

SPOTLIGHT Les van Robert



Deze oefening bestaat in hoofdzaak uit drie delen:

- A. hoe maak ik een wateroppervlak
- B. hoe maak ik een spiegelbeeld
- C. hoe maak ik een woord of tekst die doorzichtig is (glaseffect)

Tenslotte als kers op de taart: hoe breng ik de spot aan.
Je zult zien, het zijn allemaal simpele bewerkingen: beloofd

Eerst het begin:

- Open een nieuw document. Aan jou de keuze. Ik heb geopteerd voor een hoogte en breedte van 15 cm//resolutie 96//achtergrondkleur wit.

A hoe maken we op een eenvoudige wijze een wateroppervlak (er zijn nog andere mogelijkheden).

- 1. dupliceer in het palet lagen de achtergrondlaag. Ik maak hier een gewoonte van. Dit geeft je zeker als je met afbeeldingen werkt een veiligheid. Geef deze laag de naam "water". Geef deze laag een waterkleurtje. Doe dit naar uw eigen aanvoelen – blauw/grijs/groen. Dit doe je door in het vierkantje van de voorgrondkleur te klikken// kleur aanduiden//laag vullen met het emmertje of met Alt+backspace. De achtergrondkleur blijft wit.
 - 2. menu filter//Rendering//Wolken
 - 3. menu filter//Vervormen//Rimpel – hoeveelheid 999 en grootte: groot.
- Ziezo, je hebt je eerste watereffect. Je kunt nu nog verder uitproberen door vb. een beetje bewegingsonscherpte in te brengen (zie filter//vervagen). Dit hangt van je eigen goesting af. We willen wel een beetje meer golfjes. Hoe doe je dat? Hier speelt photoshop een rare truc. Je zou denken we gaan weer naar filter//vervormen//rimpels. MIS.

- 4. Ga maar eens naar filter//vervormen//zigzag – kies voor vijverrimpels - hoeveelheid vb.90 – tanden vb. 9 . Druk op OK en je hebt mooie gecentreerde golven.

B. hoe maken we een spiegelbeeld.

Zoek een afbeelding. Zie dat deze afbeelding een zelfde resolutie heeft als de reeds gemaakte laag 96 px/inch. Dit doe je via Afbeeldingsgrootte. In dit voorbeeld heb ik een afbeelding gezocht via Google. Liefst een afbeelding waarvan de figuur gemakkelijk te selecteren is (vb. toverstaf).

- 1. selecteer de figuur in je afbeelding – eventueel selectie omkeren.
- 2. copieer de geselecteerde figuur.
- 3. plak de selectie in de afbeelding water. Hier wordt automatisch een nieuwe laag gemaakt. Noem deze laag “figuur”.
- 4. met het verplaatsgereedschap verklein je de figuur tot op gewenste grootte (shift slepen op een hoekpunt van het verplaatsingskader) en plaats dan je figuur op de gewenste plaats.
- 5. met het gometje veeg je het overtollige van de afbeelding weg zodat je de indruk krijgt dat de figuur in het water zit. Er bestaat nog een ander middel namelijk werken met laagmasker maar dat is voor een andere oefening.
- 6. dupliceer je laag “figuur”
- 7. menu bewerken//transformatie//vertikaal omkeren.
- 8. druk op het verplaatsingsgereedschap, je sleept nu maar met de hoekblokjes van het verplaatsingskader tot je het gewenste perspectief hebt.
- 9. Nog even in het palet lagen de dekking verminderen en je bent er weer.

C. Hoe maak ik een woord of tekst met een doorzichtig effect (glas)

- 1. Ga naar het tekstgereedschap (T). Kies een lettertype (met een goede dikte) en bepaal de grootte. Hier werd gekozen voor Stenford Black DB – grootte 48. kleur heeft geen belang (raar maar waar)
- 2. Verander in de laag de vulling op NUL. Je leest wel goed NUL. Gevolg je tekst is verdwenen. Geen paniek
- 3. ga naar laagstijl “f” in lagen palet en kies vervolgens voor
 - slagschaduw: waarden :vermenigvuldigen//dekking 100°//hoek 9°//afstand 1px//spreiden 0//grootte 1px.
 - schaduw binnen: waarden: kleur doordrukken//hoek 90°//dekking 50°//afstand 5px//Inperken 0//grootte 5 px.
 - gloed binnen: waarden : structuur //bedekken//dekking 30°//ruis 0

Element//zachter//inperken 0//grootte 5%
Kwaliteit//bereik 50°//jitter 0

- schuinekant en reliëf:structuur:stijl schuine kant binnen//techniek:gegraveerd hard

diepte 250°//richting OP
grootte 10px//zachter maken 5 px
schaduw: hoek 90°// hoogte 30°//glascontour:half rond

modus markeren: bedekken //dekking 100%
schaduwmodus: kleur tegenhouden //dekking 30%

en we zijn er weer. Het spreekt van zich dat je altijd met deze waarden kunt variëren

D.Tenslotte steken we de spot aan

Ga terug naar uw laag “water”

Filter//rendering//belichtingseffect en spelen maar met de verschillende parameters tot je weer eens je goesting hebt gevonden.

Ziezo dat was het. Ik hoop dat je er iets van hebt opgestoken

Robert

mailgroep Copyright©
photoshop