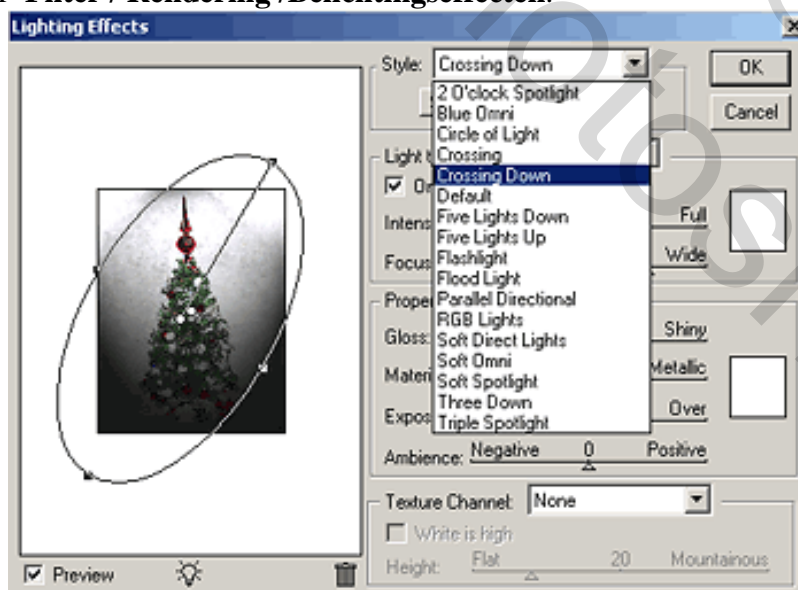


Kerstlichtjes op onze kerstboom

In deze les proberen we een eenvoudige Kerstboom om te vormen tot een schitterende verlichte Boom door gebruik te maken van de Filter Belichtingseffecten in Photoshop.

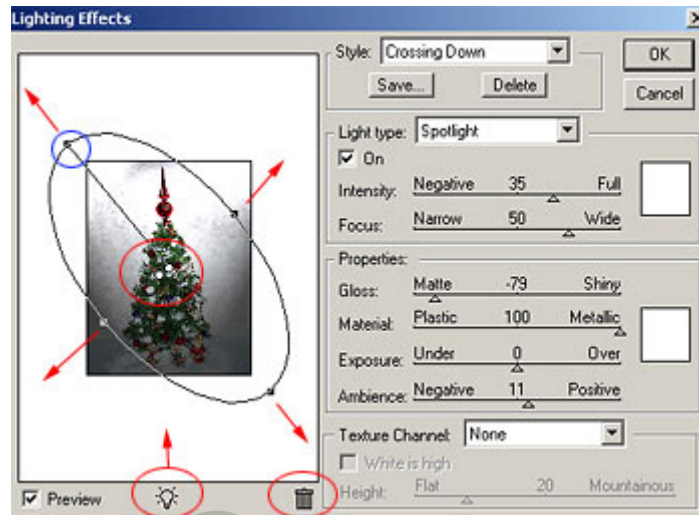


1. Hierboven zie je een 'saai' Kerstboom. We gaan die omtoveren tot een gekleurde lichtgevende boom. Ga dus naar **Filter / Rendering / Belichtingseffecten**.



2. Als je de filter opent krijg je dus dit basisvenster. Vooraleer alles aan te passen, zetten we eerst een basis lamp. Kies een type lichtbron bij het **Stijl** dropdown menu bovenaan het venster, hier

werd gekozen voor **Crossing Down** = Gekruist omlaag dat twee spotlichten nabootst, ze kruisen mekaar van boven naar onder.



3. Belichtings venster

Bekijken we het venster wat van dichterbij. Links vind je de Voorvertoning met een kleine voorstelling van je foto. Je kan die voorvertoning aan of uit zetten.

Onderaan het Voorvertoningsvenster, in het midden, zie je een lamp. Je kan deze lamp in je foto trekken om zo een lichtbron bij te voegen.

Daarnaast heb je dan een vuilbakje waarin je lichtbronnen kan trekken om die te verwijderen.

Als je lichtbronnen toevoegt, dan zie je op je afbeelding cirkels verschijnen waarvan je de grootte kan aanpassen. De cirkel (of ovaal) toont je de plaats en richting of inval van het licht.

Trek aan de handvaten boven en onder om de cirkel uit te trekken en de stralenbundel te vergroten.

Trek je aan de handvaten links en rechts, dan wijzig je de grootte van de lichtinval.

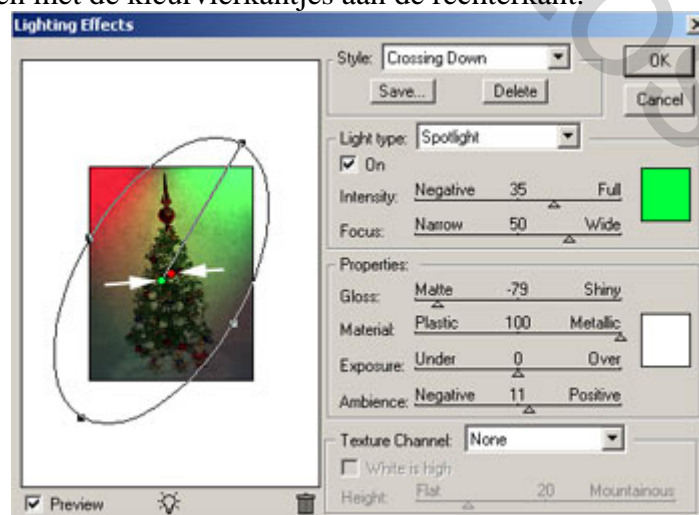
Het midden van de cirkel heeft altijd dezelfde kleur als de lichtbron (wit is de standaardkleur).

Vertrek je het middelpunt dan verzet je ook de lichtbron. Klik erop dan heb je het actieve licht om

verder in te stellen aan de rechterzijde. Vanuit het midden heb je een rechte lijn die gaat naar een handvat, zie hierboven gemarkeerd met een blauw cirkeltje. In geval van spotlights is dit de positie van de lichtbron. Je kan je in dit voorbeeld een spotlight voorstellen, dat geplaatst is vanuit de bovenste linkerhoek van de afbeelding en gaat naar het midden ervan.

Op de rechterkant van het venster, onder Stijl licht, kan je verdere instellingen ingeven.

O.a. het soort licht van de geselecteerde lichtbron, je hebt volgende mogelijkheden: **Spotlicht**, **Universeel** (een cirkel van licht), of **Gericht**. In dit geval gebruiken we een Spotlight. Vink **AAN** aan **Intensiteit** zet de sterkte van de lichtbron, **Focus** zet de Spreiding van de cirkel. De kleur van het licht kan je instellen met de kleurvierkantjes aan de rechterkant.



4. Een wereld vol kleur

Gebaseerd op vorige zetten we nu de basis belichting.

Kies een lichtbron door op het midden ervan te klikken, instellingen rechts aanpassen.

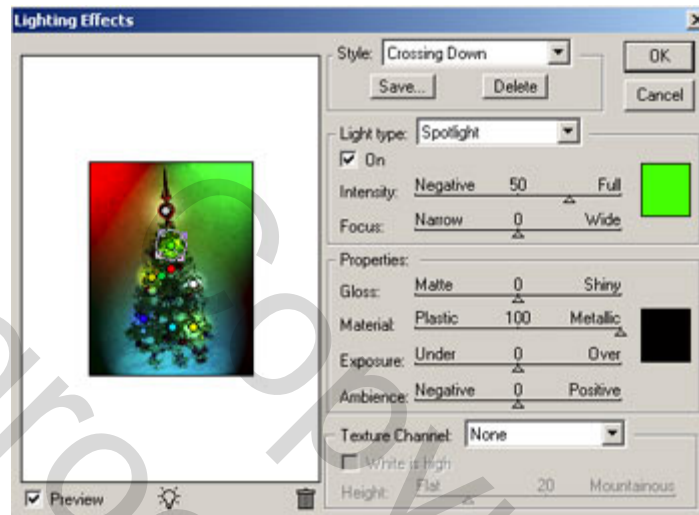
Nu heb je twee witte spotlights Gekruist Omlaag. (klik dus op het kleine middelpunt ervan om ze te zien, te verplaatsen, ...) Klik op een ervan, ze liggen dicht bij elkaar zie hierboven de pijltjes.

Rechts, onder **Soort licht**, kies je de kleur. Hier werd een appelgroene kleur genomen, zet daarna de **Intensiteit** en **Focus** zoals je die zelf wenst.

Klik de andere lichtbron aan, pas intensiteit en focus op dezelfde manier aan.

Kies wel een andere kleur, hier vb rood.

Je hoeft de grootte of plaats van de lichtbronnen niet te wijzigen. Wens je dat toch, trek aan de handgrepen, je kan ze ook roteren.



5. Schijnwerper

Gebaseerd op vorige, zet een nieuwe lichtbron op je afbeelding. Hier werd nog een lichtbron onderaan toegevoegd, licht gaat naar boven, blauwe kleur. Daarna werden nog enkele kleine spotlights van verschillende kleur geplaatst op verschillende plaatsen. Ze moeten heel klein zijn zodat ze kunnen functioneren als puntlichten.

Nadat alle lichtbronnen geplaatst werden en telkens ook individueel aangepaste instellingen gegeven werden, verfijn dan het geheel van de belichting in het eigenschappen gedeelte (properties), waar je nog vier schuivers vindt. Hier wordt voor zwarte omgevingskleur gekozen. Dit maakt er een gezellige warme kleur van.

De functies zijn:

Gloss = Glans: Helderheid geven aan het verlichte deel, je kan een saai of glanzend effect geven.

Materiaal: Je kan stappen kiezen tussen een plastic of een metalen oppervlak.

Exposure = Belichting: de intensiteit van alle lichtbronnen. Je kan kiezen tussen Onder of Boven waarden.

Ambience = Omgeving: Verwijdert of voegt uiteenlopend licht toe.

Hier hoeft je **Structuurkanaal** niet te wijzigen. Je kan een kleurkanaal kiezen maar dit zou wel de belichting aantasten.

Hoogte wijzigt de bolvorm van de afbeelding (reliëf geven). In dit geval zou het er maar lelijker op worden, laat het maar onaangeroerd.



6. Jingle bells...

Onze saaie Kerstboom is feestelijk verlicht, het gekleurde licht heeft de afbeelding totaal gewijzigd naar een artistieke afbeelding.