



<u>Geometrische surrealisme</u>



Materiaal: landschap – stijl op driehoek – vorm - vrouw

- 1. Open de afbeelding van landschap in uw PSE.
- 2. Plaats daarboven de vorm en roteer deze. Vergroot ook een beetje.





3. Plaats daarboven een nieuwe laag en noem deze vlak 1. Zet de laagdekking van de vorm tussen de 50 en 60%. Activeer het Gereedschap Veelhoeklasso. Ga met dit gereedschap over één van de zijden. Vul deze selectie dan met zwart (Bewerken → Selectie vullen → kleur: zwart).



Deselecteren.

4. Plaats daarboven een **nieuwe laag** en noem deze **vlak 2**. **Herhaal** de **vorige stappen** voor het **nieuwe vlak**.



2







Deselecteren.

5. Doe dit nu ook voor het **3^{de} vlak**.



Deselecteren.

6. Oogje van de vorm mag u sluiten of deze laag mag u verwijderen.
Dupliceer de achtergrondlaag.
Plaats als Uitknipmasker boven vlak 1.
Transformeer de laag.







Dupliceer de achtergrond weer, nog 2 keer.
 Plaats nu ook boven vlak 2 en vlak 3 met Uitknipmasker.
 Transformeer ook deze naar keuze.



8. Plaats boven de eerste kopie van de achtergrond een nieuwe laag en noem deze schaduw. Geef een Uitknipmasker. Neem een zacht wit penseel met penseeldekking van 60% en beschilder de rand. Neem dan een zacht zwart penseel en schilder onderaan.







 Herhaal boven die andere kopielagen.
 Vormen met zwarte kleur bovenaan en onderaan de vorm. Met witte kleur voor de kleine vorm rechts.



Zet van alle schaduwlagen de laagdekkingen op 80%.



10. Deze 9 lagen groeperen, voor wie dit niet kan, samenvoegen tot één laag, alleen die 9 lagen van de driehoek!







11. Laad de bijgevoegde laagstijl bij uw stijlen. Pas deze toe op de laag groep of op samengevoegde laag.



12. Plaats een nieuwe laag boven de achtergrondlaag en noem deze schaduw driehoek.

Activeer het Gereedschap Veelhoeklasso. Maak volgende selectie.



Vul deze selectie met zwart. Deselecteren.







13. Ga nu naar Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte: Hoek: 18°
- Afstand: 103 px.



Zet de **laagdekking** van deze laag op **50%**.



14. We gaan deze ook nog Gaussiaans Vervagen met 8,4 px.







15. Plaats boven de laag van de schaduw driehoek een nieuwe laag en noem deze schaduw links onderaan.

Neem een **groot zacht zwart penseel** en **schilder onderaan** uw werkdocument.



Zet de laagdekking van deze laag op 57%.



16. Dupliceer de achtergrondlaag.

Ga naar Filter → Vervagen → Vage lens → ☑ Voorvertoning → O Nauwkeuriger → Iris: Vorm: Vijfhoek → Straal: 4 → Bladkromming: 0 → Rotatie: 0 → Spiegelend hooglichten: Helderheid: 7 → Drempel: 255 → Ruis: Hoeveelheid: 9 → Distributie: O Gaussiaans → OK





Vage lens (77,1%)



Annuleren Annuleren Annuleren Annuleren Annuleren Annuleren Annuleren Annuleren Diete toewijzen Bron: Geen Brandpuntsafstand vervager O Omkeren Iris Vorm: Vijftneek (S) Straal A Comkeren Iris Comker	(ок)	
Vorvertoning Neuwkeuniger Diepte toewijzen Bron: Geen Comkeren Tris Vorm: Vijfhoek (5) Straal Comkeren Tris Vorm: Vijfhoek (5) Comkeren Rotatie Dempel Spiegelende hooglichten Helderheid Comkeren Rotatie Distributie Uniform Comkeren Comkere	Annuleren	
Sneller Nauwkeunger Diepte toewijzen Bron: Bron: Geen Omkeren Image: Comparison of the second of the s	Voorvertoning	
Diepte toewijzen Bron: Geen ✓ Brandpuntsafstand vervager 0 Omkeren Tris Vorm: Vijfhoek (5) ✓ Straal 4 Bladkromming 0 Aute Aute Competed 0 Competed 0	🔘 Sneller 🧿 Nauwkeuriger	
Bron: Geen	Diepte toewijzen	
Brandpuntsafstand vervager 0 Omkeren Iris Vorm: Vijfhoek (S) Straal 4 Bladkromming 0 Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributte 9 Uniform O Gaussiaans	Bron: Geen	~
Omkeren Iris Vorm: Vijfhoek (S) Straal 4 O Bladkromming 0 Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributte Uniform © Gaussiaans	Brandpuntsafstand vervager 0	
Iris Vorm: Vijfhoek (S) Straal 4 C Rotatie 0 Rotatie 0 C Prempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributte Uinform C Gaussiaans	Omkeren	
Straal 4 Straal 4 Straal 0 Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie 9 Uniform Gaussiaans	Iris	
Soldari 1 Bladkromming 0 Bladkromming 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Outsfrom Gaussiaans	Straal 4	
Bladkromming 0 Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	·	
Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	Bladkromming 0	
Rotatie 0 Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	<u>۵</u>	
Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	Rotatie 0	
Spiegelende hooglichten Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	<u>۵</u>	
Helderheid 7 Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	Spiegelende hooglichten	
Competence	Helderheid 7	
Drempel 255 Ruis Hoeveel 9 Distributie Uniform Gaussiaans	- <u>Ó</u> -	
Ruis Hoeveel Distributie Uniform Gaussiaans	Drempel 25	15
Hoeveel 9 Distribute Uniform Gaussiaans	Ruis	(au)
Distributie Uniform Gaussiaans	Hoeveel 9	
Distributie O Uniform O Gaussiaans	- <u> </u>	
O Uniform Gaussiaans	Distributie	
Gaussiaans	O Uniform	
	Gaussiaans	

17. Laad de afbeelding van de dame in uw PSE.
Selecteer deze mooi uit.
Hebt u al één van de vernieuwde versies zit daar een mooi

hulpmiddeltje bij. Ga naar Selecteren → Onderwerp → dame wordt voor u mooi uitgeselecteerd.

Hang een **laagmasker** aan, controleer nog eens of alles mooi uitgeselecteerd is.

Dupliceer deze **laag** en klik met uw rechtermuisknop op laagmasker → **laagmasker toepassen**.







Verplaats de dame naar uw werkdocument. Pas de grootte aan. Doe CTRL+T → Laag Horizontaal plaatsen. Zet de laag van de dame bovenaan in uw lagenpalet.



 18. Activeer het Gereedschap Tegenhouden: Bereik: Middentonen → Grootte: 29 px - Belichting: 30%. Ga met dit gereedschap over de schouder, deel van de rug en de arm.







19. Doe nu CTRL+L (Niveaus) → Uitvoerniveaus: 4 – 230.



20. Nieuwe laag onder de laag van de dame en noem deze schaduw dame.

Neem een zacht zwart penseel (penseelgrootte: 63 px – penseeldekking: 44%) en schilder schaduw onder het model.







Zet de **laagdekking** op **70%**.



Ga naar **Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen → 16,6 px →** OK.



21. Zet Voorgrondkleur op #FF0000.
Plaats bovenaan een nieuwe laag en noem deze kleur # FF0000.
Neem een zacht penseel van 1000 px - penseeldekking van 100%.
Plaats een stip.







Zet de **laagmodus** van deze laag op **Lichter** en de **laagdekking** op **80%**.



Doe CTRL+T → Transformatie → groter maken → B & H: 118%.







22. Zet nu het Voorgrondkleur op #FF8585.
Plaats daarboven een nieuwe laag en noem deze kleur #FF8585.
Neem een zacht penseel van 1000 px - penseeldekking van 100%.
Plaats een stip.



Zet de **Overvloeimodus/laagmodus** van deze laag op **Bleken** en de **laagdekking** op **50%**.









23. Maak bovenaan een samengevoegde laag (CTRL+ALT+Shift+E). Ga naar Filter → Cameravervorming corrigeren → Vignet → Mate: -100 → ok.



24. Lesje Geometrische surrealisme is klaar. Werk af naar keuze en vergeet uw naam niet. Sla op als PSD: max. 800 px aan langste zijde. Sla op als JPEG: max. 150 kb.

Veel plezier ermee NOTI