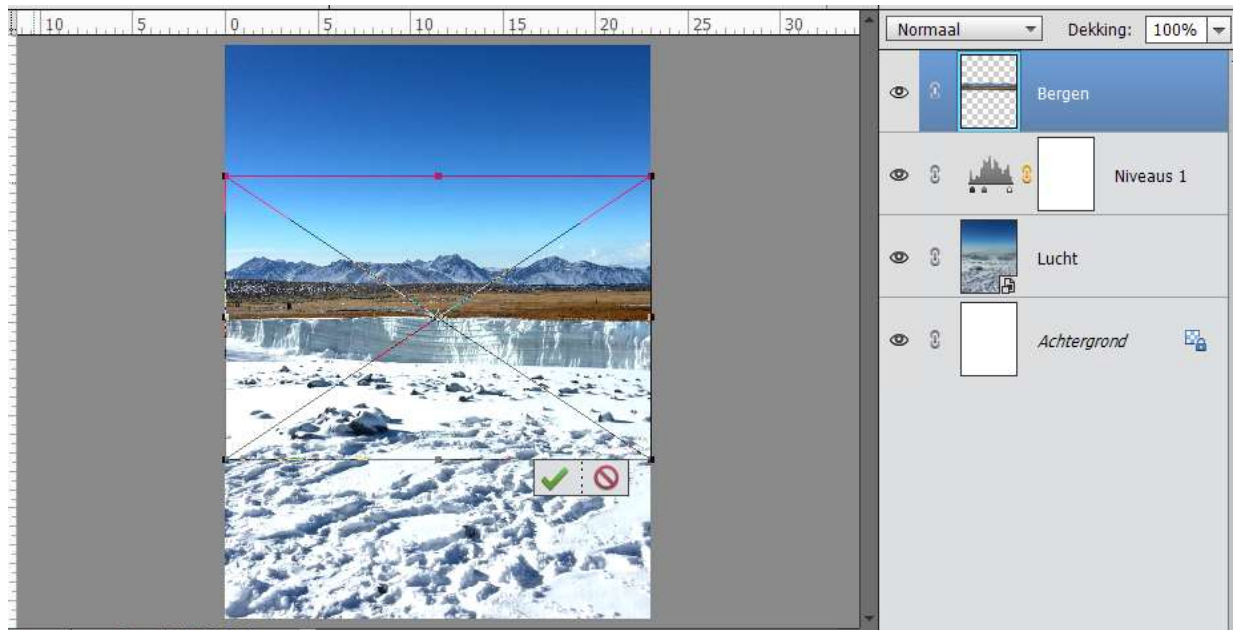


3. Gebruik een Doezeelaar

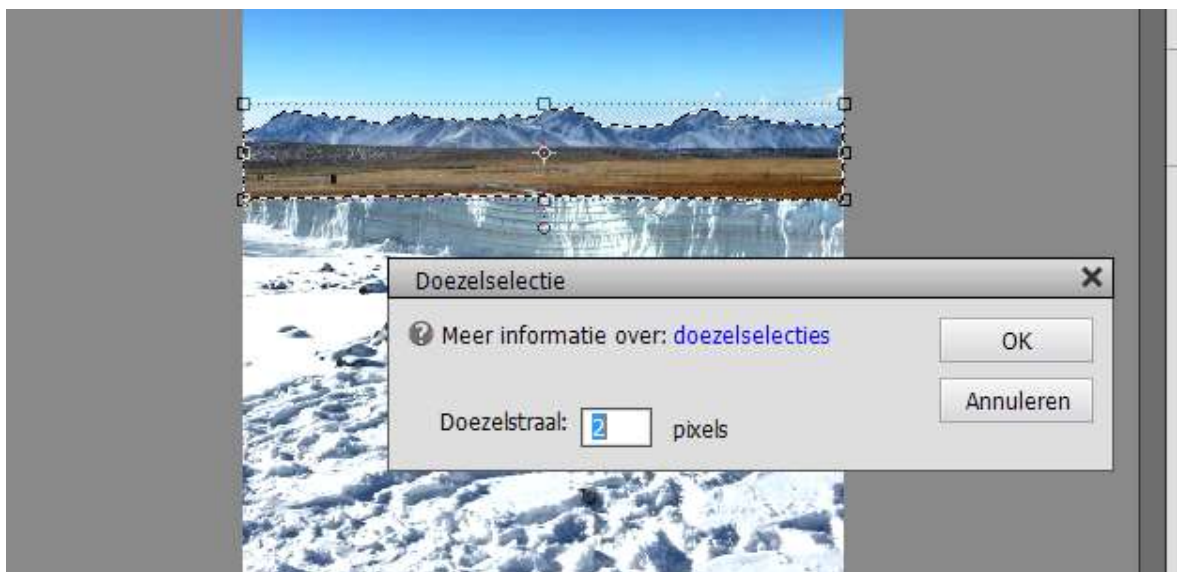
Open de laag van de bergen en selecteer deze als volgt.



Doe CTRL+J en plaats deze selectie op een aparte laag.
 Breng de geselecteerde laag over naar werkdocument en plaats deze
 boven de laag van de lucht, noem deze laag Bergen.
 Pas de grootte aan.



Doe CTRL+klik op de laag.



Laat de selectie lopen, ga naar Selecteren → Selectie omkeren → druk 3 maal op Delete. Dit zal de randen van de foto verzachten.



4. **Transformeer een weg**

Open het document Weg.JPG.

Neem de veelhoeklasso en selecteer de weg.

Plaats deze op een nieuw document.



Voeg de weg toe aan het werkdocument.

Doe CTRL+T, om de hoeken van de foto aan te passen. Klik op de kleine vierkantjes aan de bovenkant /onderkant van de foto en sleep met de zijanten totdat de hoek van de weg juist is.



5. **Toevoegen van de wegmarkeringen.**

Open het document van de Wegmarkering.

Neem de veelhoeklasso en selecteer de wegmarkering.

Plaats deze op een nieuwe laag en voeg deze toe aan het werkdocument.

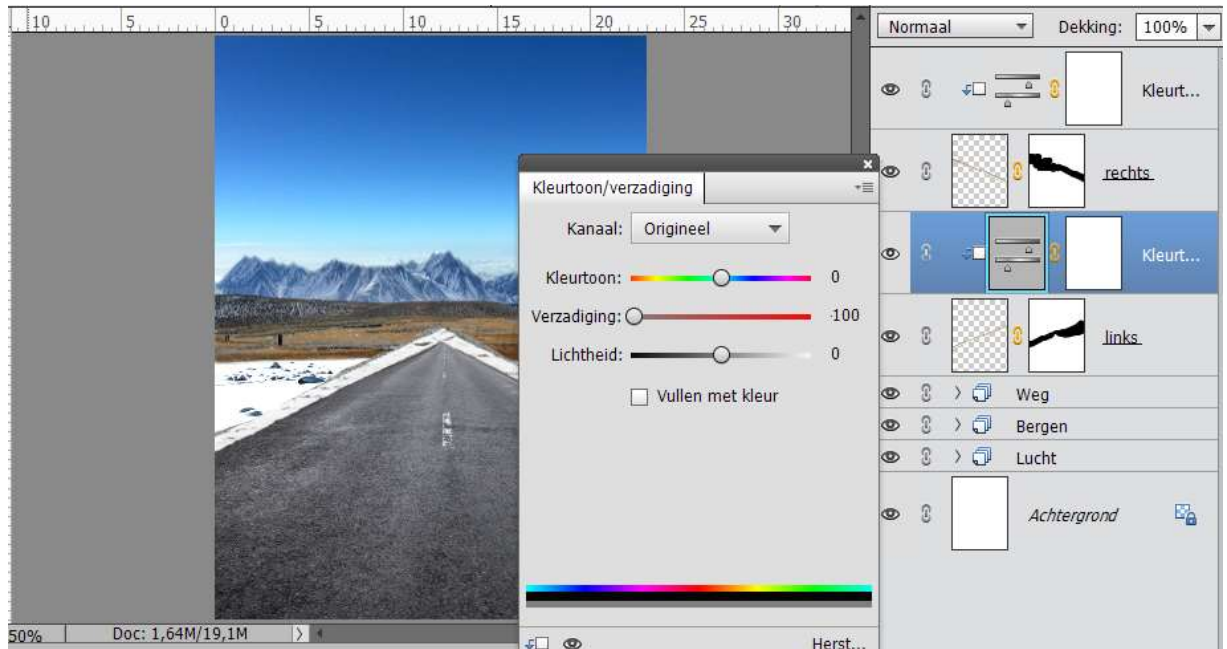


Pas de grootte aan.

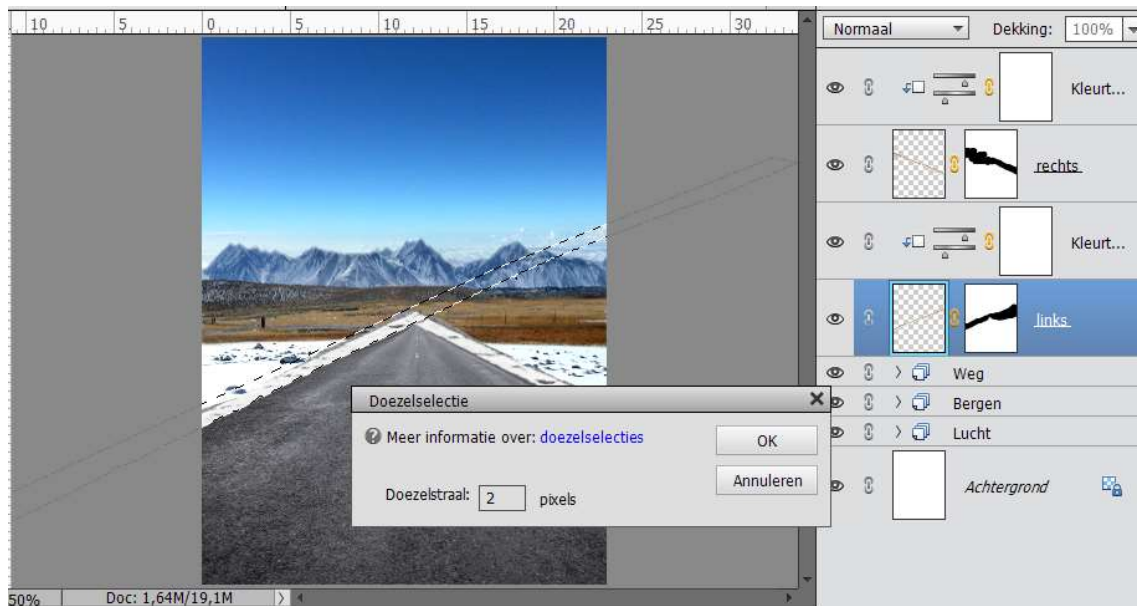
Hang een laagmasker aan en verwijder overtollige lijn met zwart penseel.



Plaats boven elke markering een Aanpassingslaag
Kleurtoon/Verzadiging met de Verzadiging op -100



Doe CTRL+Klik op een van de lagen van de wegmarkering →
Selecteren → Doezen → 2 px, om de randen zachter te maken.
Doe dit ook bij de andere wegmarkering.



6. **Berm toevoegen**

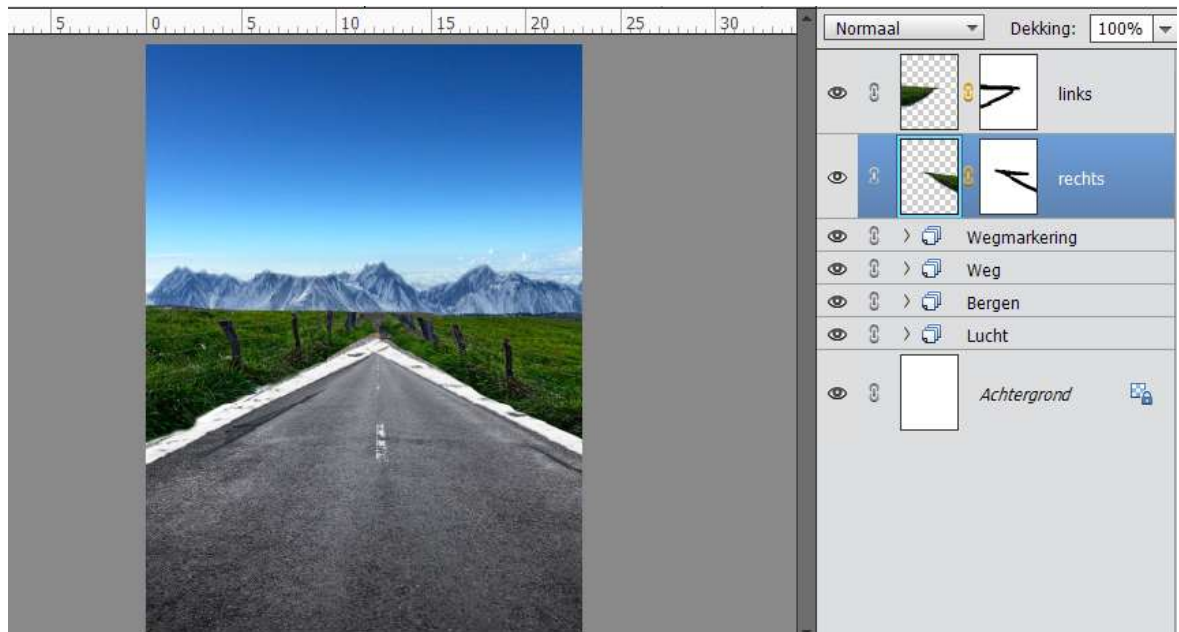
Open het document Berm. Psd. Sluit oogje van de linkerkant en plaats de rechterkant in werkdocument.

Pas de grootte aan.

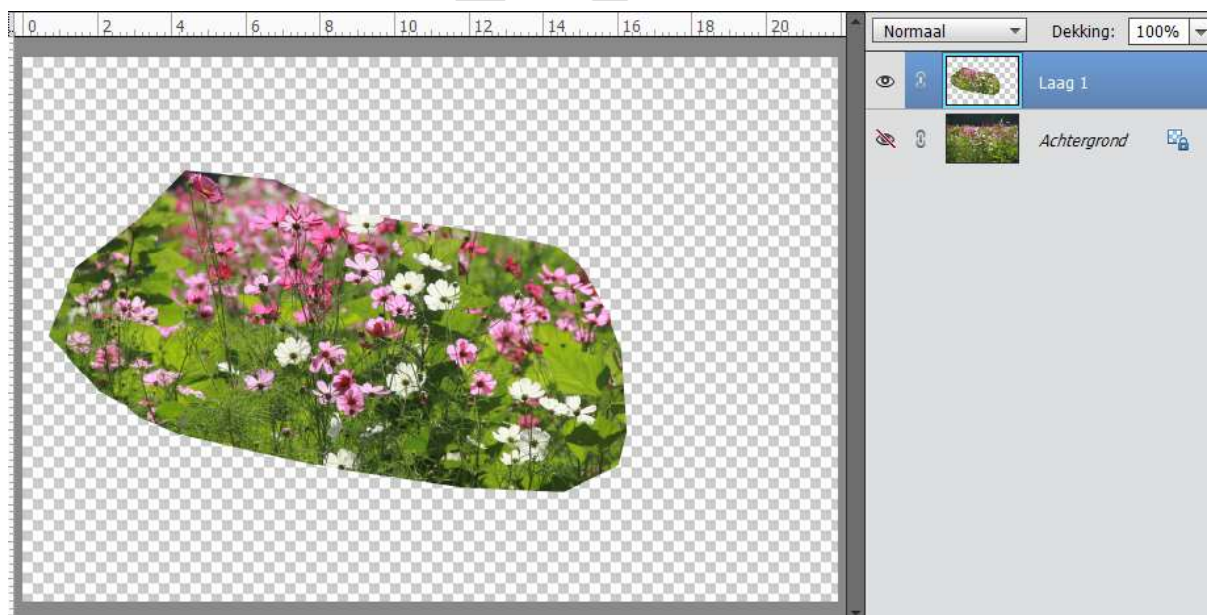
Ga naar Afbeelding → Transformatie → Vervormen → Trek aan de hoeken om deze schuin te trekken → tevreden druk op groene vinkje. Hang een laagmasker aan en verwijder overblijvende berm.



Doe nu hetzelfde maar met de linkerkant.



Open de afbeelding “ Bloemen.JPG”.
Neem de veelhoekklasso en trek een selectie.
Maak deze vloeiend. Plaats deze op een nieuwe laag.



Plaats de selectie op werkdocument en plaats deze aan de rechterzijde.
Transformeren → Vervormen / Perspectief.
Hang een laagmasker en met een zacht zwart penseel wat bijwerken.



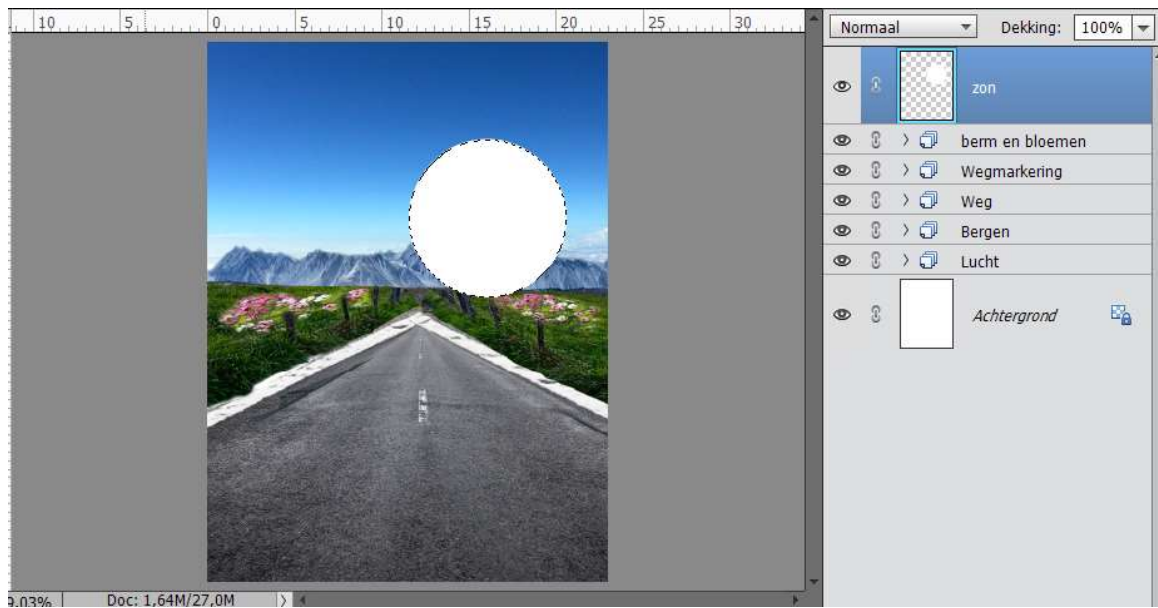
Doe dit ook aan de rechterkant.



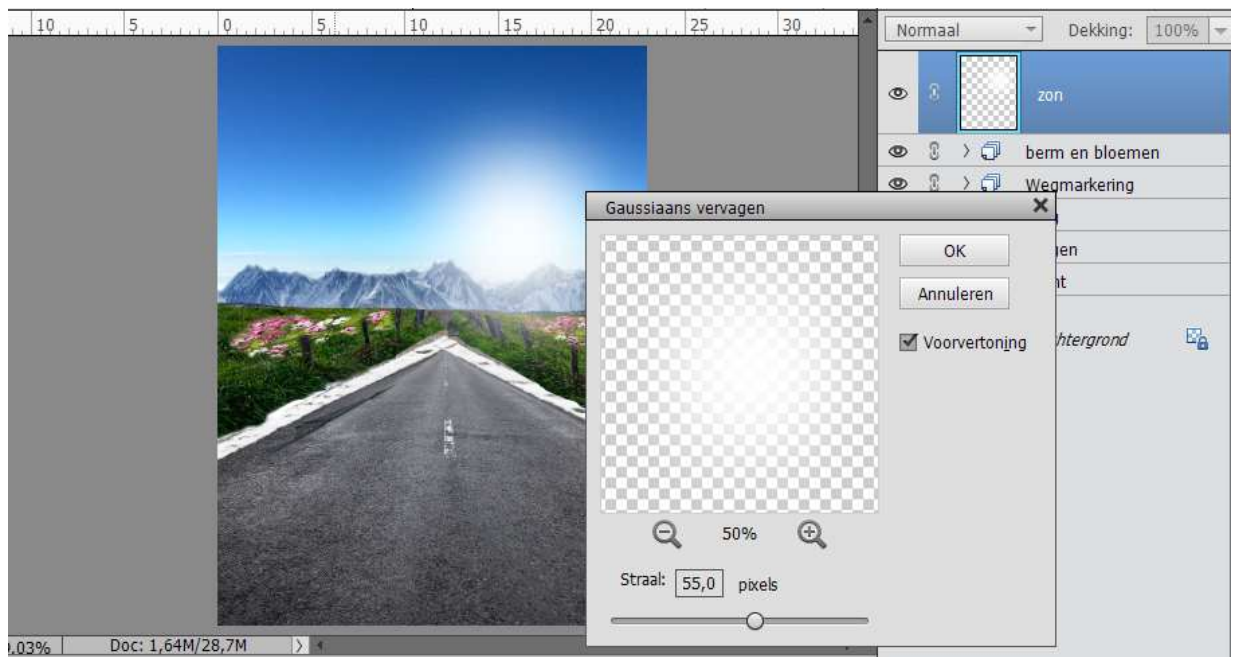
7. Zon laten schijnen

Plaats een nieuwe laag.

Trek een cirkel met het Ovaal Selectiekader en vul met wit om een zon te creëren.



Ga naar Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen → 55 px.
Dupliceer de laag om het effect te versterken (CTRL+J)



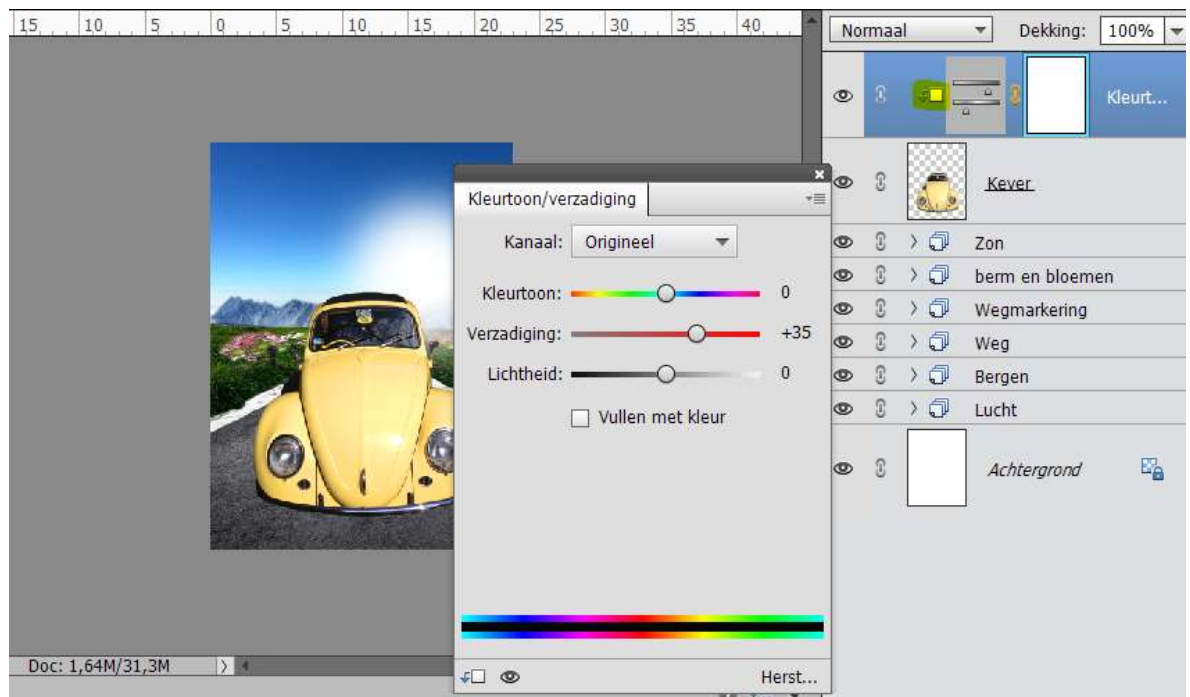
8. **Plaats de Kever.**

Open de afbeelding "Kever.JPG".

Maak een selectie van de Kever. Ga naar Selecteren → Doezelaar → 2 px. Zet deze op een aparte laag.



Plaats de kever naar werkdocument.
Ga naar Kleurtoon/Verzadiging: 0 – 35 – 0, geef wel een Uitknipmasker op de keverlaag



Neem de veelhoeklasso en selecteer het raam, zorg wel dat stuur en ruitenwissers buiten de selectie is en druk op delete.



9. **Voeg de banden toe.**

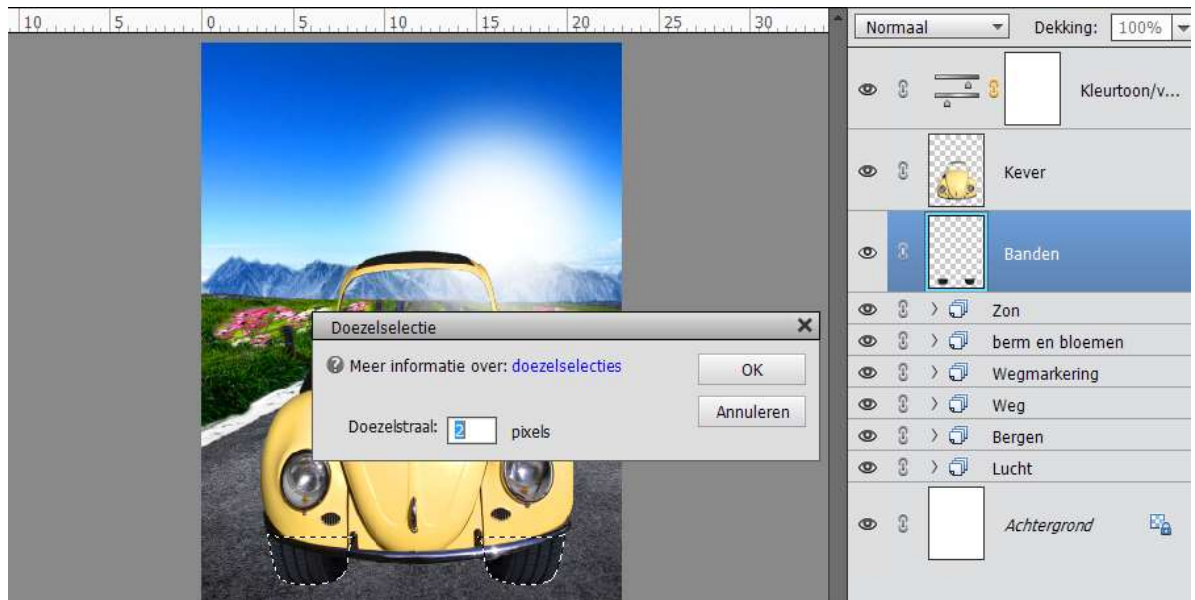
Open de foto van Banden.JPG en selecteer de banden, plaats deze op een nieuwe laag.



Breng de banden over naar werkdocument en plaats deze onder de laag van de Kever. Pas de grootte aan.



Doe CTRL+klik op de laag met de Banden → Selecteren → Doezen → 2 px.



Deselecteren.

Plaats een nieuwe laag onder de laag Banden en noem deze Schaduw.

Neem het Ovaal selectiekader en trek een cirkel.

Vul met zwart en zet de laagmodus van deze laag op

Vermenigvuldigen.

Ga nu nog naar Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen → 31 px → OK.

Deselecteren.



10. **Werken aan de Kever.**

Activeer de laag van de Kever. Neem de Veelhoeklasso om het dak van de auto uit te knippen.

Druk op delete



Neem terug de Veelhoeklasso en Selecteer het gele van Voorruit
Ga naar Laag → Nieuw → Laag via Knippen → noem deze laag Dak,
plaats deze boven de laag Kleurtoon/Verzadiging.



11. **Nummerplaat / kenteken toevoegen.**

Open de Kenteken plaat.psd.

Activeer de laag Kenteken en plaats deze in werkdocument.

Pas de grootte aan, plaats deze mooi in het midden onderaan de auto.



Open de Afbeelding “Kenteken Structuur.JPG” en plaats deze op het kenteken, pas de grootte aan.

Geef deze laag een Uitknipmasker.

Verander de Laagmodus naar Zwak Licht.



Open de Afbeelding “Kenteken textuur 02”.

Plaats deze boven Kenteken Textuur, pas grootte aan.

Geef deze een Uitknipmasker en verander de Laagmodus naar

Vermenigvuldigen en Dekking op 43%



Typ een nummerplaat naar keuze.

12. **Details aanbrengen op de kever.**

Plaats een nieuwe laag boven de laag Dak en noem deze Glas.

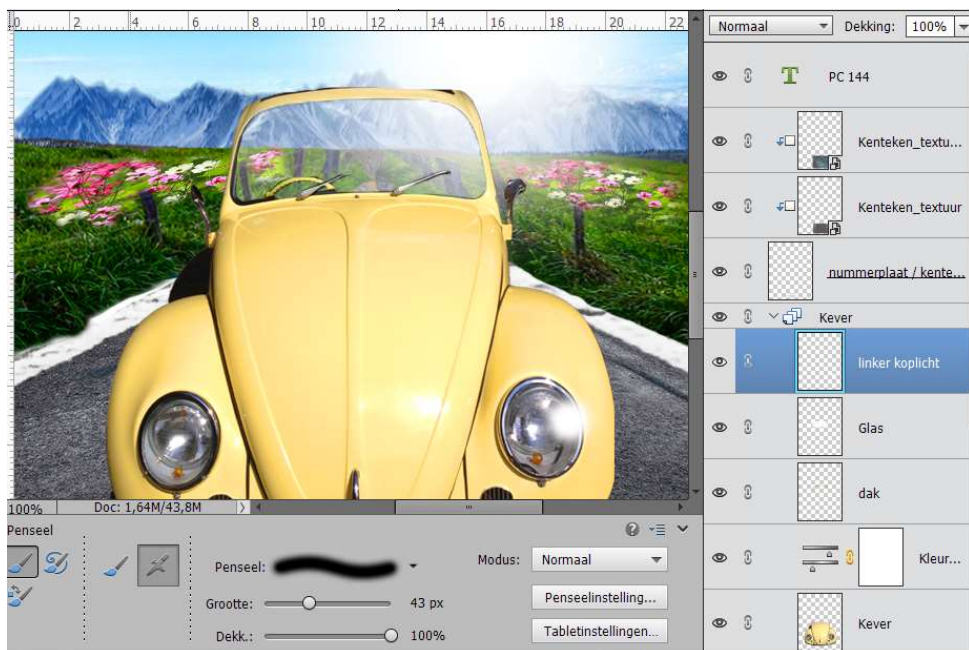
Neem de Veelhoeklasso en selecteer het de voorruit van de auto, zorg wel dat het stuur en de ruitenwissers niet in de selectie aanwezig zijn.

Vul deze laag met wit en verander de dekking naar 30%



Plaats een nieuwe laag boven de laag Glas en noem deze linker koplamp.

Neem een zacht penseel (43 px, dubbel klikken) om met wit een hooglicht aan te brengen op de linker koplamp.



Plaats een nieuwe laag en noem deze Achteruitkijkspiegel.
Teken een achteruitkijkspiegel met Veelhoeklasso of vorm Afgeronde rechthoek en vul deze met kleur #E8CF8B



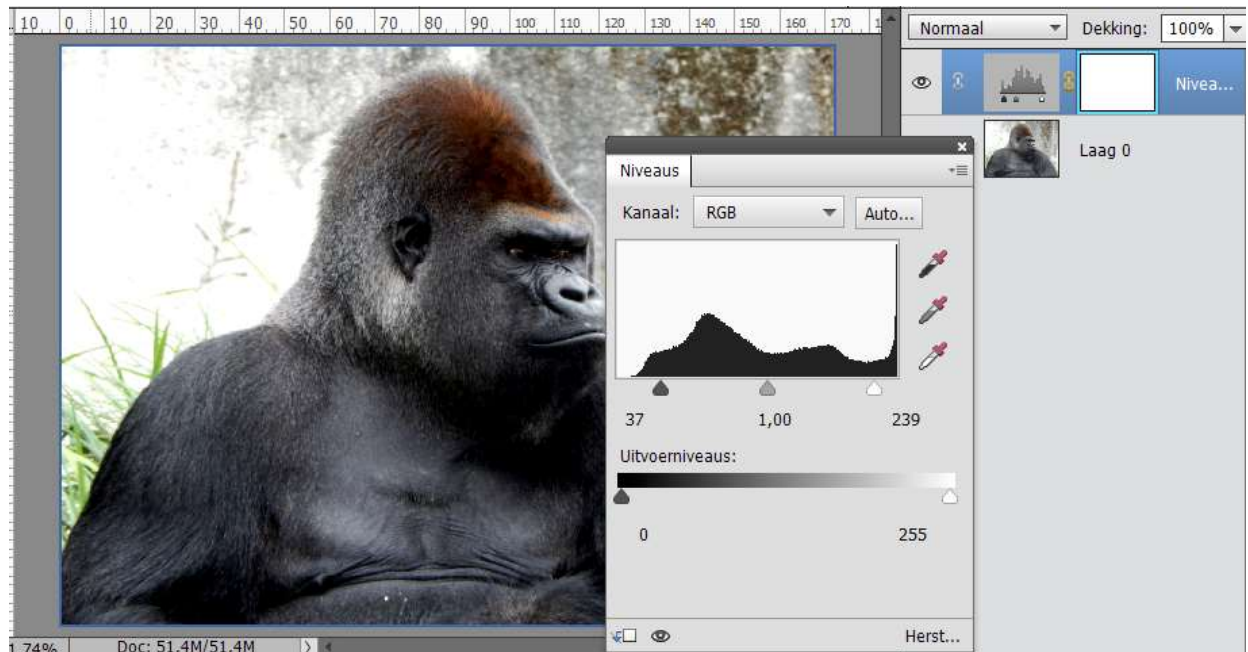
13. **Bestuurder toevoegen**

Open de afbeelding Gorilla.JPG.

Ontgrendel deze achtergrondlaag tot een gewone laag.

Ga naar Afbeelding → Roteren → Laag Horizontaal draaien.

Ga naar Laag → Aanpassingslaag → Niveaus → met volgende instellingen: 37 – 1,00 – 239

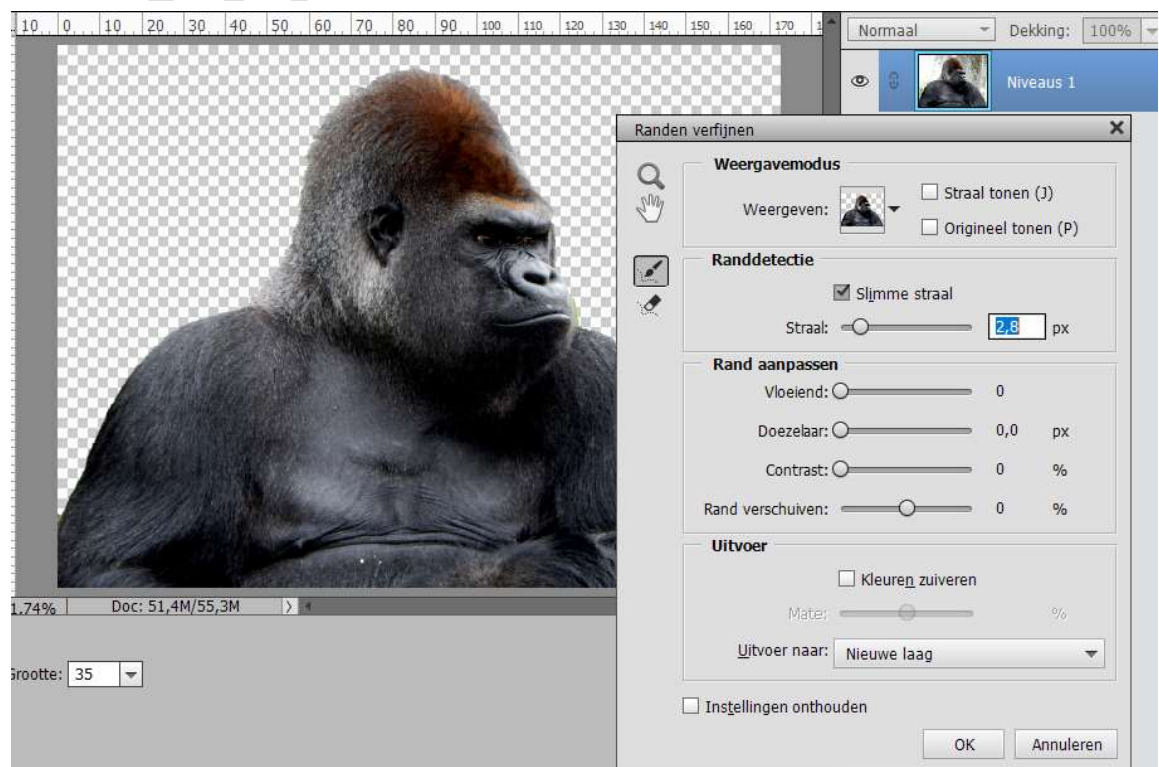


Verenig de Laag Niveaus en de Laag van de Gorilla

Selecteer de Gorilla.

Ga dan naar Selecteren → Randen Verfijnen → pas de straal aan: 2,8 px

→ Uitvoer naar: Nieuwe laag → OK



Plaats de Uitgeselecteerde gorilla in het werkdokument.
Plaats deze onder de Laag van de Kever. Pas grootte aan.
Laat eventueel het dak, Glas en Achteruitkijkspiegel wat dalen.



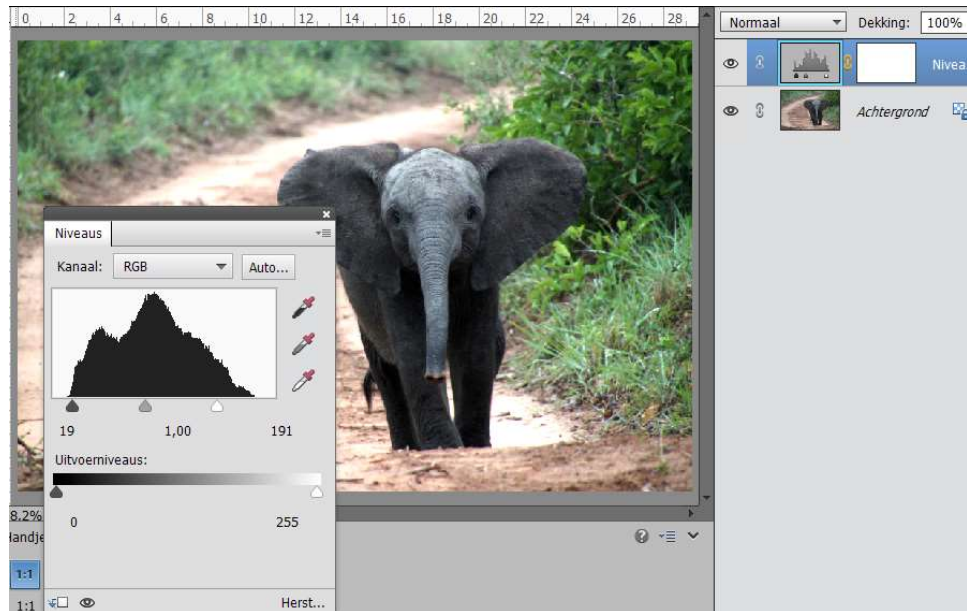
Geef de Gorilla een paar nieuwe handen door Gorillahanden_01.psd te plaatsen. Pas de grootte aan. Plaats deze boven de aanpassingslaag van de Kever.

Ga naar de Laag glas, neem een zacht wit penseel en wrijf over de handen, zodat het lijkt dat de handen op het stuur liggen.

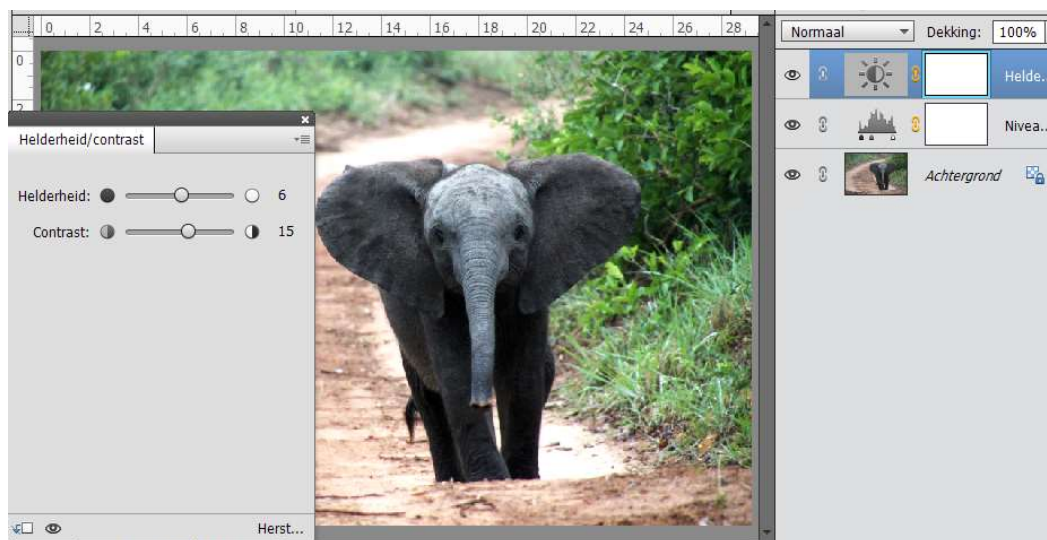


14. **Teken de hooglichten.**

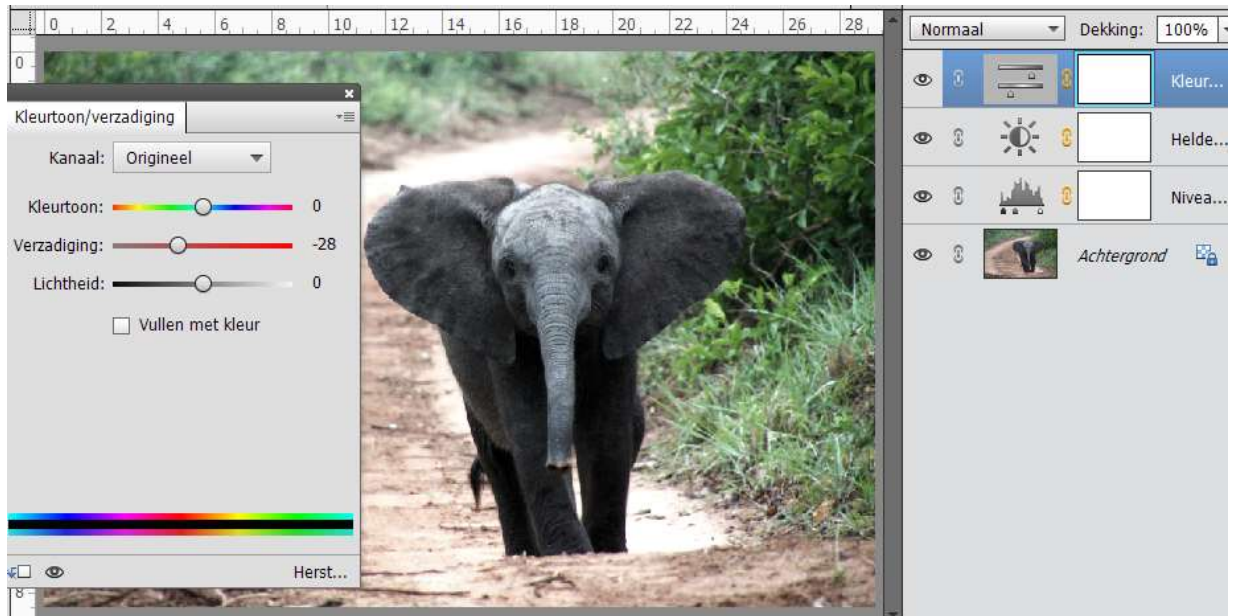
Open de afbeelding “Olifant.JPG”. Ga naar Laag → nieuwe aanpassingslaag → Niveaus → 19 – 1.00 – 191



Ga naar Laag → Nieuwe Aanpassingslaag → Helderheid/Contrast → 6 – 15.



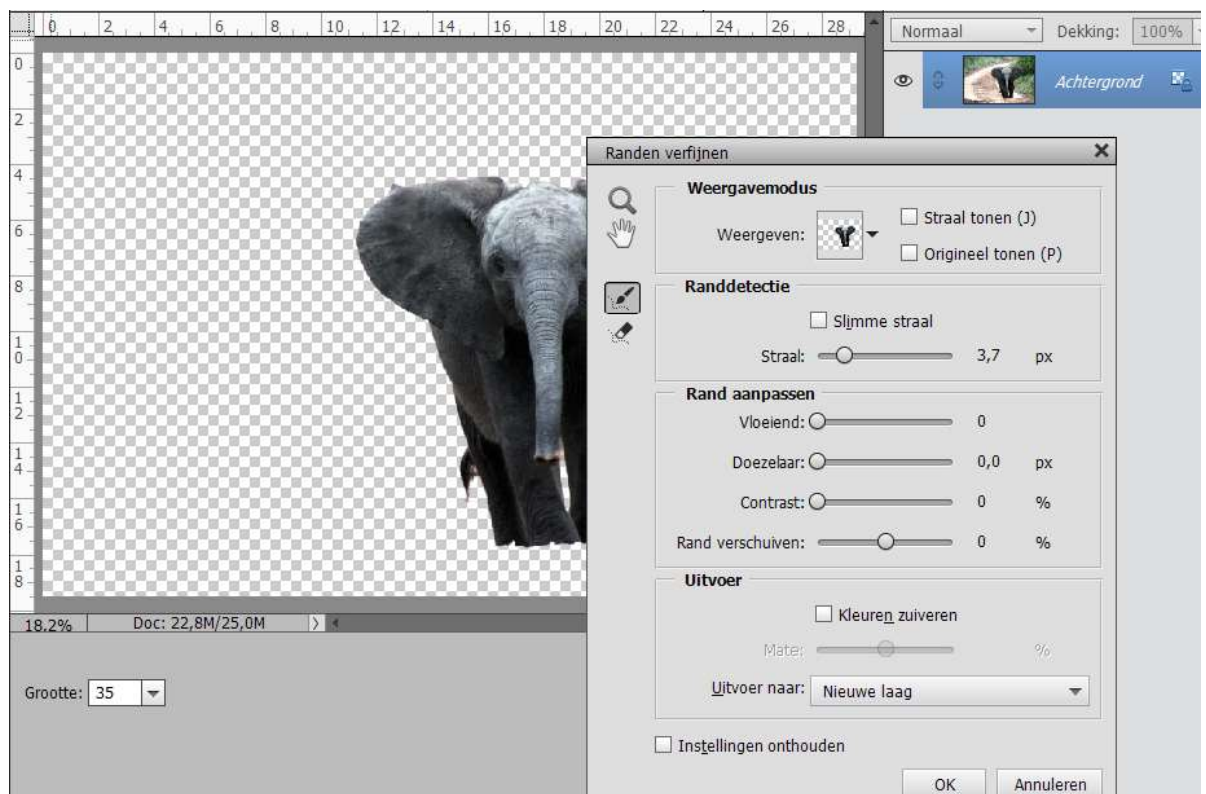
Ga naar Laag → Nieuwe Aanpassingslaag → Kleurtoon/Verzadiging: 0
- -28 - 0



Verenig alle lagen tot één laag.

Selecteer de olifant.

Ga naar Selecteren → Randen Verfijnen → Straal: 3,7 px → Uitvoer
naar: Nieuwe Laag → OK



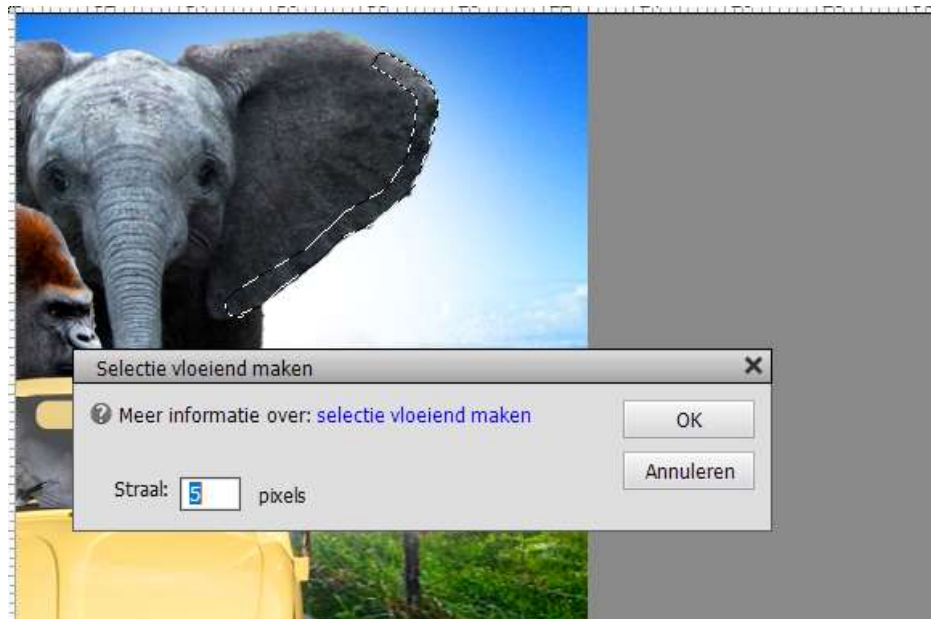
Plaats het document onder de Kever en onder de Gorilla.
Pas de grootte aan.



Neem de Veelhoeklasso en maak een selectie zoals hieronder.



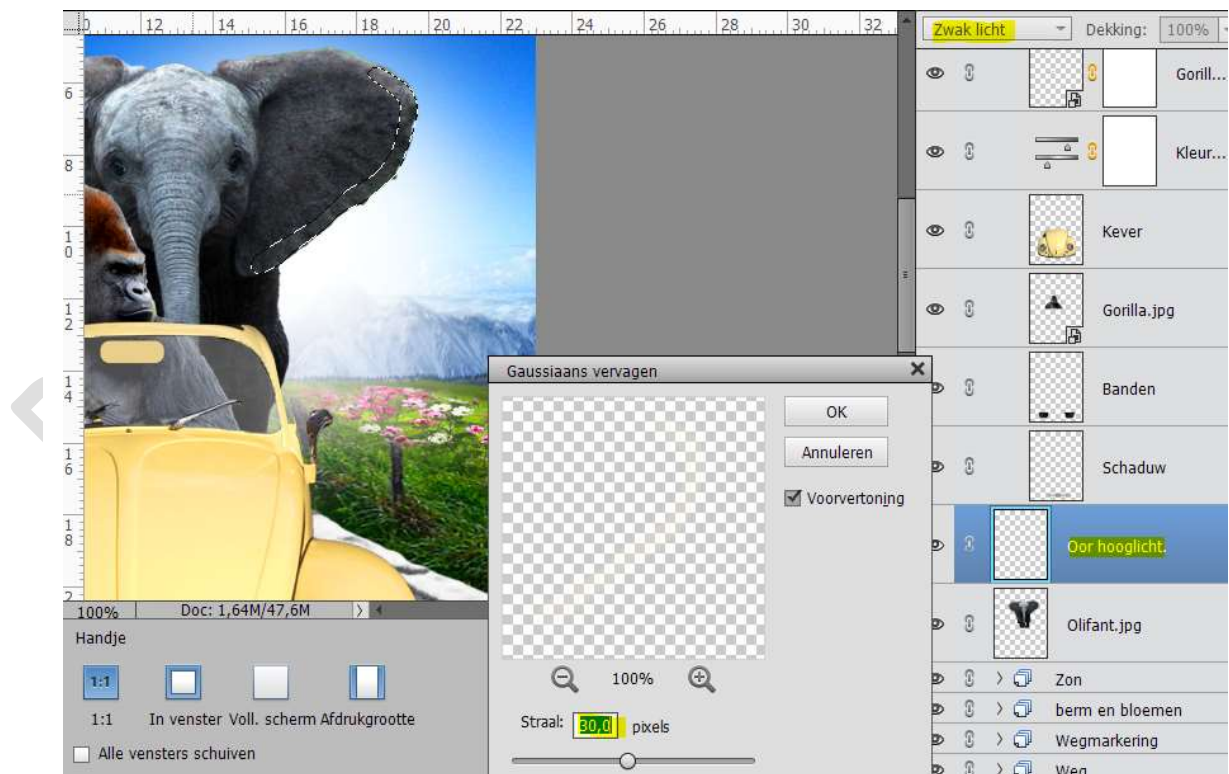
Ga naar Selecteren → Bewerken → Vloeiend maken → 5 px → OK



Plaats boven de laag Olifant.jpg een nieuwe laag en noem deze oor
hooglicht.

Vul de getekende vorm met het kleur #f9f1cb.

Ga naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 30 px → zet
dan de laagmodus van deze laag op Zwak Licht.



15. Breng details aan op de olifant.

Sluit de oogjes van alle lagen boven de olifant om zo gemakkelijk te slurf te kunnen selecteren.

Activeer de laag van de olifant.

Selecteer de uiteinde van de slurf. *Ik gebruikte de Veelhoeklasso en dan Vloeiend maken 2 px.*

Zet deze op een nieuwe laag (CTRL+J) en noem deze laag Slurf, plaats deze boven de lagen van de kever.



Dupliceer deze laag en vul met zwart, plaats deze onder de originele laag en verander de Overvloeimodus naar Zwak Licht.

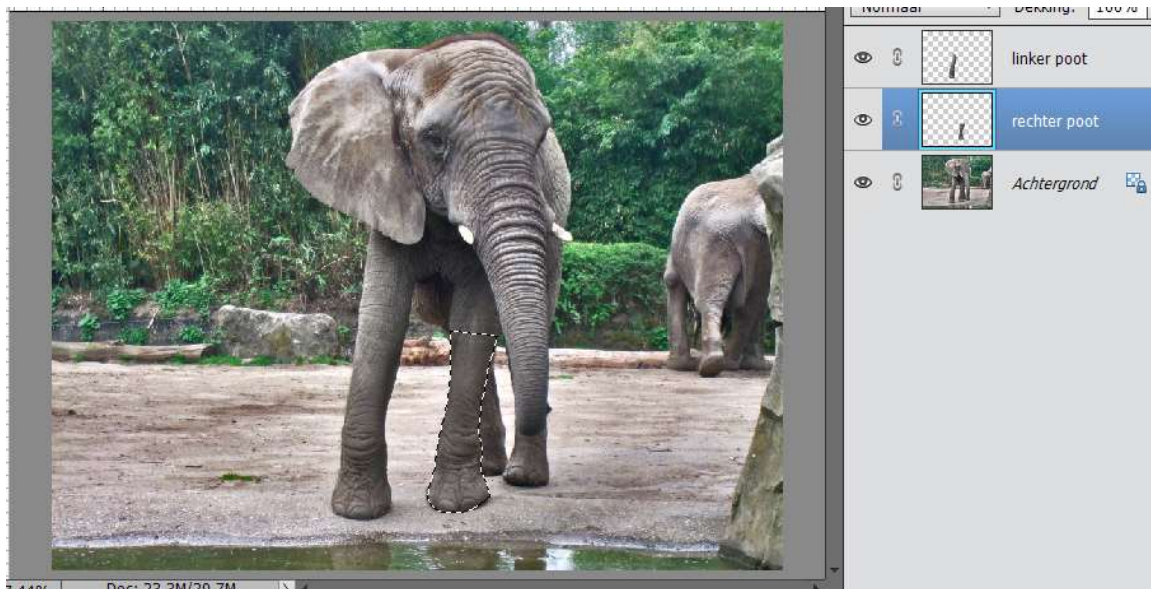
Deze Laag dan ook Horizontaal draaien.



Open het document "Olifant_benen.

Selecteer het linkere poot, maak deze Vloeiend met 2 px en zet deze op een aparte laag.

Selecteer dan het rechtere poot, maak deze Vloeiend met 2 px en zet deze op een aparte laag.



Sluit alle lagen, behalve deze van het linker been en plaats deze in werkdokument.

Plaats deze achter de laag Olifant.JPG, verklein deze en draai deze lichtjes, zodat het uit de auto komt.



Kopieer nu de rechter poot in je werkdocument, plaats deze net onder de laag Olifant.JPG, pas de grootte aan en lichtjes draaien.



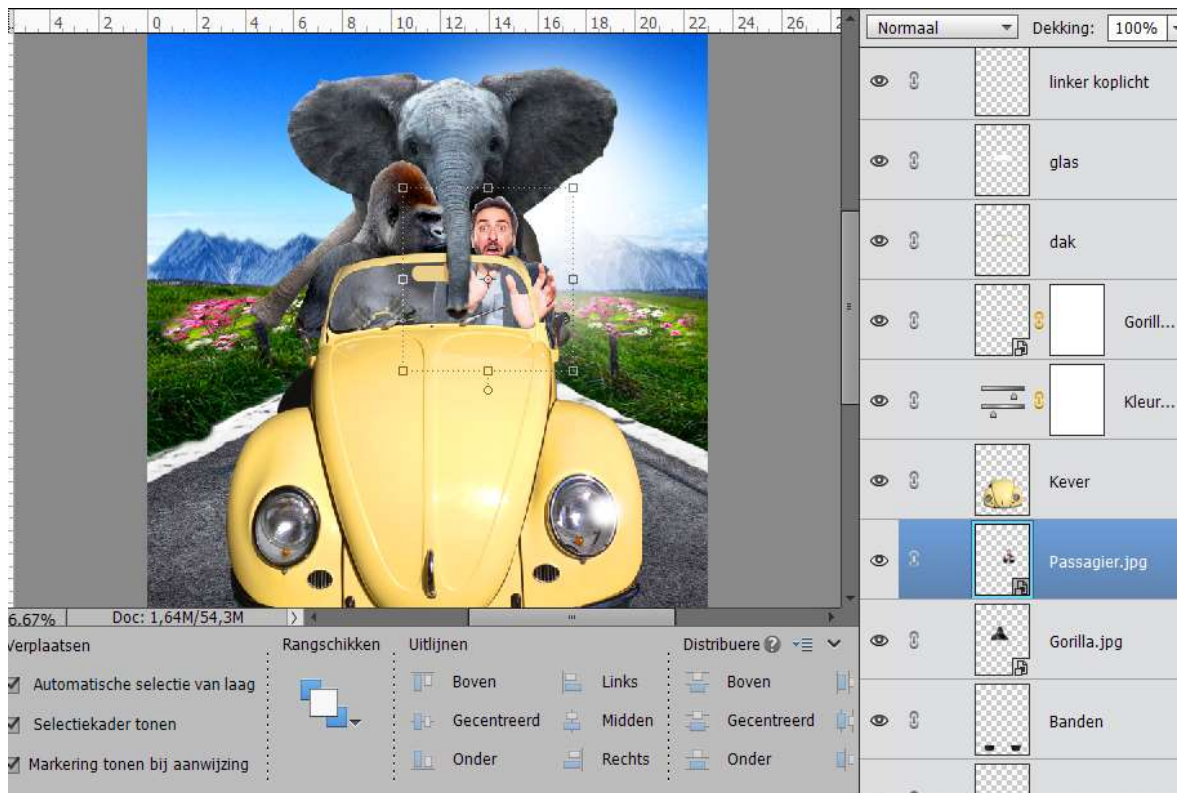
16. Passagier toevoegen.

Open de afbeelding Passagier.JPG.

Maak een selectie van de man, maak deze Vloeiend → 2 px en plaats deze op een aparte laag.



Breng de passagier over naar je werkdocument en plaats deze naast de gorilla. Plaats wel de laag boven de laag van de Gorilla.

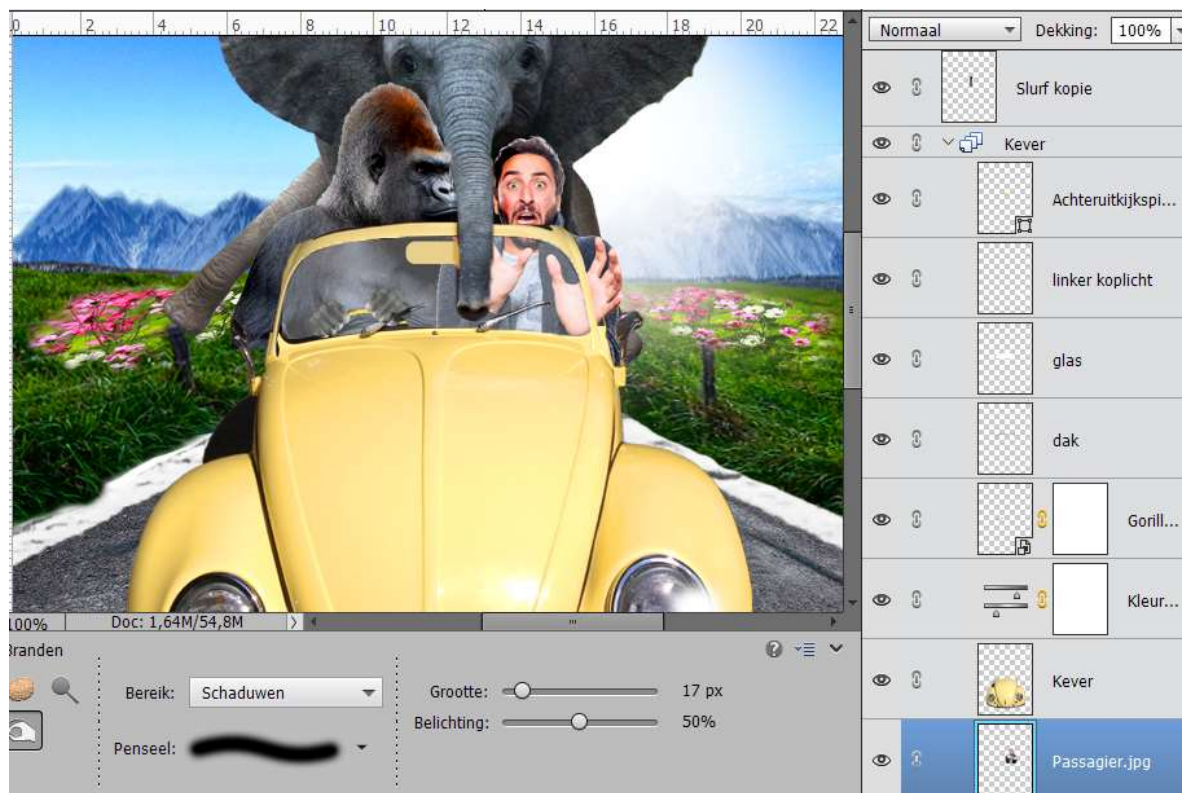


We gaan het gezicht wat Schaduw geven van de Olifant.

Neem het gereedschap Doordrukken – Bereik: Schaduw – Zacht penseel

Grootte: 17 px – Belichting: 50%.

Wrijf aan de linker kant van gezicht, zodat de schaduw van de olifant versterkt. Wees voorzichtig hiermee!

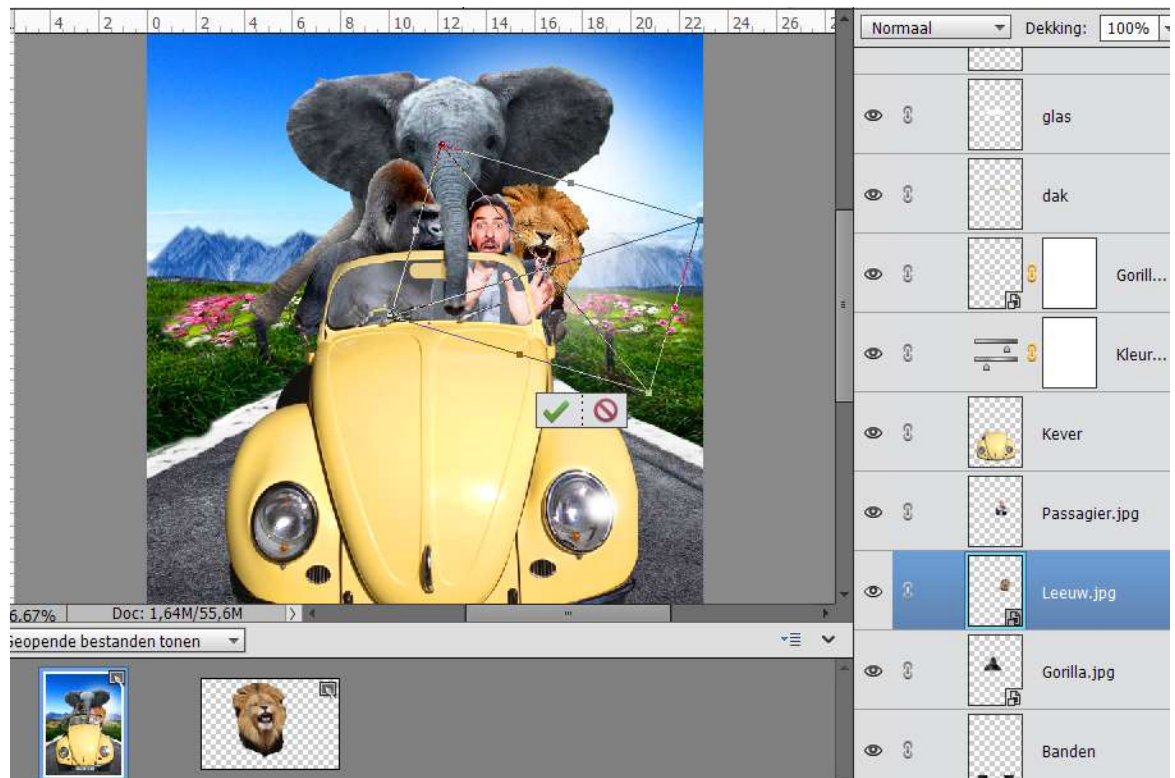


17. Leeuw toevoegen.

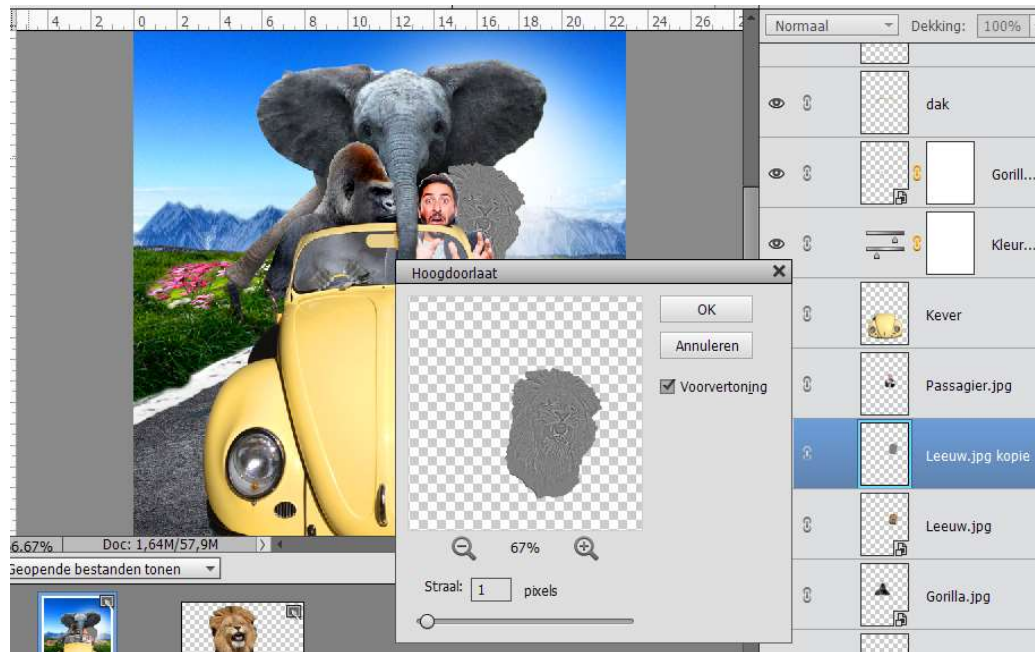
Open het bestand van Leeuw.JPG. Selecteer de kop, Randen verfijnen met 2 px en breng deze naar werkdocument.



Plaats deze onder de laag van de passagier (man) en pas de grootte aan. Lichtjes draaien.



Om nog wat meer gedetailleerder te maken, dupliceer je de laag.
Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px
Verander de Overvloeimodus naar Zwak Licht.



18. Aapje toevoegen.

Open het bestand van Aap. JPG. Selecteer het aapje, Randen verfijnen
→ 2 px. Plaats deze op een nieuwe laag.

Breng het Uitgeselecteerde aapje naar werkdocument en plaats hem
bovenop de kop van de olifant.

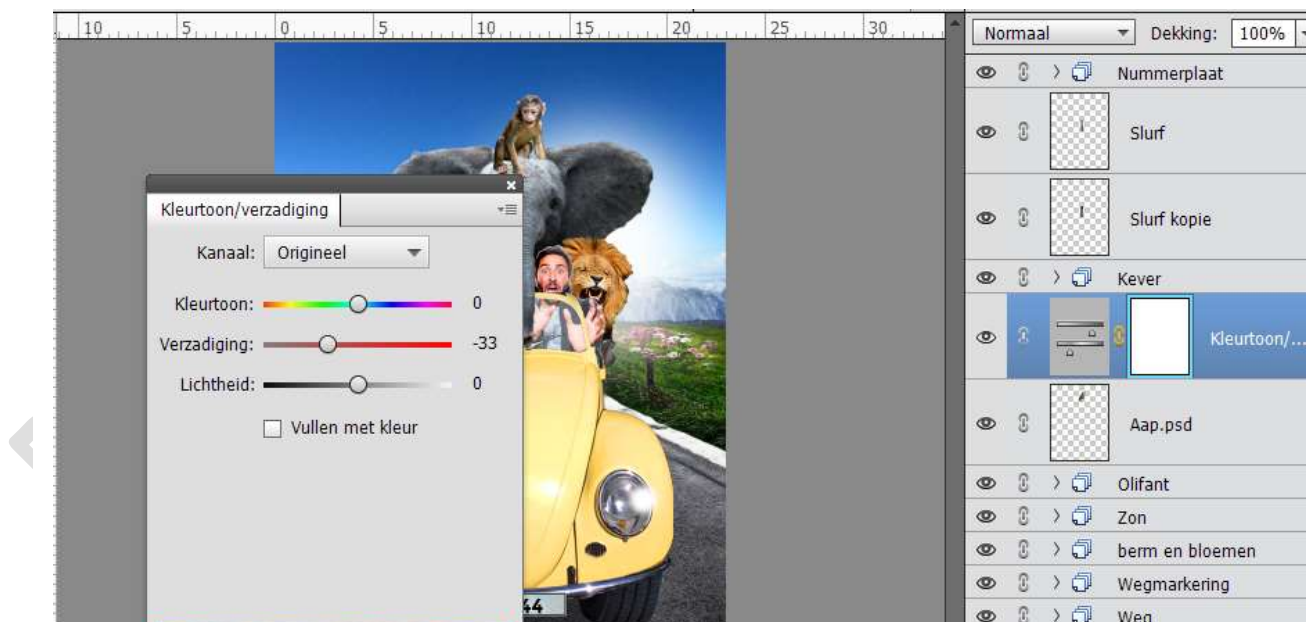


Doe CTRL+Klik op laag van Aapje.

Ga naar Selecteren → Doezen → 2 px → Selecteren → Selectie omkeren
→ druk op Delete → Deselecteren

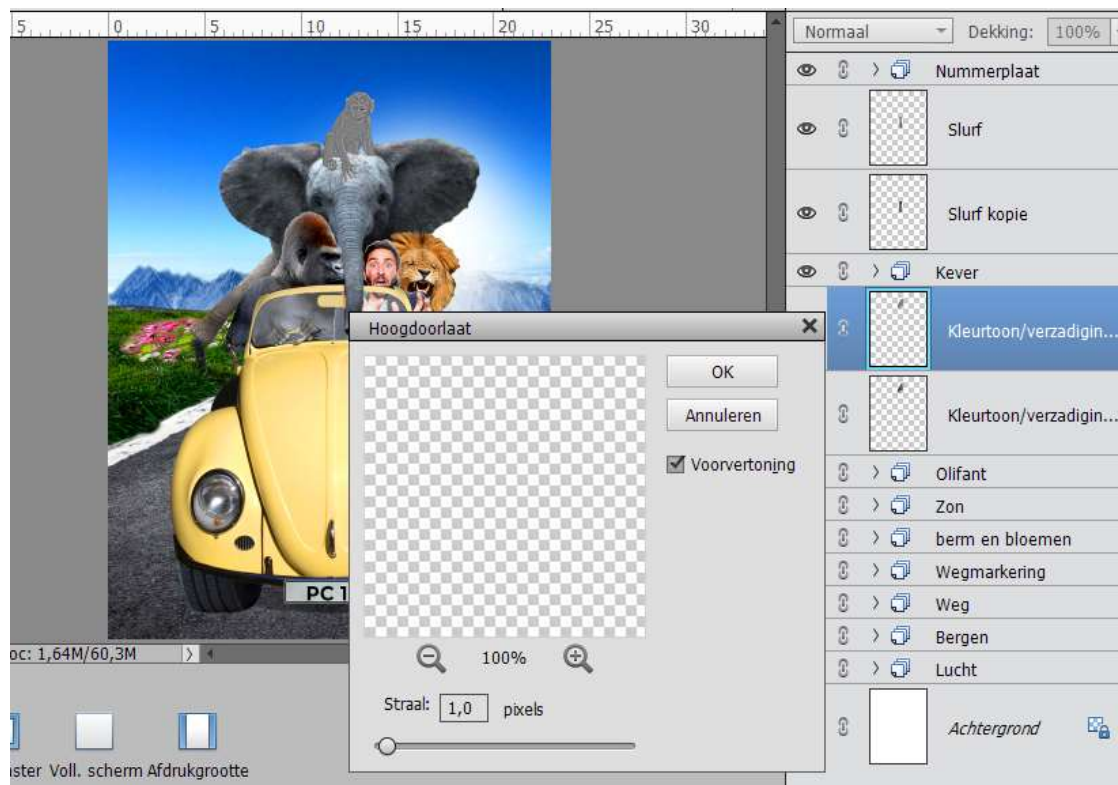


Ga naar Laag → Nieuwe Aanpassingslaag → Kleurtoon/Verzadiging →
0 - -33 - 0.

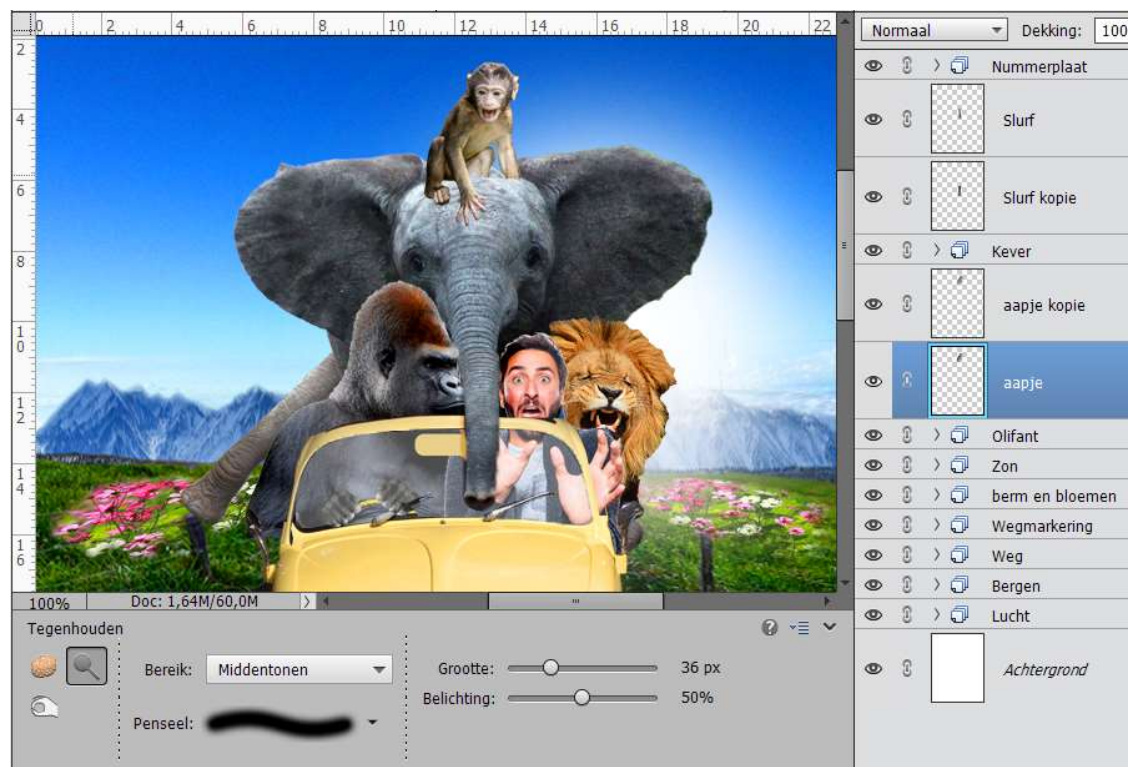


Verenig deze twee lagen.

Dupliceer deze Laag. Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px.
Zet Laagmodus op Zwak Licht.



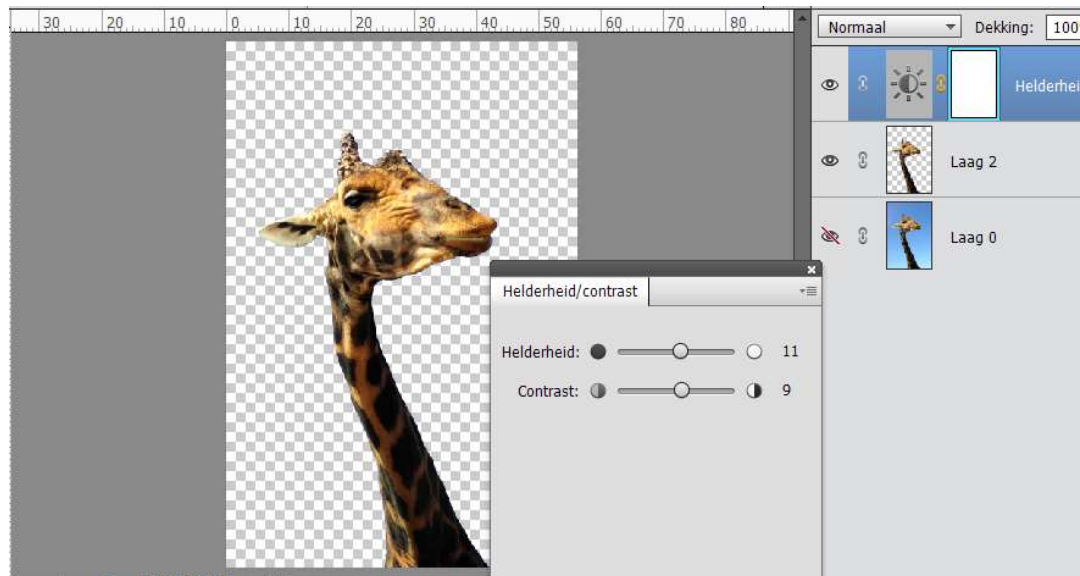
Activeer de laag Aapje. Neem het Gereedschap Tegenhouden → Bereik: Middentonen → Grootte: 36 px – Belichting: 50%. Wrijf op de lichte delen van het aapje.



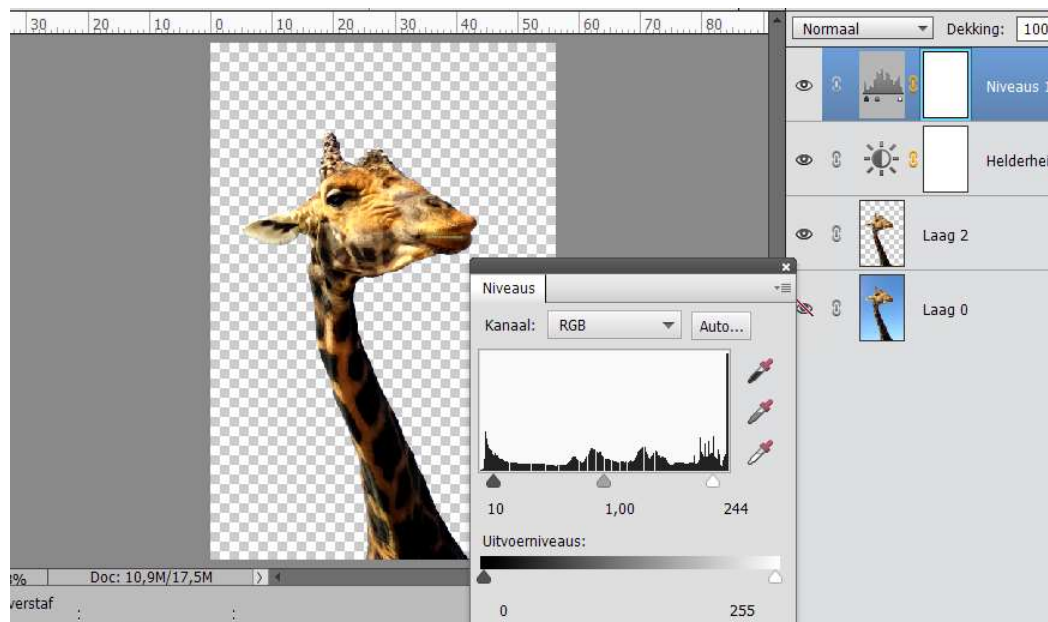
19. Giraffe toevoegen

Open het bestand Giraffe.JPG. Selecteer de giraffe, Vloeiend maken met 2 px en op aparte laag zetten.

Ga naar Laag → Nieuwe aanpassingslaag → Helderheid/Contrast: 11 – 9



Ga naar Laag → Nieuwe aanpassingslaag → Niveaus: 10 – 1,00 – 244



Verenig deze lagen.



Plaats de giraffe in werkdocument en pas de grootte aan, plaats deze wel achter de gorilla en de poot van de olifant.



Dupliceer de laag van de Giraffe en laag vereenvoudigen.
Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px
Overvloeimodus op zwak licht zetten.



We gaan de kaak accentueren.
Maak een nieuwe laag en noem deze kaak.
Maak een selectie van de kaak, Vloeiend maken → 2 px.
Vul deze met kleur # f9de98
Ga naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 6 px.

Zet de Dekking van deze laag op 70%



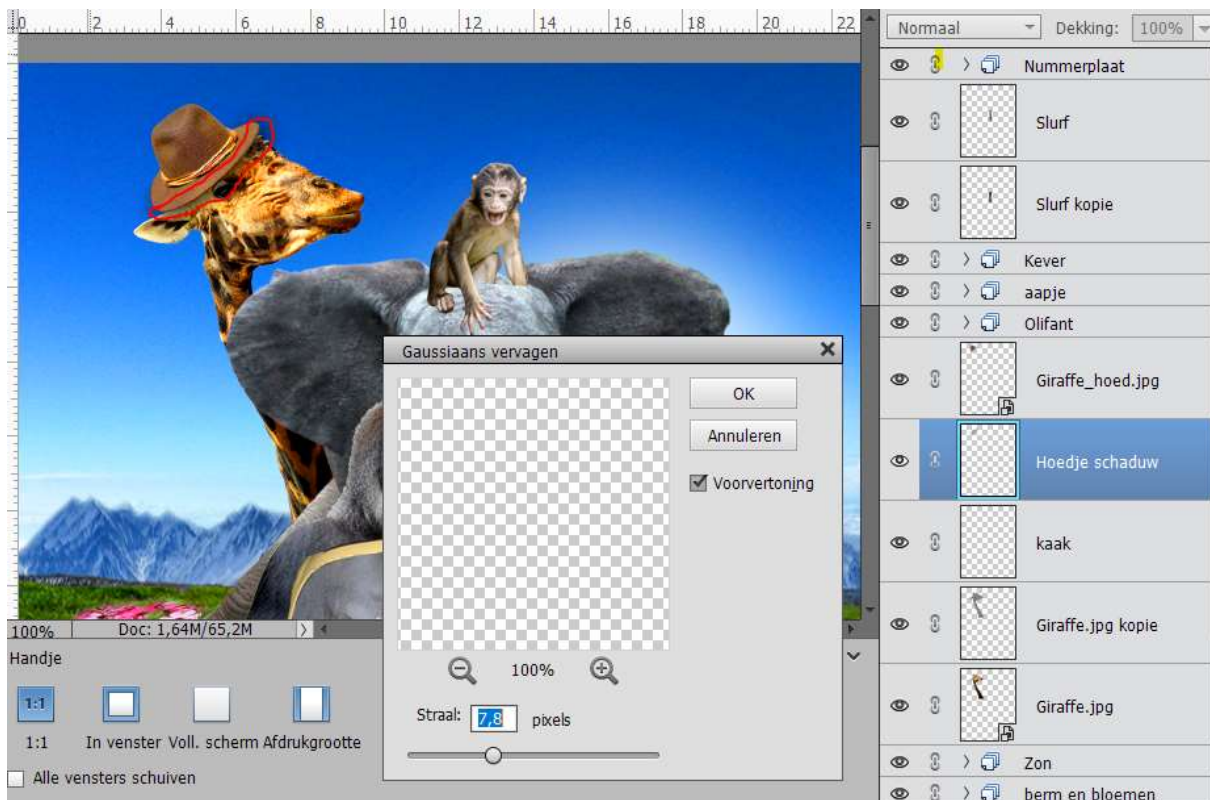
We gaan onze giraffe nog een hoedje geven.
Open het document Giraffe_hoed.
Selecteer de hoed, Vloeiend maken en eventueel wat slinken.



Plaats deze in werkdocument en plaats deze boven de laag van de kaak.
Lichtjes draaien.



Plaats onder deze laag een nieuwe laag en noem deze Hoedje schaduw.
Neem een zwart zacht penseel en schilder aan de hoed onderaan.
Ga dan naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 7,8 px → OK

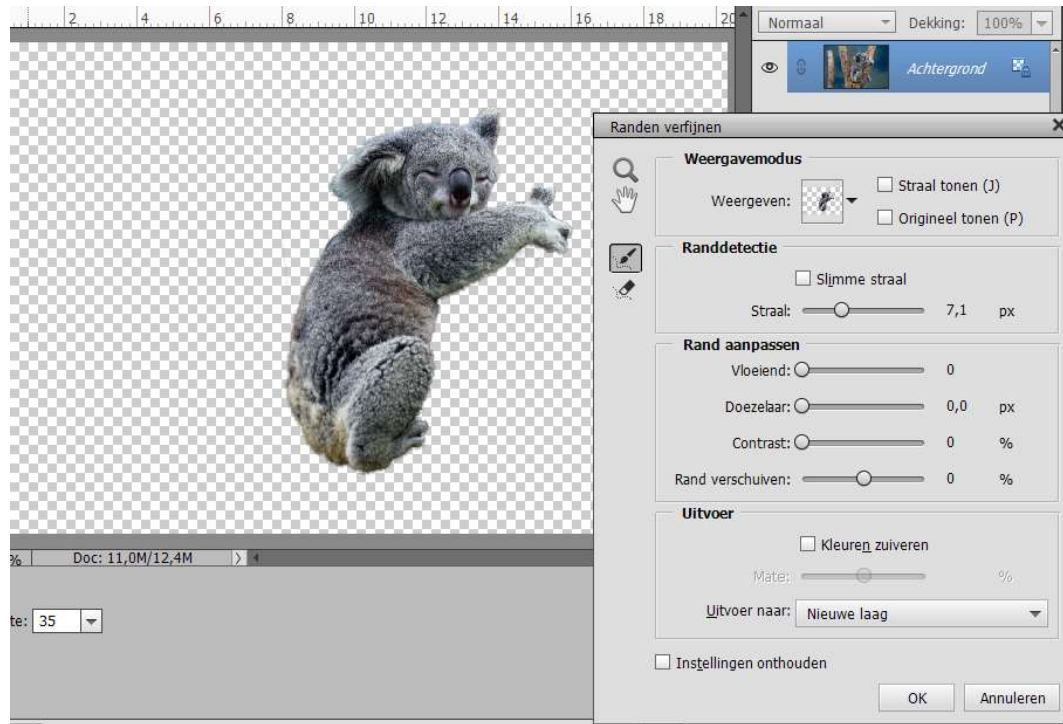


20. Koala plaatsen.

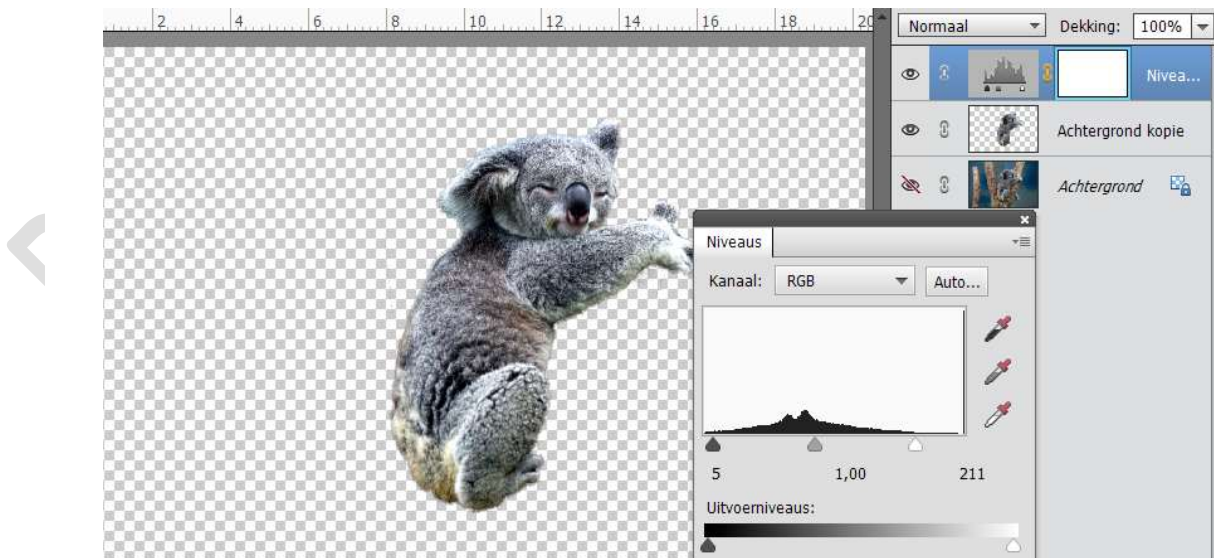
Open de afbeelding van de Koala.

Selecteer de Koala, randen verfijnen → Straal: 7,1 px

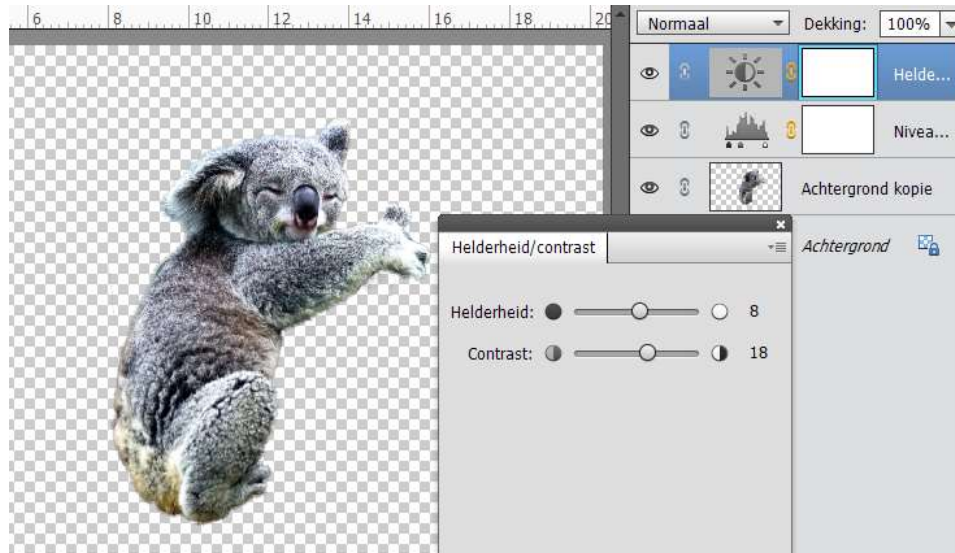
Plaats op een aparte laag.



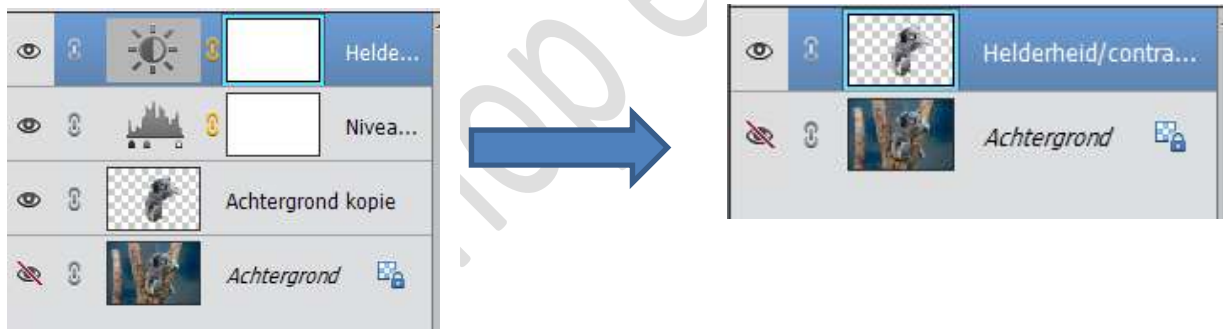
Maak een Aanpassingslaag → Niveaus: 5 – 1,00 – 211



Maak een Aanpassingslaag → Helderheid / Contrast → 8 – 18



Verenig de lagen Niveaus / Helderheid-Contrast / uitgeselecteerde Koala.



Plaats deze nu in het werkdokument en plaats deze aan de zijkant van de auto.

Pas de grootte aan en plaats de Koala boven de lagen van de Kever.



Dupliceer deze laag.

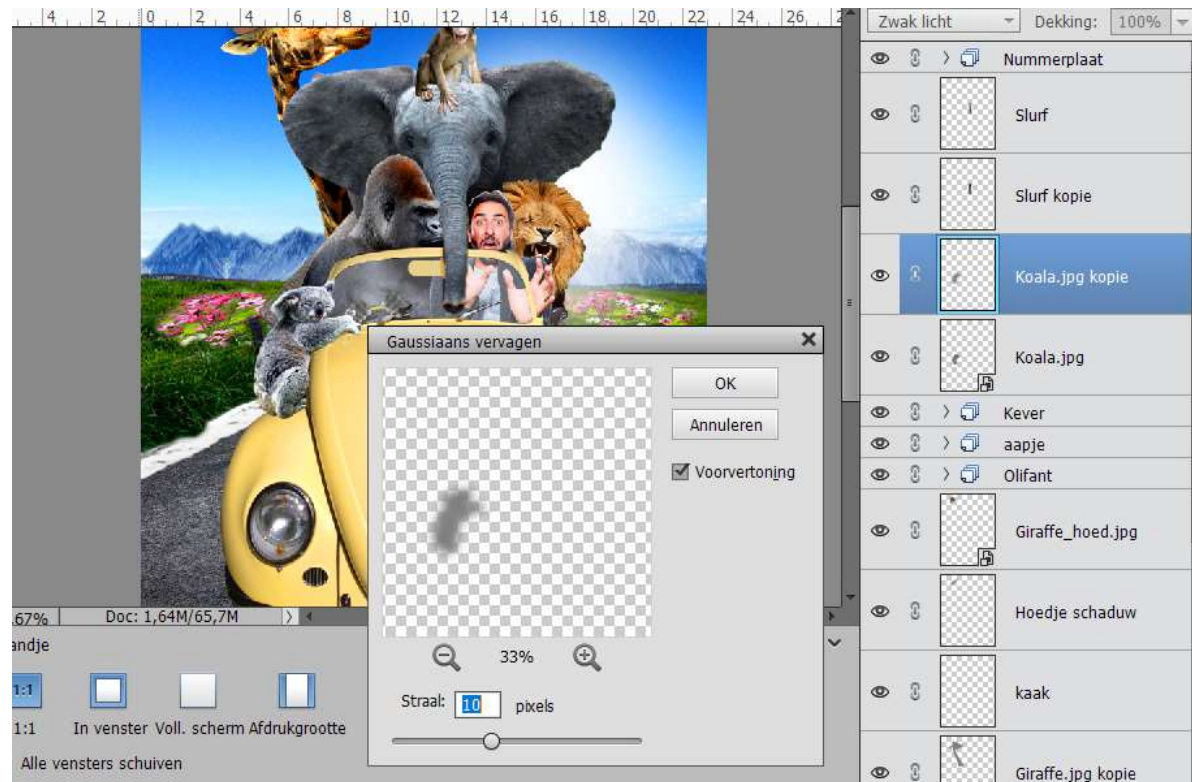
Laag Vereenvoudigen.

Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px

Overvloeimodus op zwak licht zetten.



We gaan deze laag nog wat Gaussiaans Vervagen met 10 px



21. Stokstaartje plaatsen.

Plaats de afbeelding van het stokstaartje in werkdocument.

Pas de grootte aan en plaats deze voor de Koala.

Neem de Veelhoeklasso en zet de doezelaar op 2 px.

Selecteer het stokstaartje.

Doe CTRL+J als je deze hebt geselecteerd en verwijder de originele laag, de uitgeselecteerde laag noem je stokstaartje.

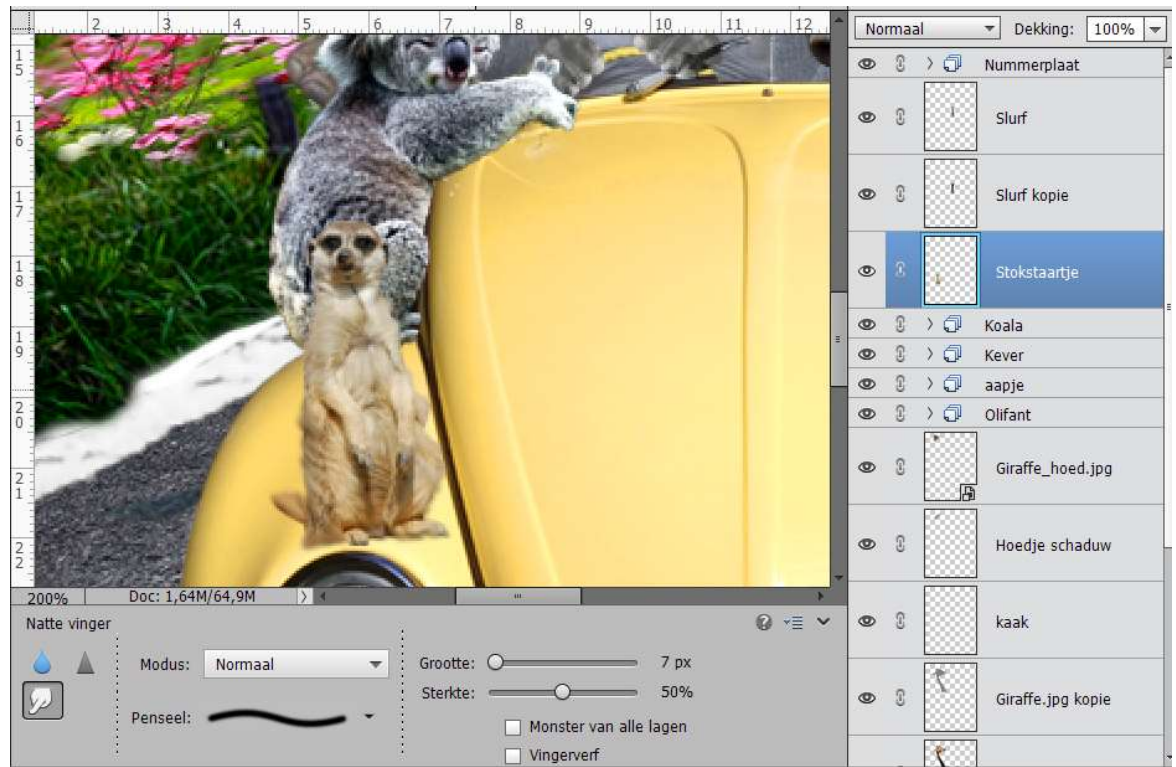


De laag dan "Laag Horizontaal draaien".



Door het uitslecteren zijn we wat details verloren gegaan aan de vacht. We gaan deze wat corrigeren met de Natte vinger.

Selecteer een klein penseel (7 px) met 50% Sterkte en veeg naar buiten



22. Aapje op de motorkap plaatsen.

Plaats de Aapjes in werkdokument.

Maak een Selectie met een doezeling van 2 px.

Laag dupliceren en de originele laag verwijderen, benoem deze laag Aapjes



Pas de grootte wat aan eventueel.

Dupliceer deze laag en plaats deze onder de Originele laag.

Deze laag Verticaal draaien → Afbeelding → Roteren → Laag Verticaal draaien → verplaats de onderkant van de aapjes tegen de onderkant van de aapjes van de originele laag.



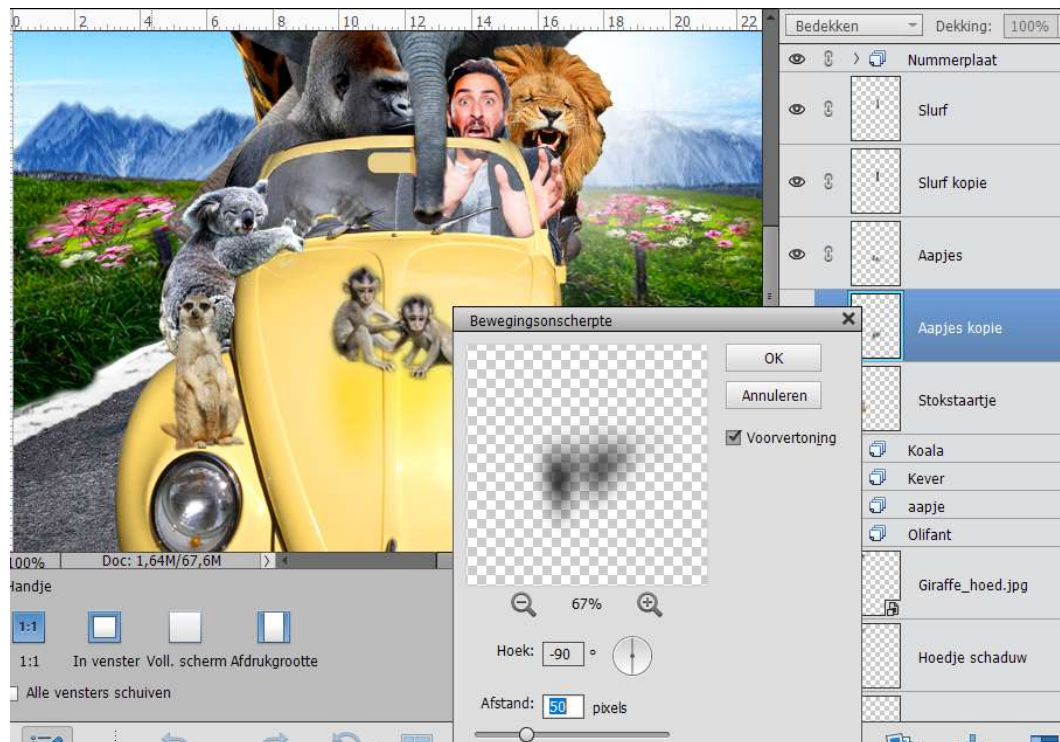
Selectie vullen met zwart.

Zet de laagmodus op Bedekken.



We gaan dan die laag Gaussiaans Vervagen met 8 px.

Ga dan naar Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte → Hoek: - 90° en Afstand: 50 px



23. Leguaan en eend toevoegen.

Open het document van de Eend.JPG en plaats deze aan de rechterkant van de auto.

Selecteren en doezeelaar op 2 px.

Dupliceer deze selectie en verwijder de originele laag, noem deze laag eendje

Pas de grootte wat aan eventueel.

Dupliceer deze laag en plaats deze onder de Originele laag.

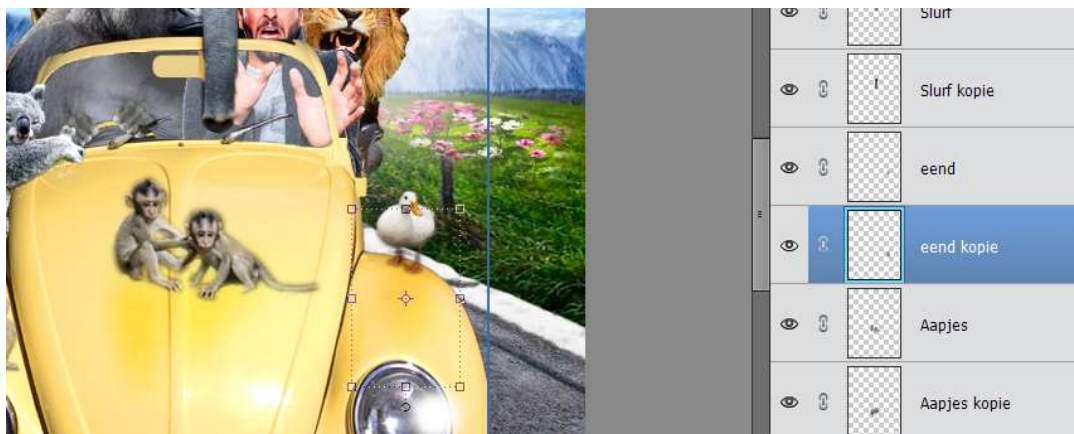
Deze laag Verticaal draaien → Afbeelding → Roteren → Laag Verticaal draaien → verplaats de onderkant van de eendje tegen de onderkant van de eendje van de originele laag.

Selectie vullen met zwart.

Zet de laagmodus op Bedekken.

We gaan dan die laag Gaussiaans Vervagen met 8 px.

Ga dan naar Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte → Hoek: -90° en Afstand: 50 px.



Dupliceer beide lagen en plaats elk boven de originele laag.
Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 2 px.
Zet van deze lagen de laagmodus op Zwak Licht.



Open het document van de Leguaan.JPG en plaats deze aan rechter licht.

Selecteren en doezeelaar op 1 px.

Dupliceer deze selectie en verwijder de originele laag, noem deze laag leguaan

Pas de grootte wat aan eventueel.

Dupliceer deze laag en plaats deze onder de Originele laag.

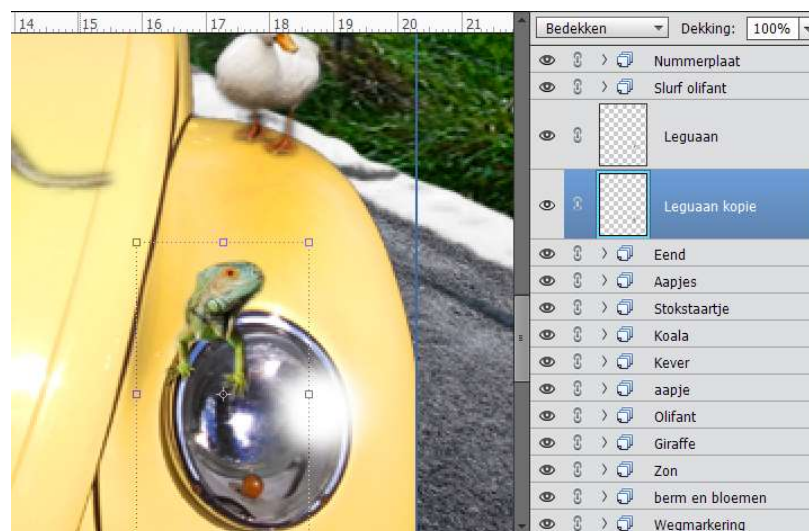
Deze laag Verticaal draaien → Afbeelding → Roteren → Laag Verticaal draaien → verplaats de onderkant van de leguaan tegen de onderkant van de leguaan van de originele laag.

Selectie vullen met zwart.

Zet de laagmodus op Bedekken.

We gaan dan die laag Gaussiaans Vervagen met 8 px.

Ga dan naar Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte → Hoek: - 90° en Afstand: 50 px.



Dupliceer beide lagen en plaats elk boven de originele laag.
Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 2 px.
Zet van deze lagen de laagmodussen op Zwak Licht.



24. Open de kap.

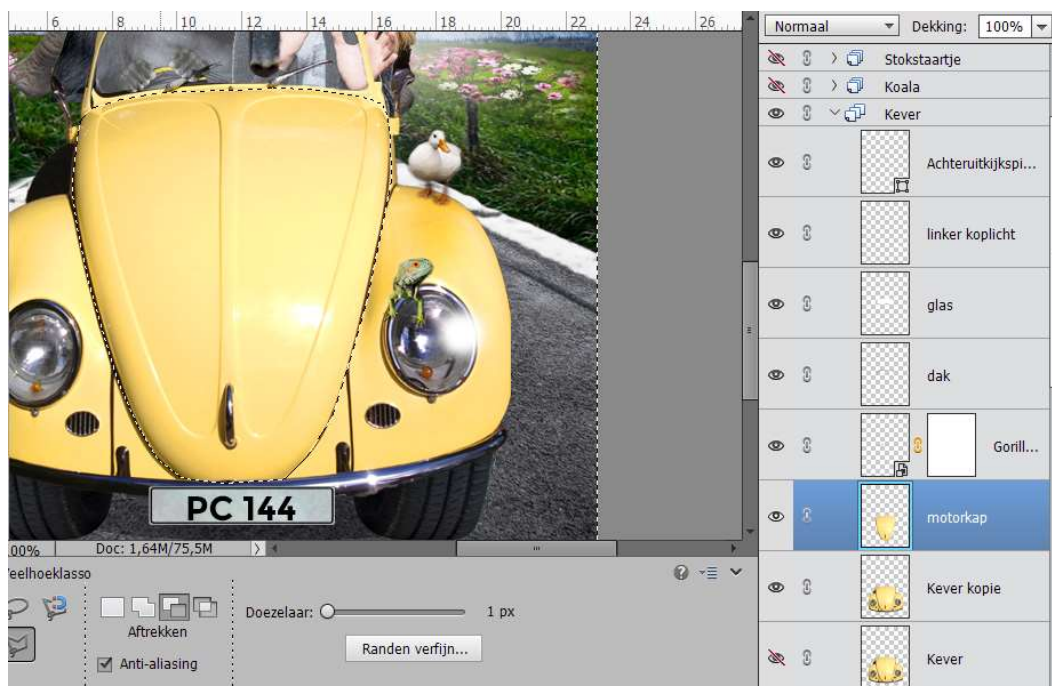
Sluit de oogjes van de dieren, zodat we alles goed kunnen zien om een selectie te maken van de motorkap.

Verenig de Kever met de Kleurtoon/Verzadiging en noem deze laag Kever.

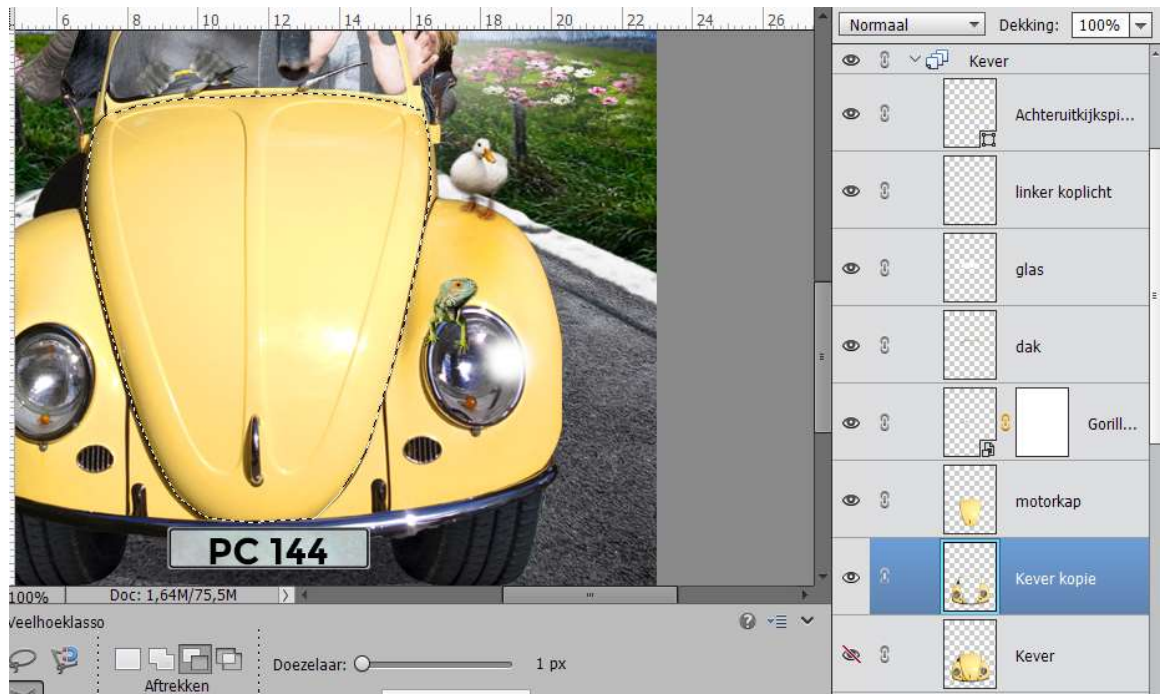
Dupliceer de laag van de Kever 2 maal. Sluit het oogje van de originele kever

Selecteer de motorkap met de Veelhoeklasso.

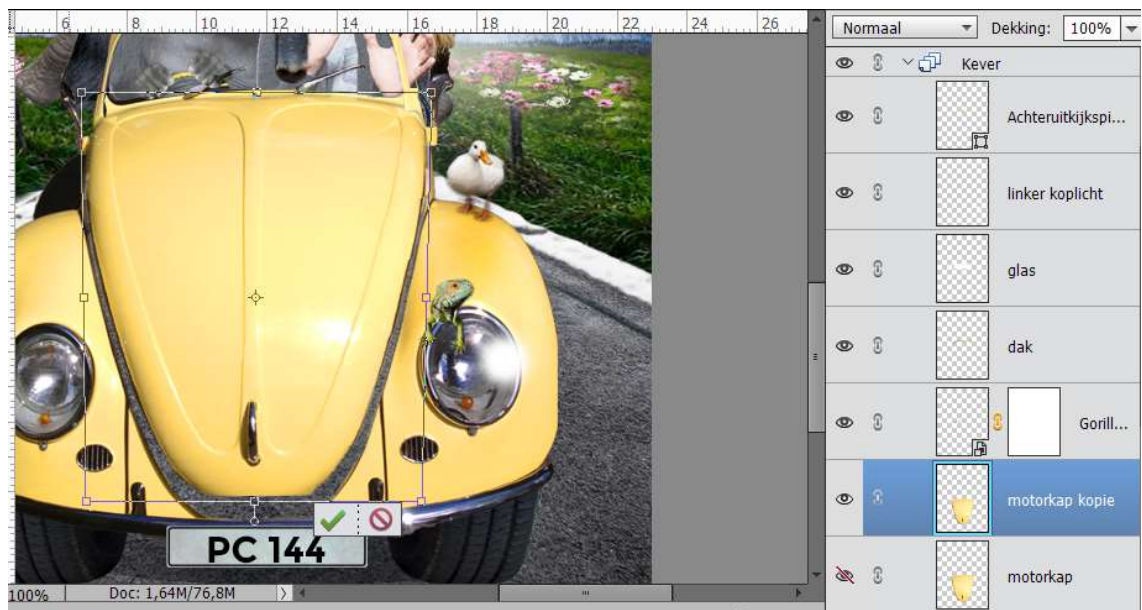
Draai de selectie om en druk op Delete



De Selectie opnieuw omdraaien en ga op de laag van de Kever staan en druk op Delete.



Sta terug op de laag motorkap. Dupliceer deze laag. Sluit oogje van de originele laag van de motorkap. Ga naar Afbeelding → Transformeren → Vervormen → sleep de kleine vierkantjes aan de onderkant omhoog om de kap korter te maken.



Open het oogje van de motorkap en vul deze met zwart.



Open alle gesloten oogjes, behalve die van de originele kever.

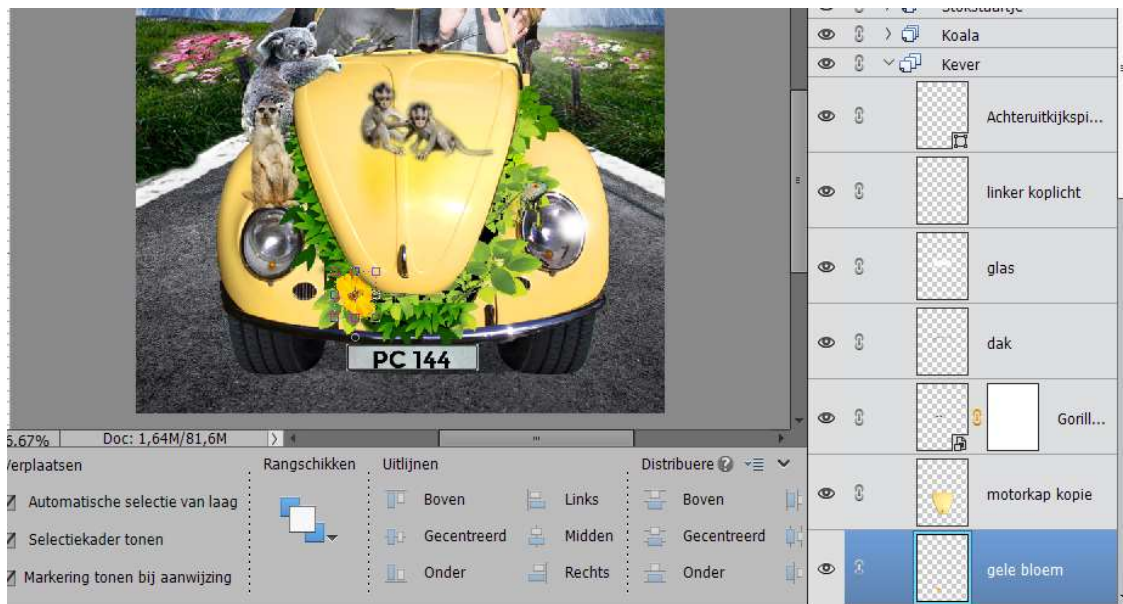
25. Bloemen, planten en bladeren toevoegen

Voeg Bladeren toe en schik ze mooi.



Open de afbeelding van de Gele bloem, selecteer deze en maak de randen fijn.

Plaats deze op werkdocument.



Plaats hieronder een nieuwe laag en noem deze schaduw.
 Doe CTRL+klik op de laag van de bloem.
 Vul de laag schaduw met zwart.
 Ga naar Filter Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 8 px.



Open nu ook de Afbeelding Witte_Bloem, selecteer deze en maak de randen fijn.
 Plaats deze op werkdokument.
 Plaats hieronder een nieuwe laag en noem deze schaduw.
 Doe CTRL+klik op de laag van de bloem.
 Vul de laag schaduw met zwart.
 Ga naar Filter Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 8 px.



26. Tijger plaatsen in de koffer.

Open de Afbeelding Tijger.JPG en selecteer het lijf van de tijger.
Plaats deze op een nieuwe laag.



Breng dit naar werkdokument en plaats hem achter de bladeren, we sluiten het oogje van de bladeren vooraan of gom deeltjes weg.

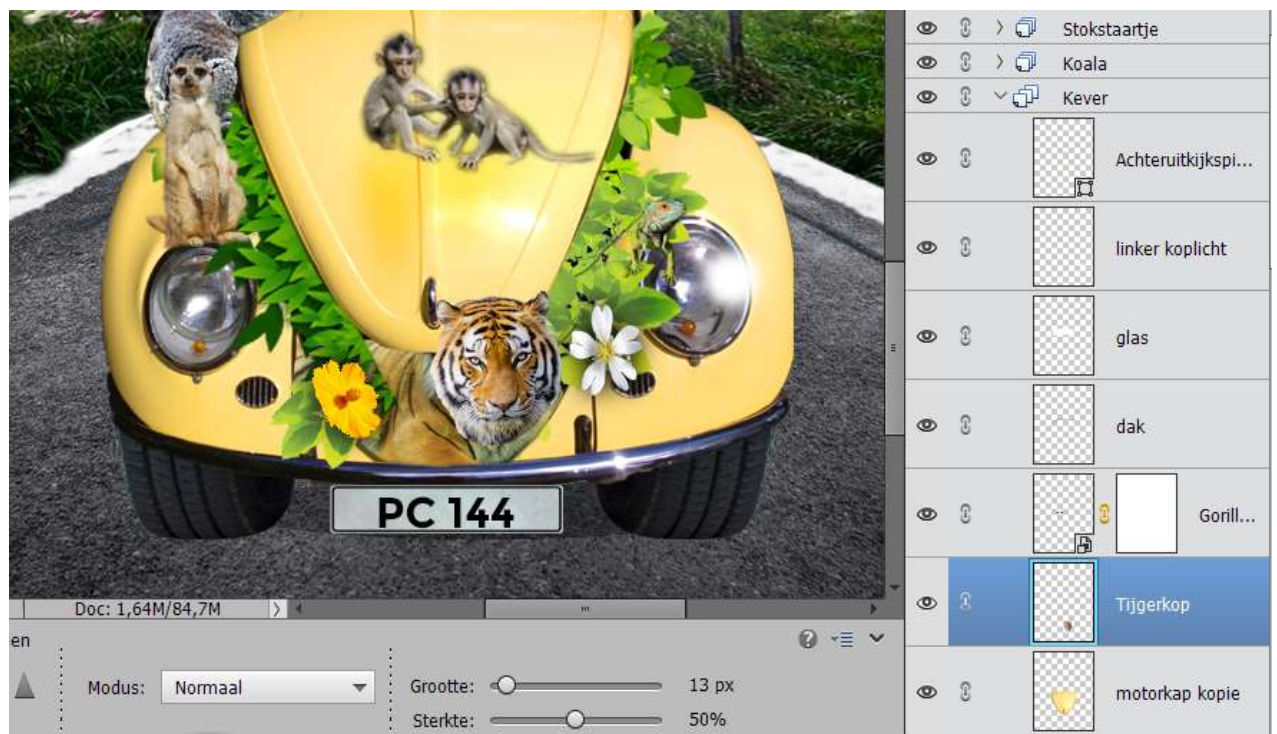


Open de Afbeelding Tijgerkop.JPG en selecteer de kop.

Plaats deze op een aparte laag.

Kopieer deze naar het werkdokument.

Plaats hem boven de motorkap om de indruk te wekken dat de tijger uit de auto komt.



Neem Gereedschap Doordrukken → Middentonen → Grootte: 17 px → Belichting: 50% en ga over de onderkant van de kop, zodat het lijkt dat deze overgaat naar het lijf.

Neem dan Gereedschap Vervagen → Normaal → Grootte: 20px en Sterkte: 50% en ga over de onderkant van de kop.



27. Goudvis toevoegen

Activeer de Laag Kever. Selecteer de linker koplamp

Dupliceer deze laag en plaats deze bovenaan het lagenpalet en noem deze laag koplamp links.



Plaats de Afbeelding “Vis.JPG” naar werkdocument.

Pas de grootte aan.

Maak een selectie van de koplamp links, activeer terug de laag Vis.JPG

en hang een laagmasker aan.

Wil je deze vergrootten of verkleinen, klik op sleuteltje zodat de laag van de Vis.jpg wordt losgekoppeld van de laagmasker. Activeer de foto en verklein of vergoot deze. Tevreden terug klikken tussen foto en laagmasker en sleuteltje komt terug.

Zet de laagdekking op 80%



Voeg vervolgens Goudvis.jpg toe.

Pas grootte aan.

Doe CTRL+Klik en doezen met 2 px, ga dan naar Bewerken →

Slinken → 1 px → OK → Doe CTRL+J en verwijder originele laag.



Plaats een nieuwe laag en noem deze wit zacht penseel.

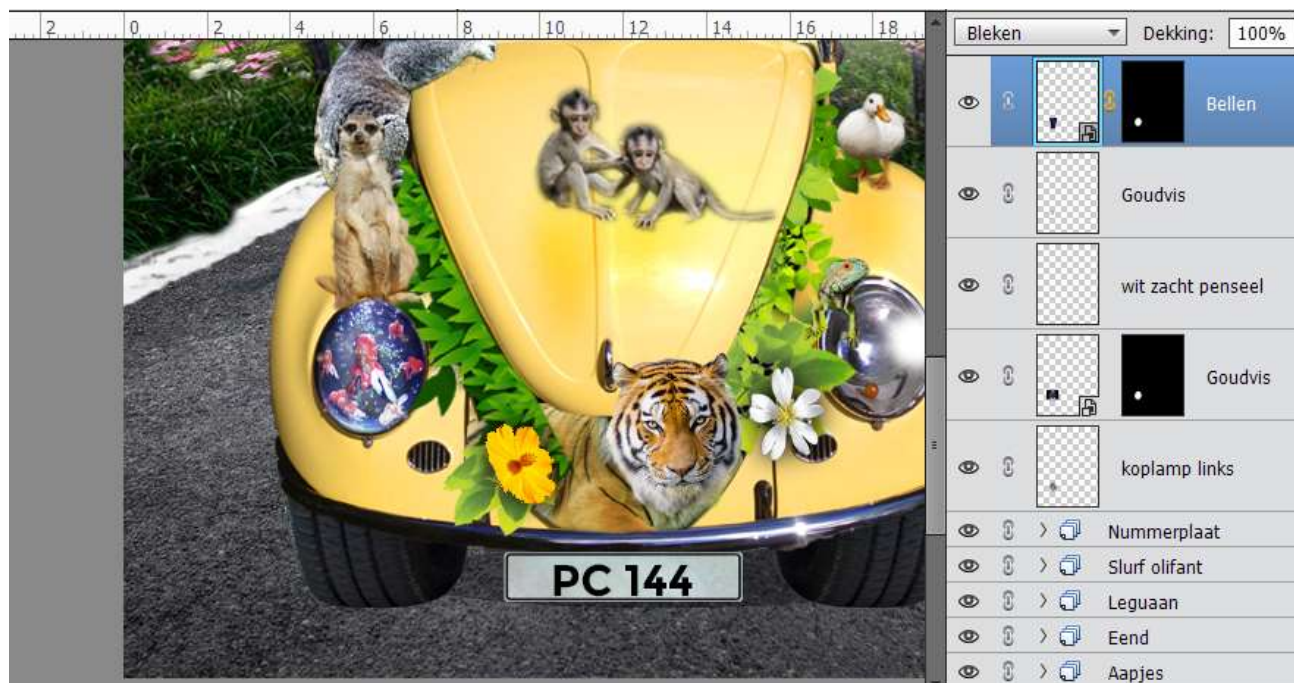
Neem een zacht penseel van 30 px – Dekking 18% en schilder over de

PSE- De Wilde autorit
goudvis. Dit gaat de goudvis meer effect geven.



Activeer terug de laag Goudvis.
Plaats de Bellen. Psd erin.

Doe CTRL + klik op de laag Koplamp links. Hang een laagmasker aan
de laag Bellen.psd.
Zet de laagmodus op Blekken.



Dupliceer deze laag 3 maal.

Verenig deze drie lagen, ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px en zet de laagmodus op Zwak Licht.



Sluit alle oogjes van de lagen boven de koplamp links.

Neem de Veelhoeklasso en selecteer de randen van de koplamp.

Dupliceer deze selectie op een aparte, plaats deze volledig bovenaan en noem deze rand.



Rand dupliceren.

Ga naar Filter → Overig → Hoogdoorlaat → 1 px.

Laagmodus op Zwak Licht zetten.

28. Scène aanpassen.

Plaats een nieuwe laag bovenaan en noem deze hooglichten.

Trek een cirkel en vul deze met wit.

Zet de overvloeimodus op Zwak Licht.

Ga dan Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen → 95px



Dupliceer de laag en plaats de hooglichten voor de auto en aan de zijkanten van de afbeelding.



29. Maak kleuraanpassing

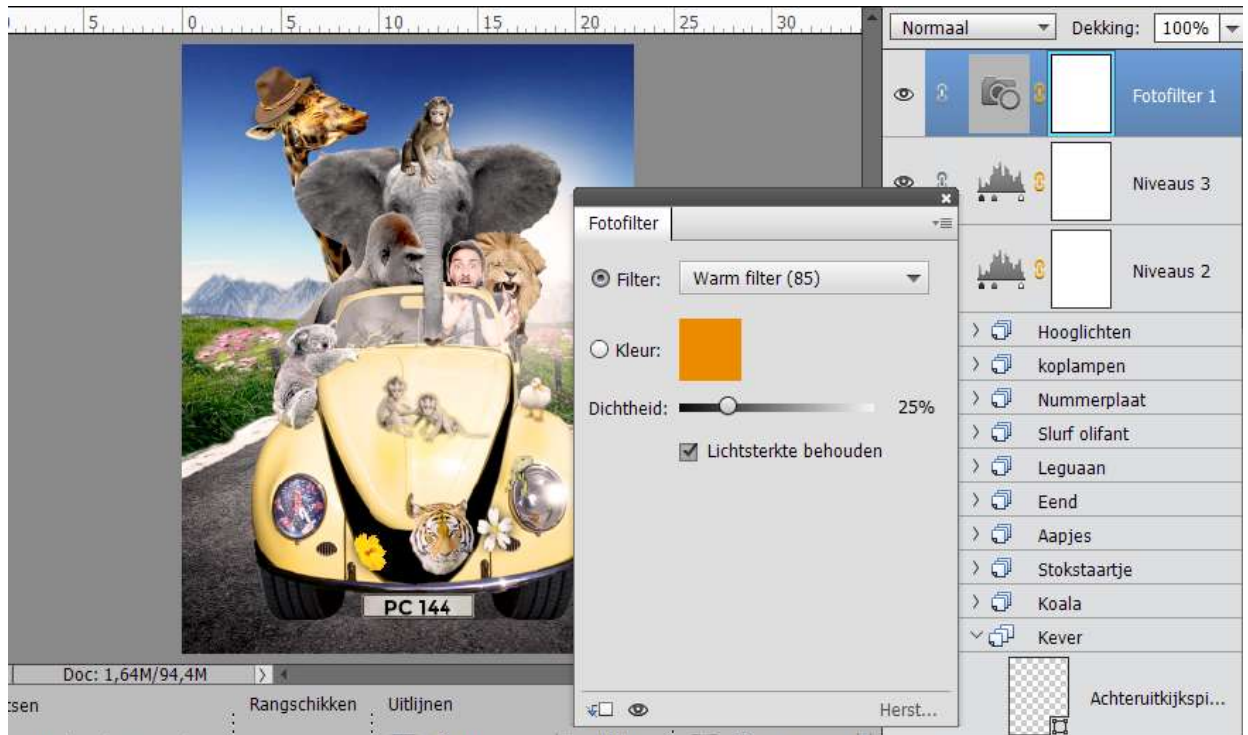
Ga naar Laag → Nieuwe Aanpassingslaag → Niveaus → 12 – 1,00 – 255.



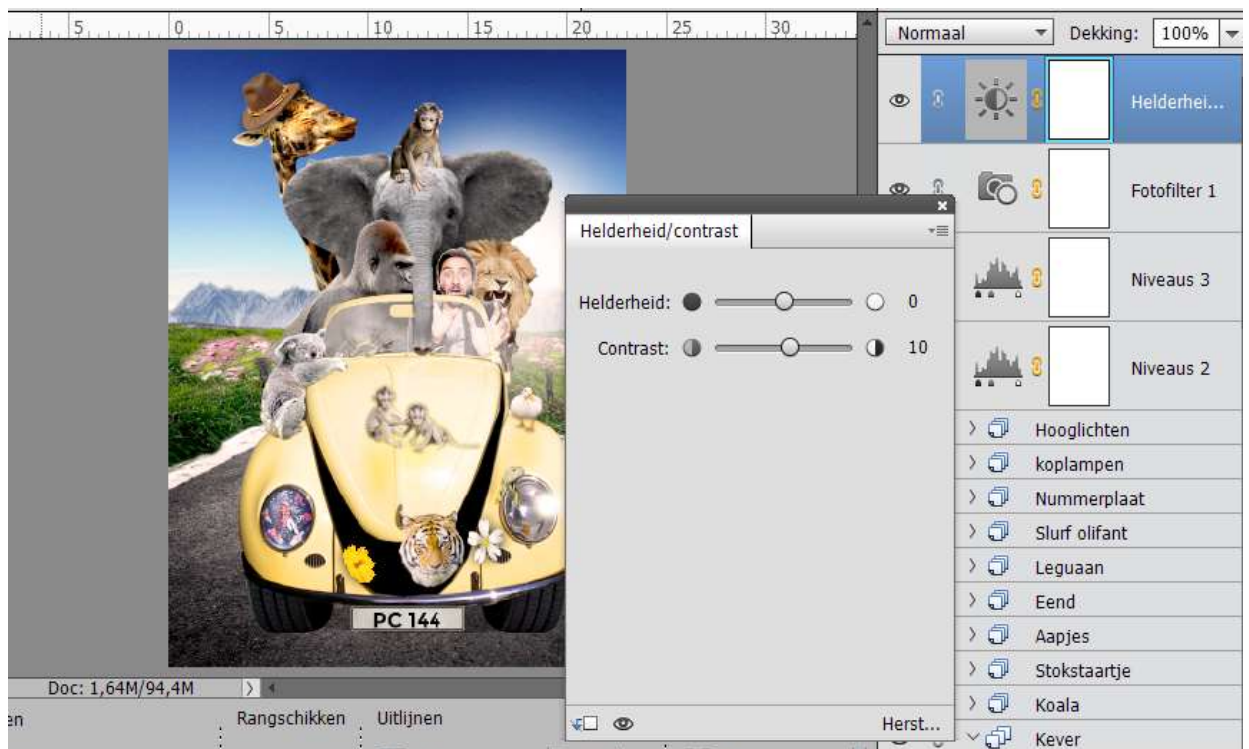
We gaan nog een niveau toevoegen, ga naar Laag → Nieuwe Aanpassingslaag → Niveaus → 20 – 1,00 – 255.



Pas vervolgens een Fotofilter → Warme Filter 85 → Dichtheid: 25%



Nu voegen we nog een Filter aan toe. Ga naar Filter → Nieuwe aanpassingslaag → Helderheid/Contrast: 0 – 10.



Plaats een nieuwe laag en vul met kleur #FFF6D6, verander de Overvloeimodus op Kleur en zet de Dekking naar 10%

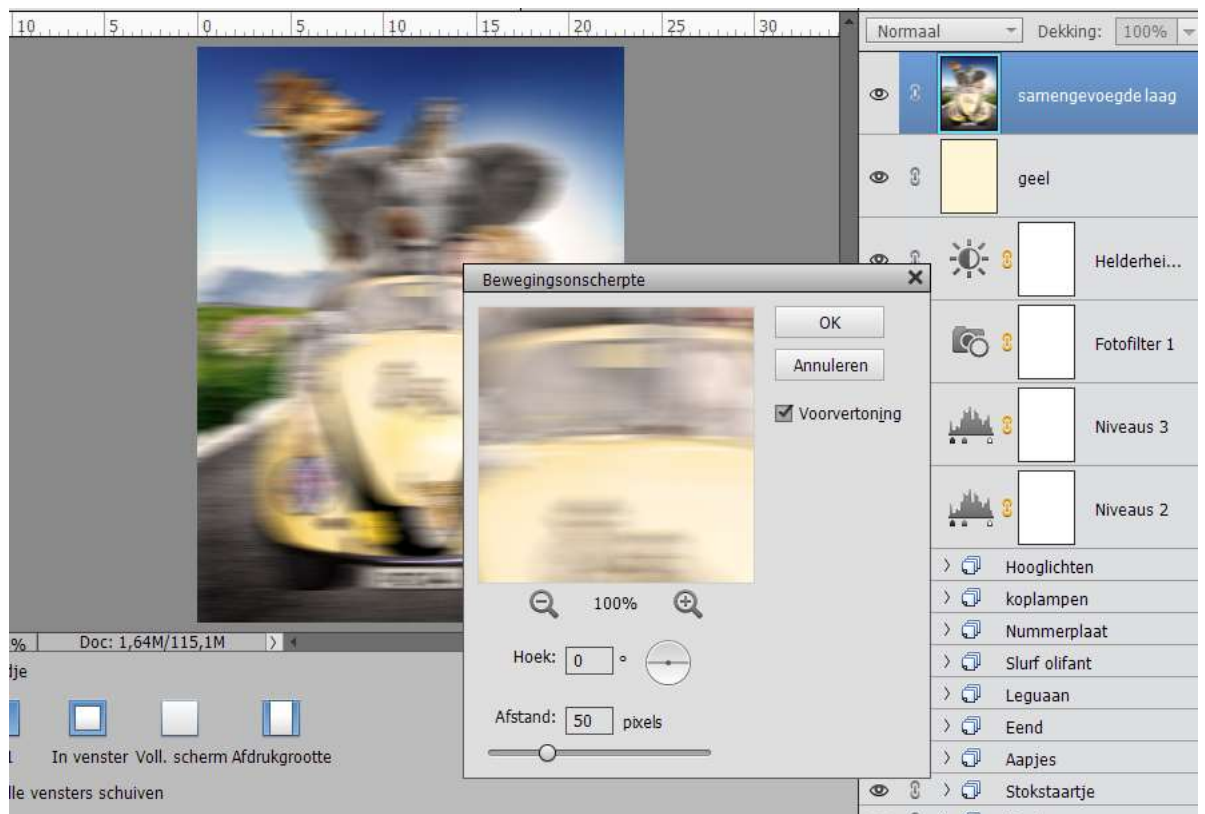


30. Bewegingsonscherpte aanbrengen.

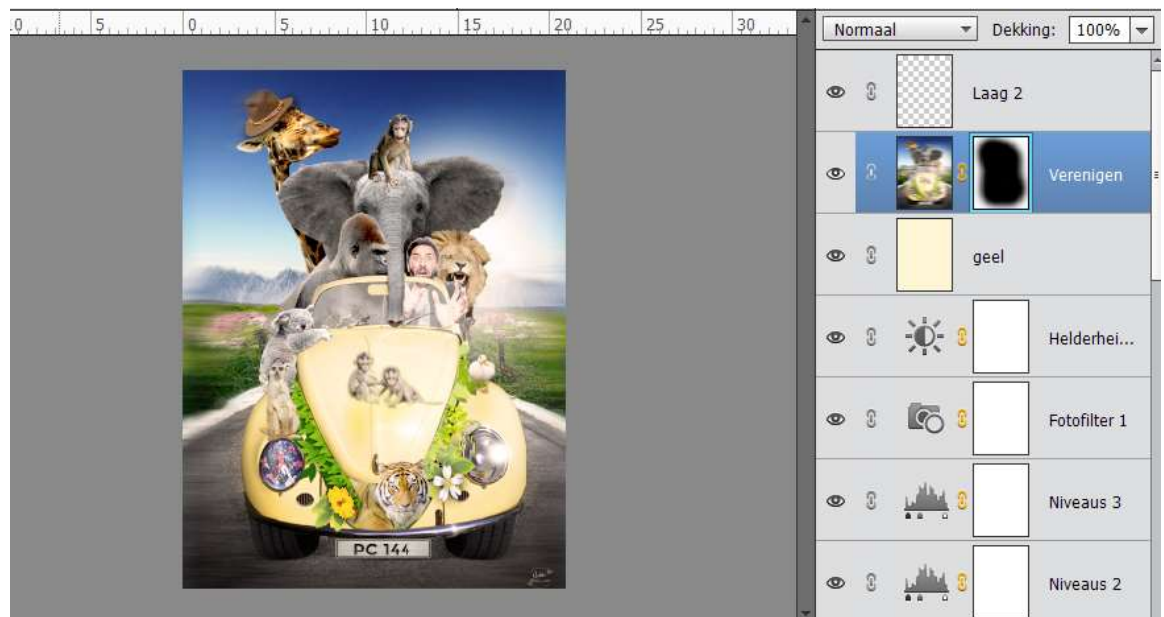
Selecteer alle lagen en dupliceer deze.

Voeg alle gedupliceerde lagen samen.

Ga naar Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte → Hoek: 0° - Afstand: 50 px



Hang een Laagmasker aan deze laag en wis het middelste gedeelte van de afbeelding, waardoor alleen de achtergrond vervaagt



31. Afwerken.

Werk af naar keuze.

Vergeet je naam niet.

Sla op als PSD: max. 800 px aan langste zijde.

Sla op als JPEG: max. 150 KB

Veel plezier en succes ermee

NOTI

Photoshop elements