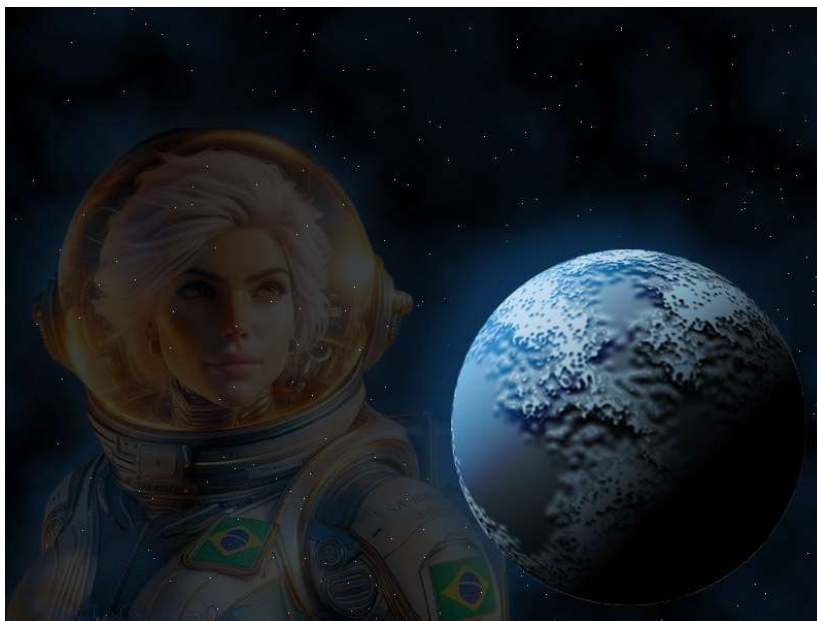
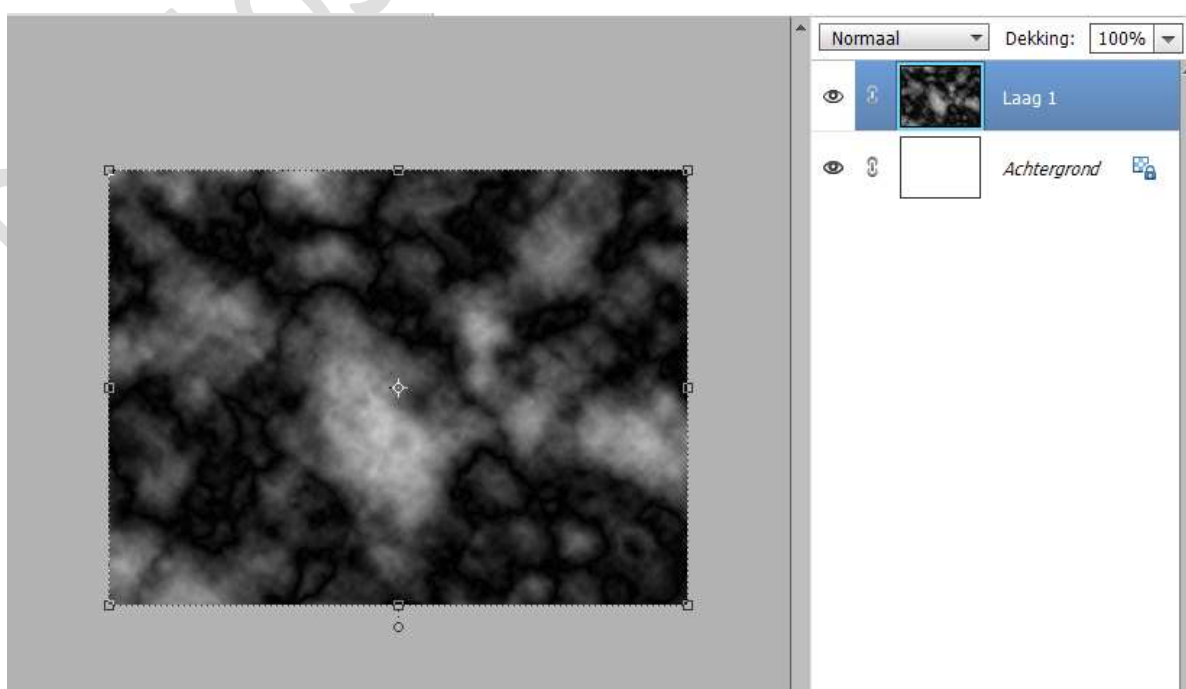


Ruimte achtergrond

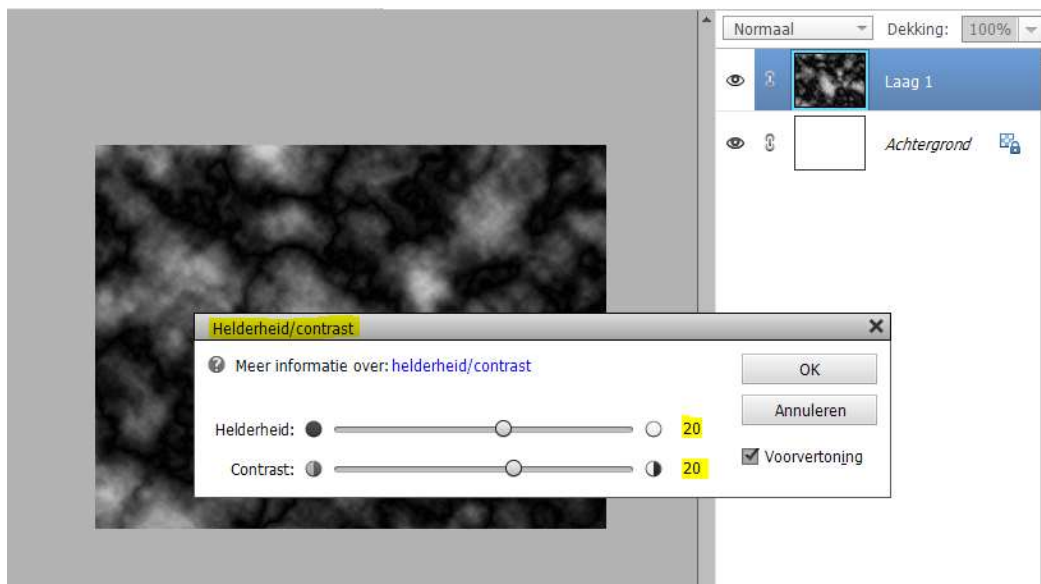


Materiaal: /

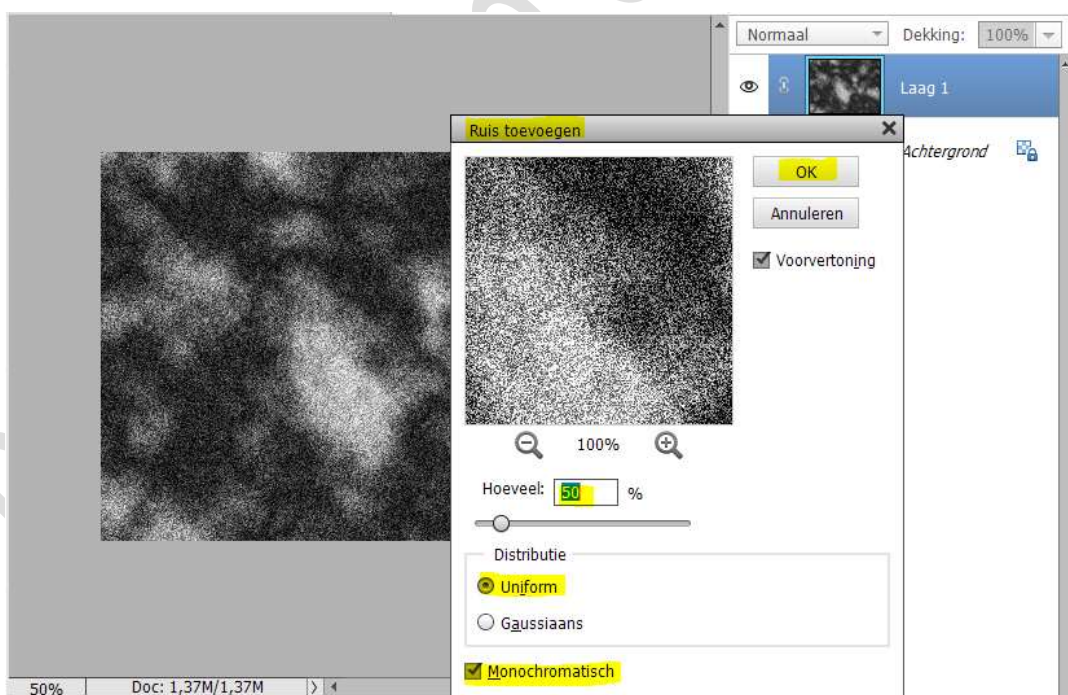
1. Open een **nieuw bestand van 800 x 600 px – 72 ppi – witte achtergrond**.
Herstel de **standaardkleuren** zwart wit, klik op de D toets.
2. **Nieuwe laag toevoegen**.
Ga naar **Filter → Rendering → Wolken**
Ga dan nog eens naar **Filter → Rendering → Andere wolken**, deze **filter herhalen we twee keren** (CTRL+F).



3. Ga naar **Verbeteren** → **Belichting aanpassen** → **Helderheid/Contrast** → Zet zowel de **helderheid** als het **contrast** op **20**.

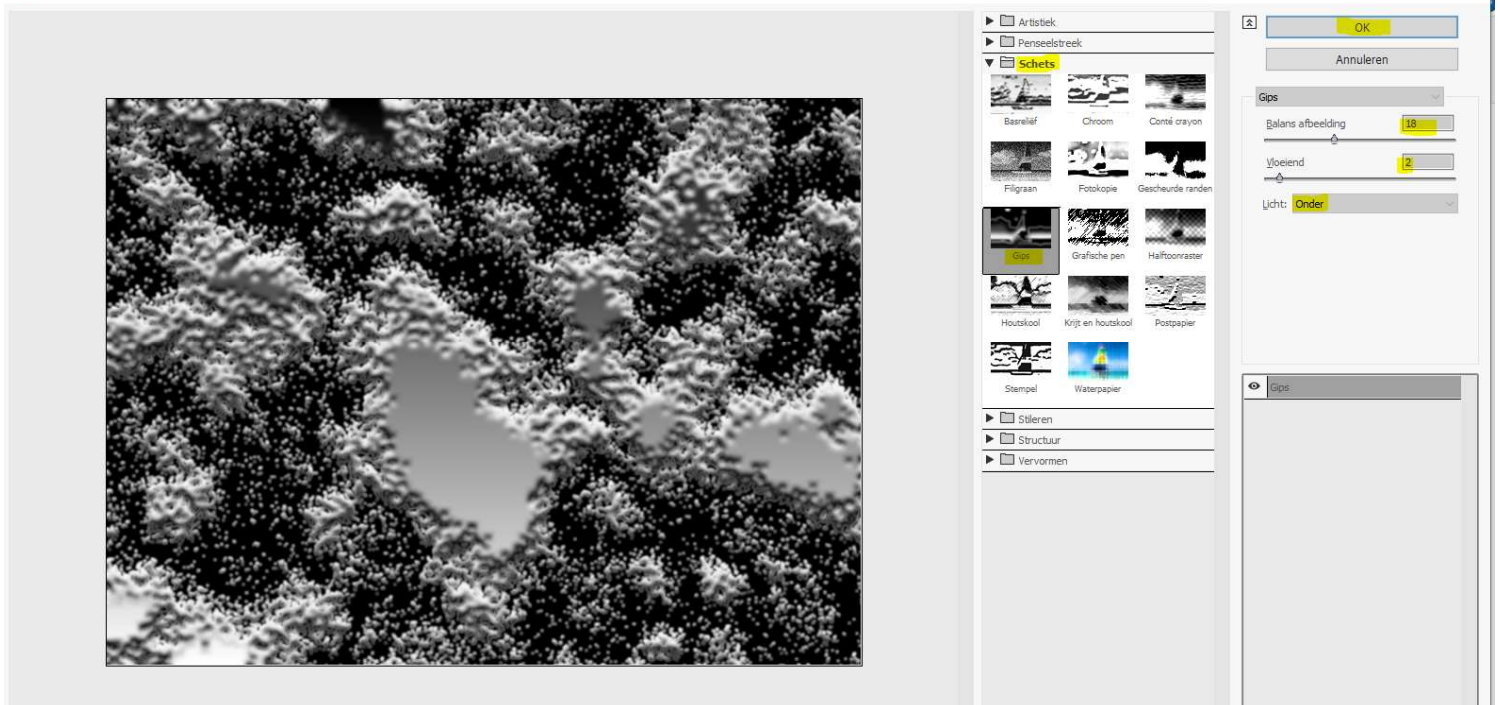


4. Ga dan naar **Filter** → **Ruis** → **Ruis toevoegen** → **Hoeveelheid: 50%** → **Uniform** → ☒ **Monochromatisch** → OK

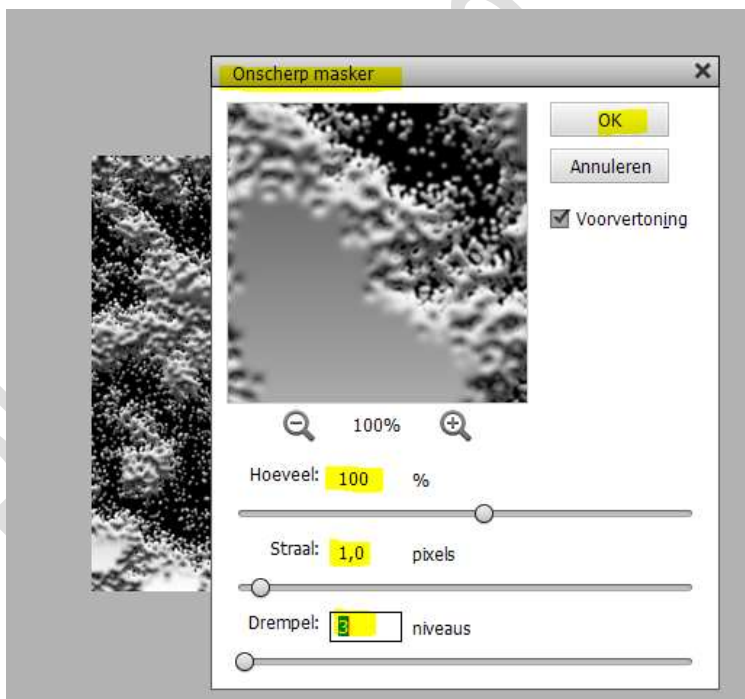


5. Ga nu naar **Filter** → **Filtergalerij** → **Schets** → **Gips** → **Balans afbeelding: 18** → **Vloeiend: 2** → **Licht: onder**.

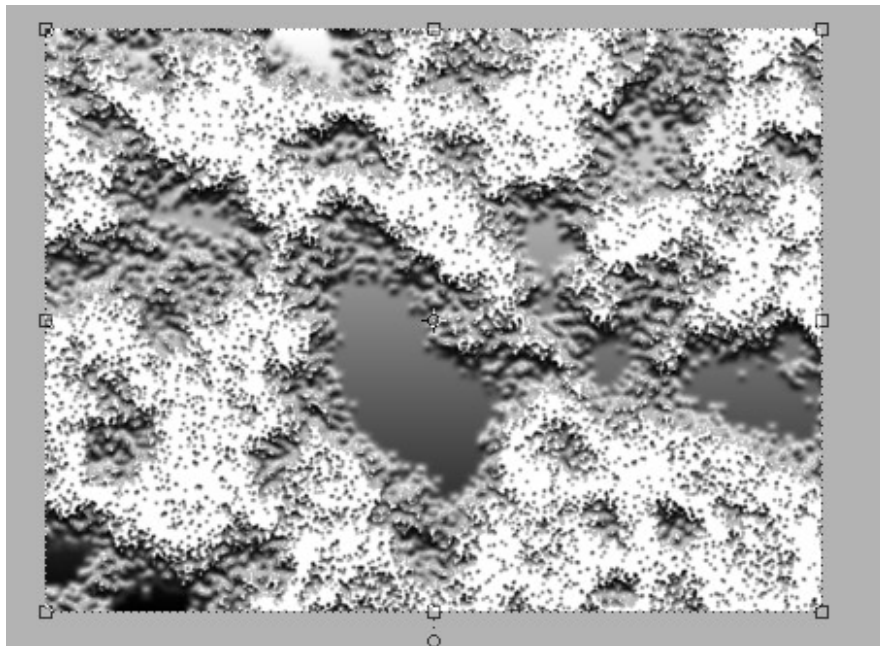
Gips (100%)



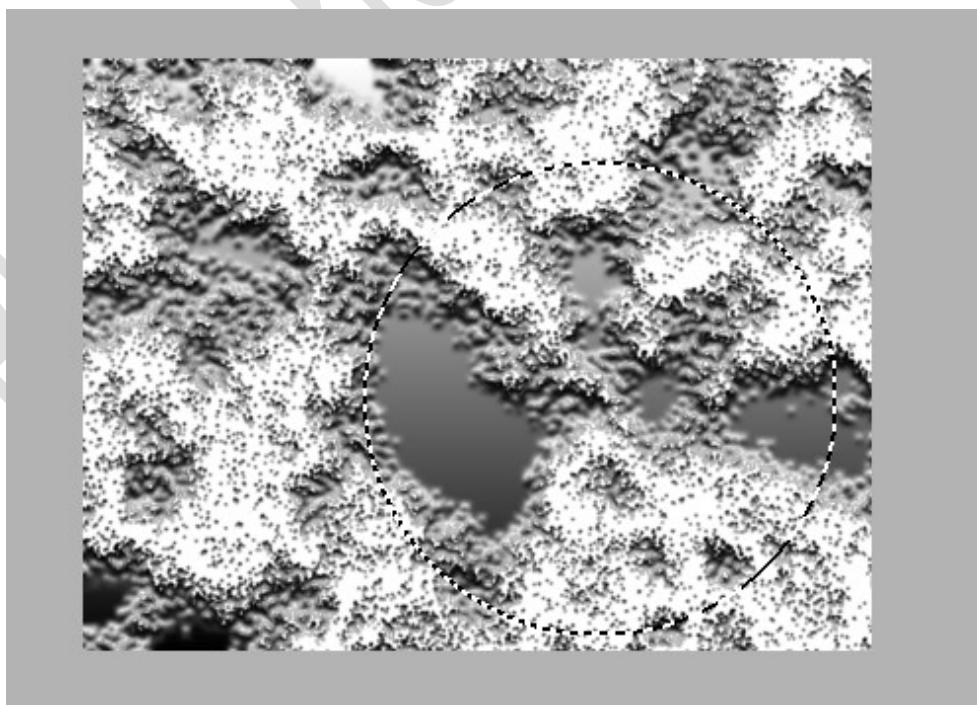
6. Ga nu naar **Verbeteren** → **Onscherp masker: Hoeveel: 100%** → **Straal: 1,0 px** → **Drempel: 3 niveaus** → OK



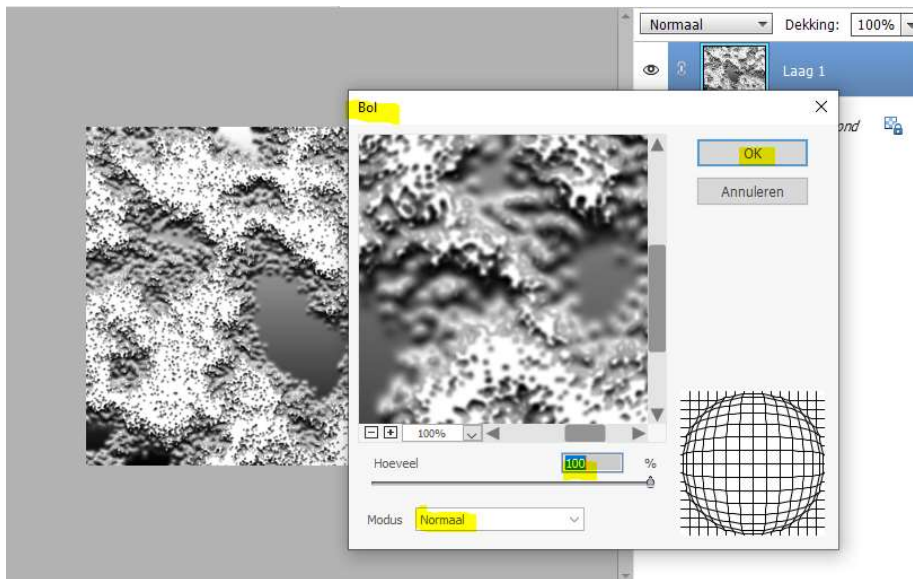
7. Doe nu **CTRL+I**, om negatief te maken.



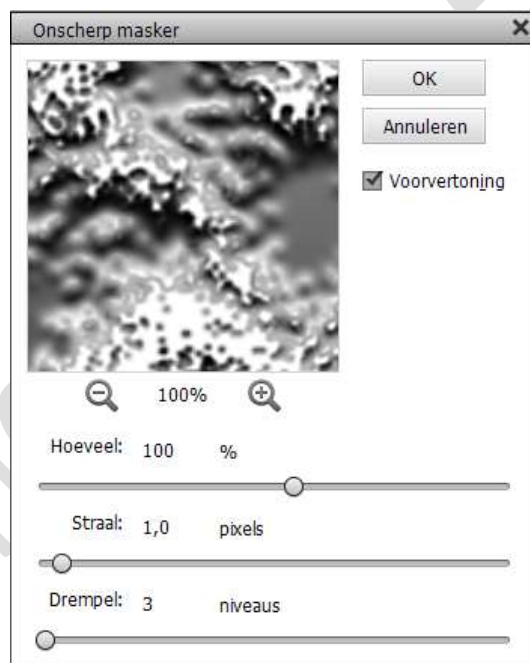
8. **Activeer** het **Ovalen selectiekader** met een **vaste grootte** van **480 x 480 px**.



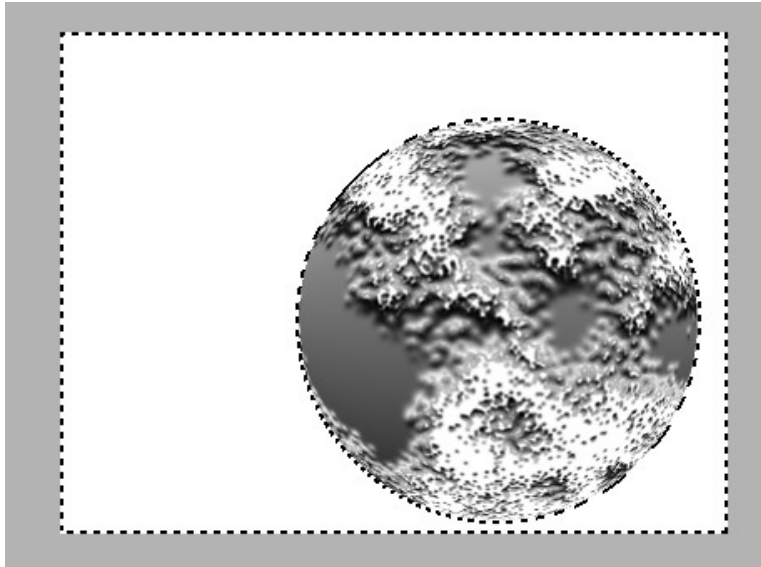
9. Ga nu naar **Filter** → **Vervormen** → **Bol** → **Hoeveelheid: 100** → **Modus: normaal** → OK



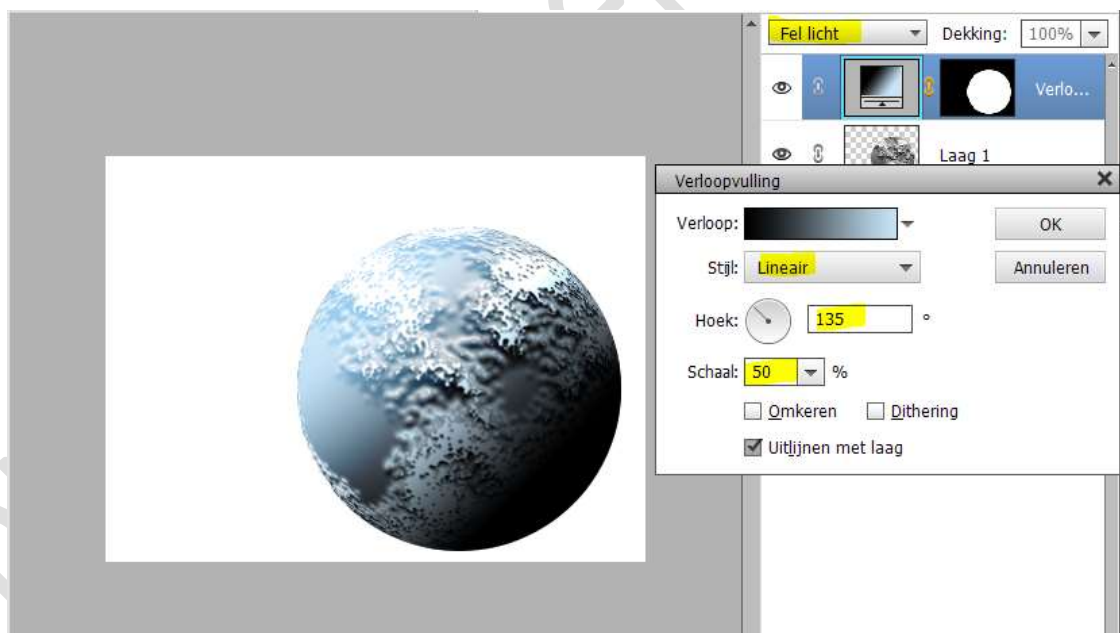
10. Ga nu naar **Verbeteren** → **Onscherp masker**: **Hoeveel: 100%** → **Straal: 1,0 px** → **Drempel: 3 niveaus** → OK



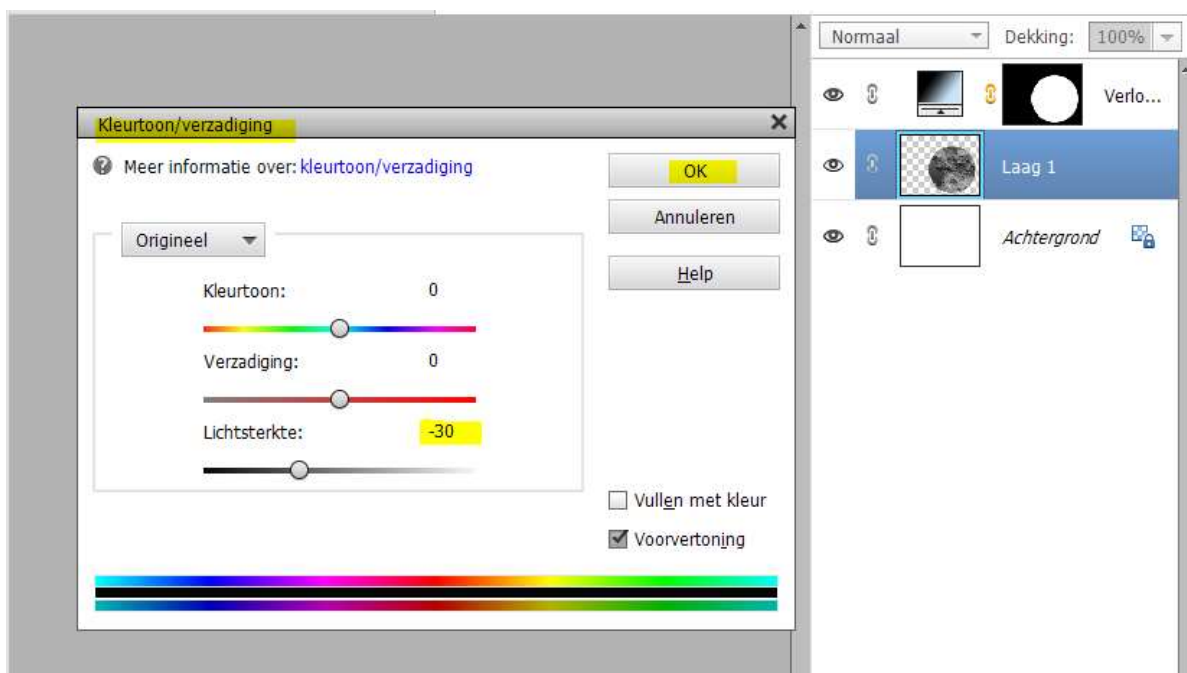
11. Ga naar **Selecteren** → **Selectie omkeren** → Druk op de **delete** toets.
Deselecteren (CTRL+D)



12. Doe **CTRL+klik** op de **bol**, laag 1.
Aanpassingslaag Verloopdekking, geef deze een **Lineair verloop** van **zwart naar helder blauw**, met een **hoek van 135°**, **schaal van 50%**.
 Zet de **Overvloeimodus/laagmodus** op **Fel Licht**.



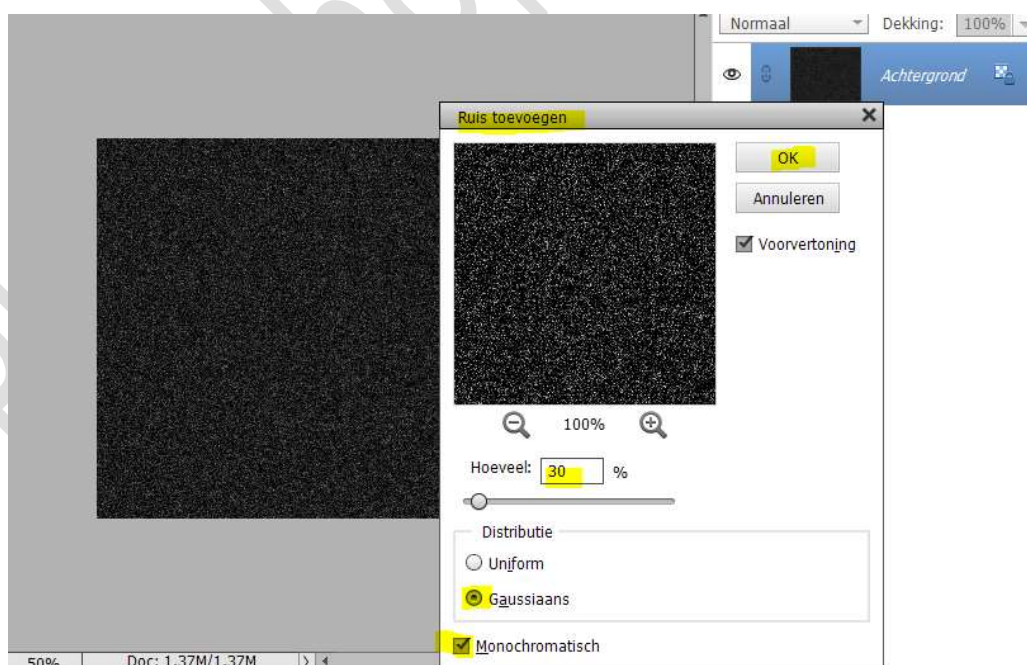
13. **Activeer** de **laag van de bol**, laag 1.
 Ga naar **Verbeteren** → **Kleur aanpassen** → **Kleurtoon/verzadiging aanpassen** (**CTRL+U**) → **lichtsterkte op -30**.



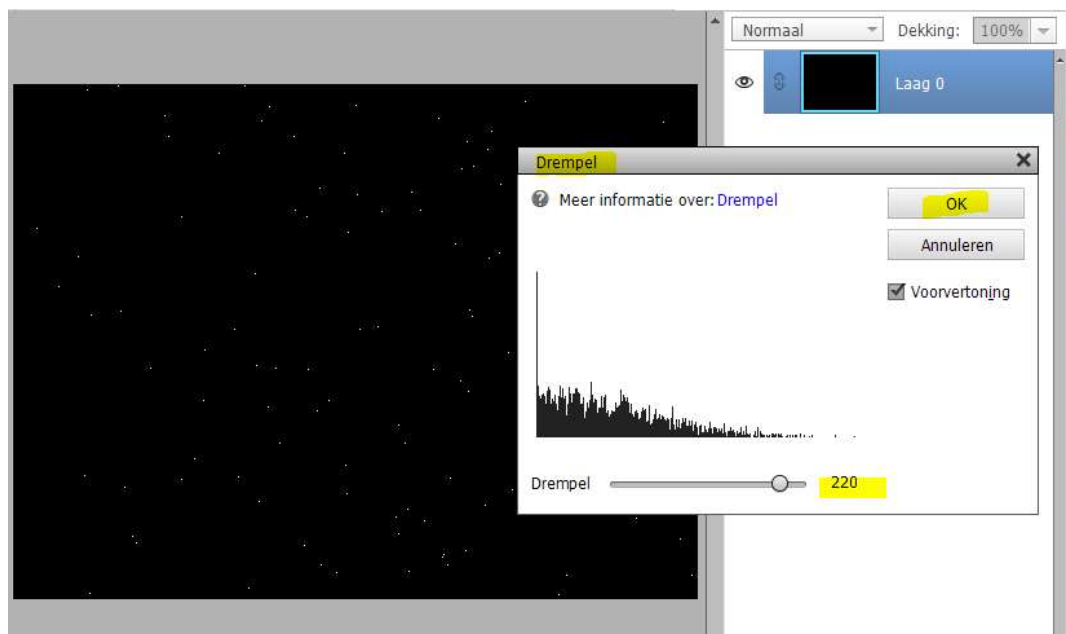
14. We gaan nu onze planeet in de ruimte plaatsen.

Open een **nieuw bestand van 800 x 600 px – 72 ppi – zwarte achtergrond**.

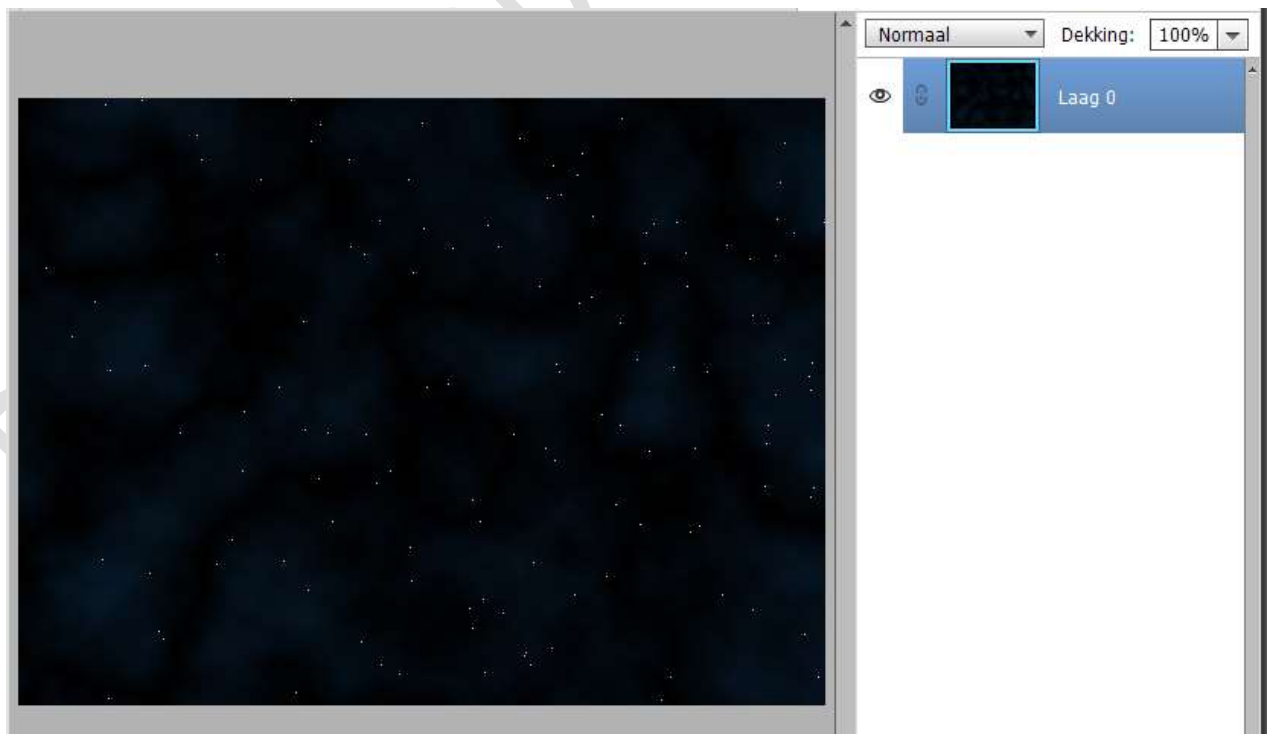
15. Ga naar **Filter → Ruis → Ruis toevoegen → Hoeveel 30% → ☉ Gaussiaans → ☒ Monochromatisch → OK**



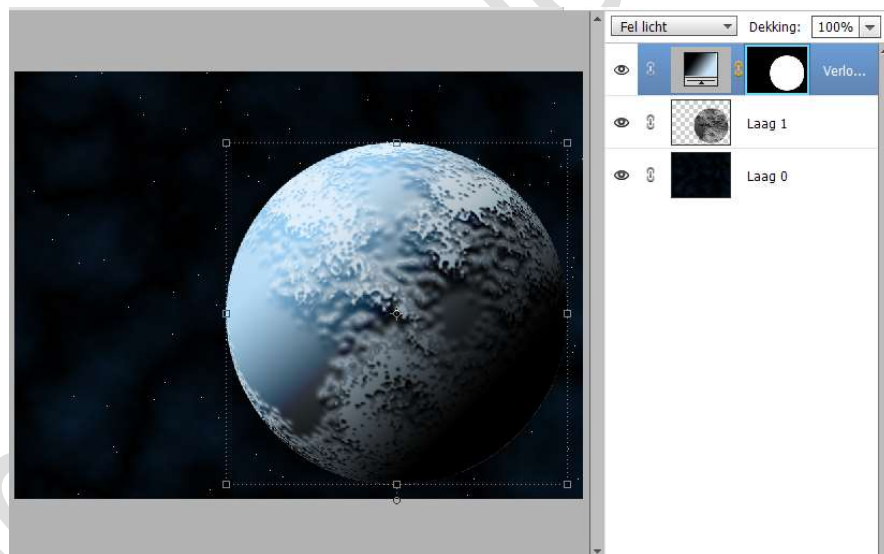
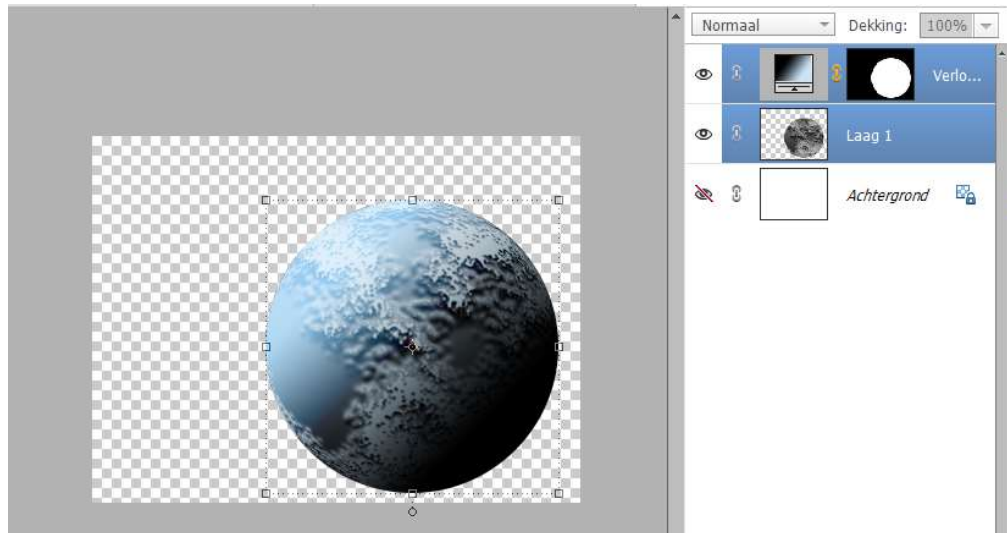
16. Deze **achtergrondlaag** naar een **gewone laag (laag 0)** brengen.
Ga naar **Filter → Aanpassen → Drempel → 220 → OK**



17. Zet **Voorgrondkleur** op **zwart** en **achtergrondkleur** op **#0B2843**.
Ga naar **Filter → Rendering → Andere wolken → Filter 1 keer herhalen (CTRL+F)**.

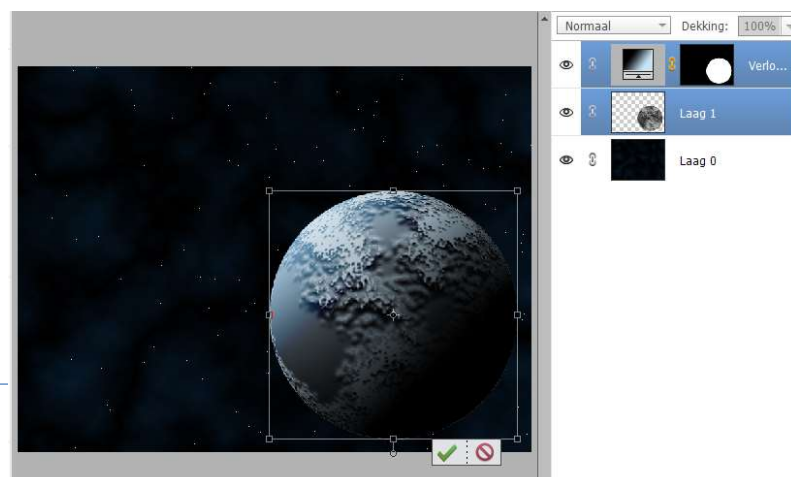


18. Ga naar uw **werkdokument** van uw **gemaakte planeet**.
Sluit het oogje van uw achtergrond.
Selecteer de lagen 0 en het verloop en **verplaats** deze naar uw **nieuw werkdokument**.



Pas de grootte aan, zorg wel dat beide lagen actief zijn.

Hoe meer je de planeet naar rechts onderaan verplaatst, hoe meer ze in de schaduw komt dankzij het verloop.



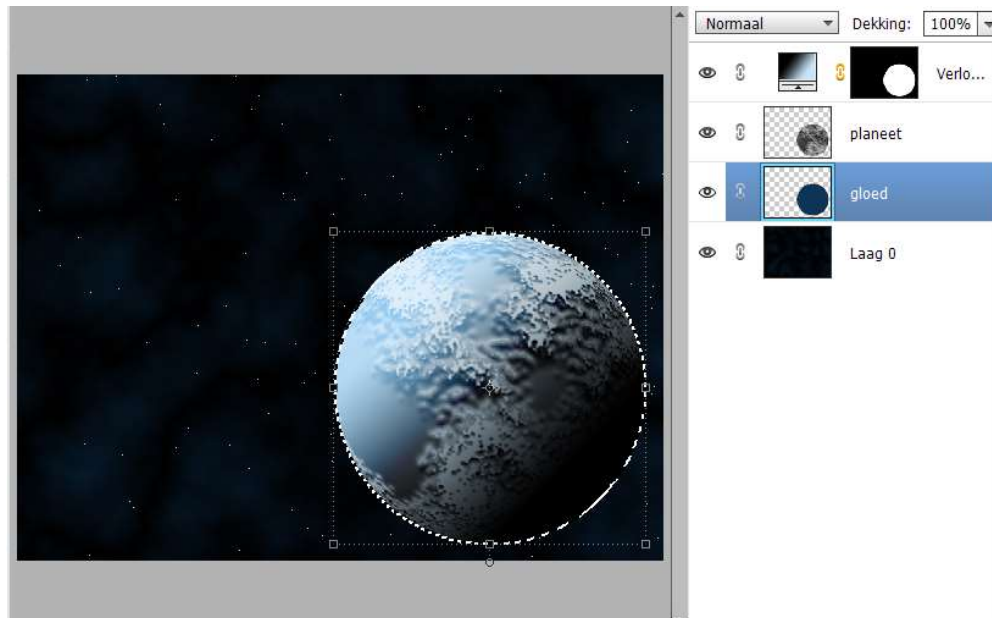
19. Plaats **onder de laag van de planeet** een **nieuwe laag** en noem deze **gloed**.

Zet **voorggrondkleur** op **#0E3458**.

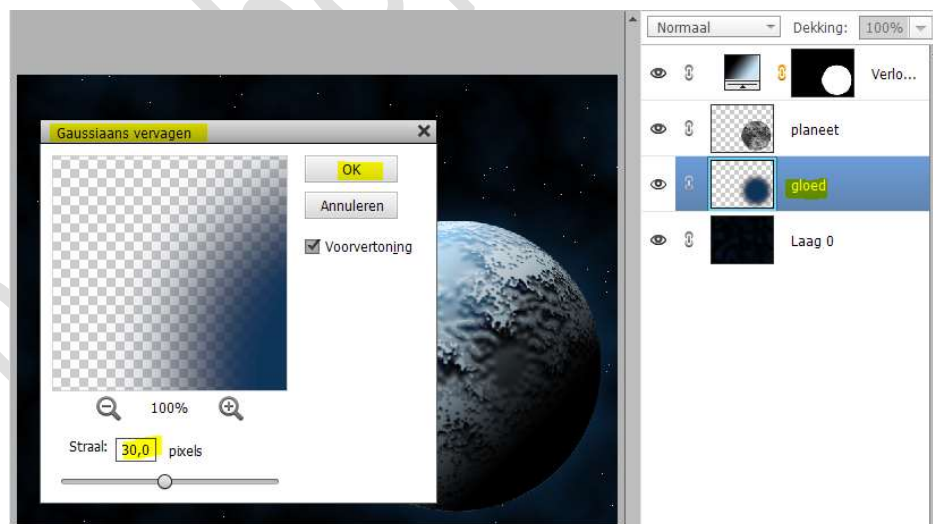
Doe **CTRL+klik** op de **laag van de planeet**.

Vul de laag gloed met **voorggrondkleur**.

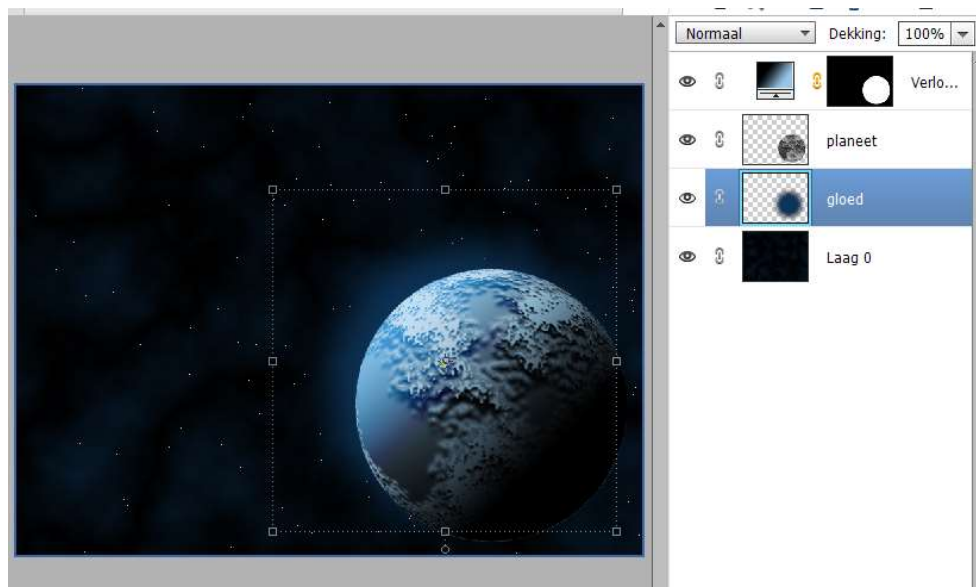
Deselecteren.



20. Ga nu naar **Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen met 30 px**.



Verplaats de **blauwe gloed** een **beetje naar boven toe**, zodat die niet in de schaduw ligt.



21. Onze ruimte achtergrond is klaar.
Werk af naar keuze en vergeet uw naam niet.
Sla op als PSD en als JPEG: max. 150 kb

Veel plezier ermee

NOTI