$\underline{\textbf{Dubbel effect}} - \text{video les}$



Nodig : man; bokeh; muziek afbeelding

Open afbeelding met "man"; achtergrond laag ontgrendelen; noem de laag "model" Het hoofd selecteren; Laagmasker toevoegen



Uitsnijden Gereedschap; Verticaal verkleinen; Horizontaal vergroten



Aanpassingslaag 'Volle kleur', kleur = # F0E8E8; laag onder laag "model" slepen



Afbeelding "muziek" toevoegen; laagmodus = Lichter Pas de grootte aan



Voeg aan de laag "muziek" een laagmasker toe; zacht zwart penseel, grootte = 1000 px; hardheid = 0%Dekking = 25%; deel bovenaan het hoofd beschilderen wat je niet wenst

Ook op nek van de man schilderen; deeltje op neus en ogen verwijderen (kleiner penseel) ...



De "bokeh" afbeelding toevoegen; laagmodus = Lichter ; pas grootte aan



Ook op deze laag met laagmasker ongewenste delen verwijderen : buiten het hoofd; kleiner penseel gebruiken op ogen; mond; ...



De laag "bokeh" dupliceren; noem de laag "bokeh onder"

het laagmasker verwijderen; sleep de laag boven de Volle kleur laag en zet de modus ervan op Zwak licht

Lagen Kanalen	Paden				*≣	
Zwak licht		~	Dekking:	100%	۰	
Vergr.: 🖂 🥒 🕂	۵		Vul:	100%	F	
۳ 🖉 🖉	bokeh				^	
۲	muziek					
۲ ال ال	model					
🗩 🊺 bokeh	onder					
	Kleuren	vulling 1				
0			-	5	•	
	3	$\langle \rangle_{\prime}$				
	(Ref)	fx O			~	
		1ª. 🖂	0. 1			

Klik op de laag Ctrl + T ; verplaats; wijzig de grootte ervan om het bokeh effect te zien op de achtergrond



Nog op die "bokeh onder" laag : Filter \rightarrow Vervagen \rightarrow Gaussiaans vervagen met 7 px En zet laagdekking van laag "bokeh onder" op 40%



Als bovenste laag een Aanpassingslaag 'Niveaus', Rode kanaal : Uitvoer = 22 ; 234 Blauwe kanaal : Invoer = 26 ; 1,00 ; 255 ; Uitvoer = 15 ; 238 Geen Uitknipmasker





Aanpassingslaag 'Belichting' : 0,00 ; 0,0125 ; 0,94



Vignet effect toevoegen; Aanpassingslaag 'Volle kleur', kleur = zwart Modus = Bedekken ; dekking = 50% Laagmasker aanklikken; zacht zwart penseel : 2500 px, dekking = 100% Klik enkele keren midden de afbeelding

