

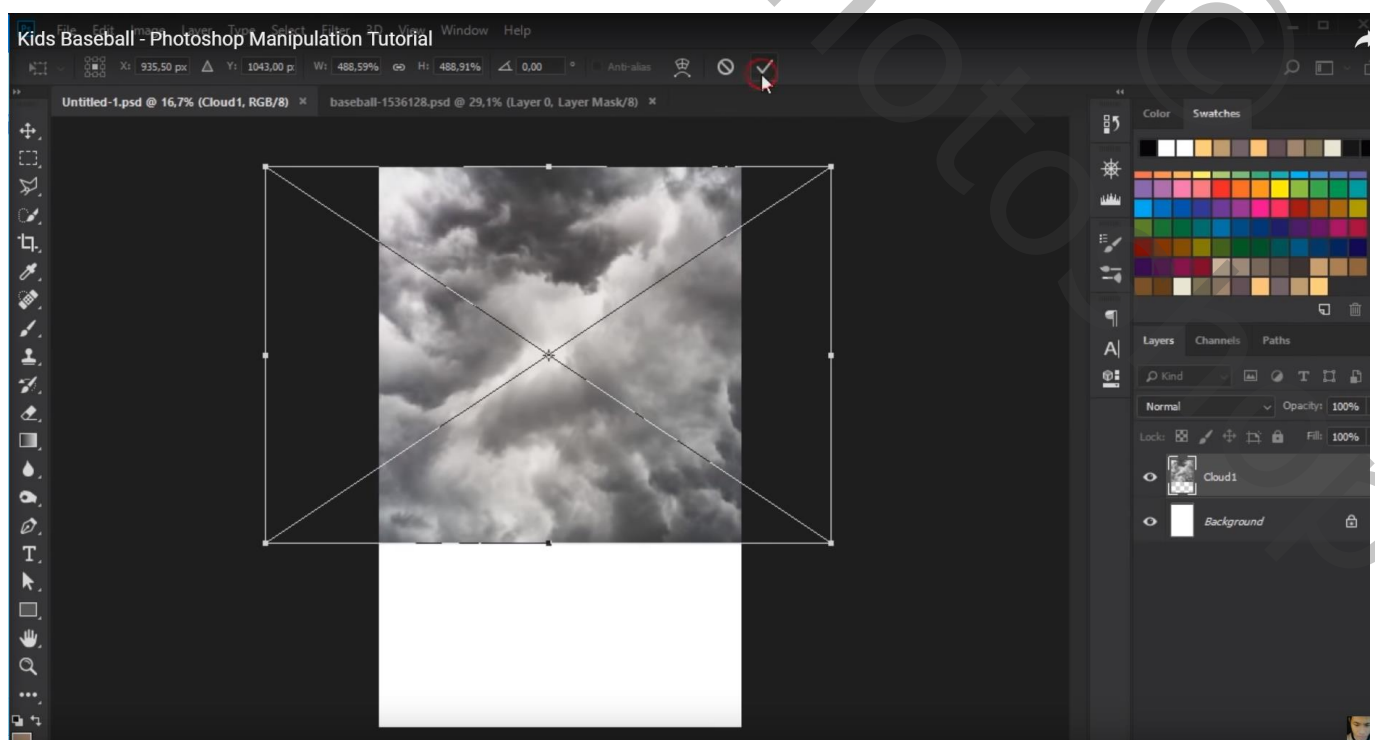
<https://www.youtube.com/watch?v=nQ4bITURZ-c>

Baseball – video les

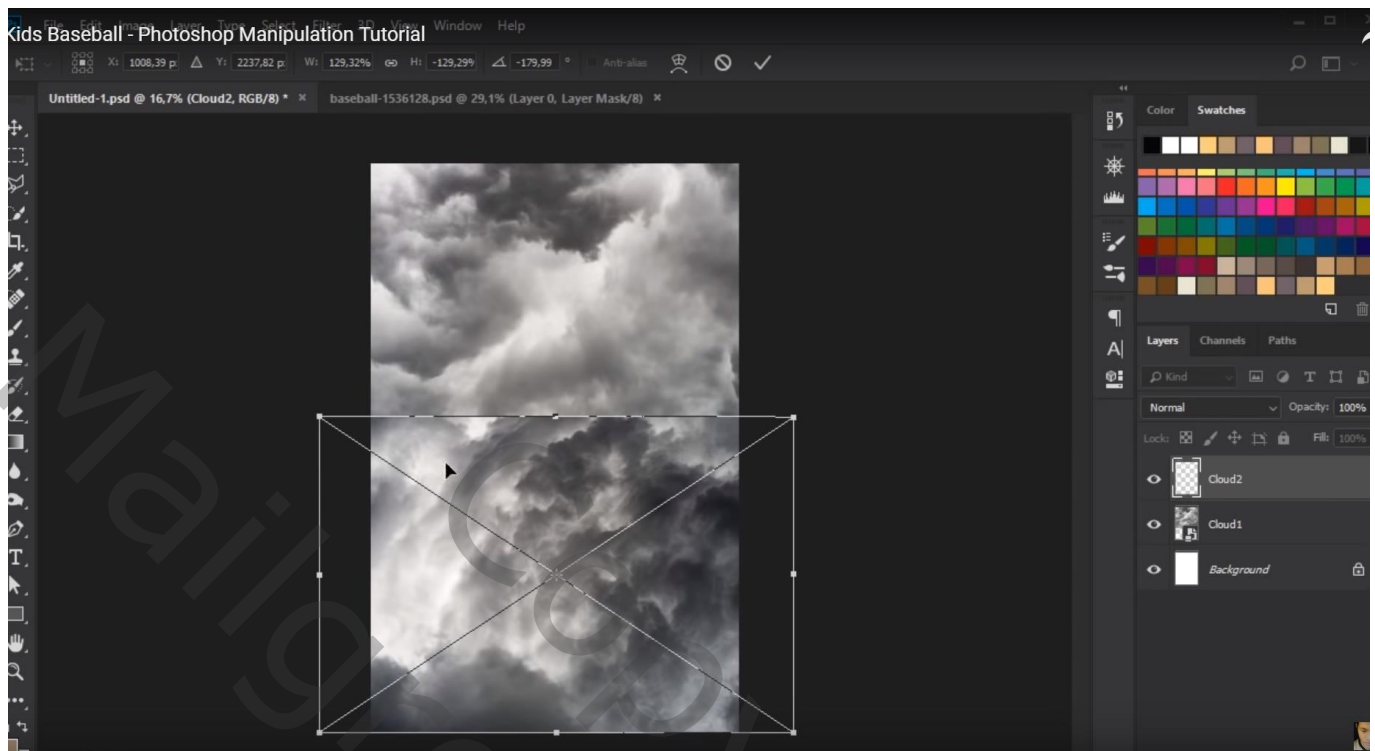


Nodig : model; bal; wolken1 ; wolken2 ; zandafbeeldingen

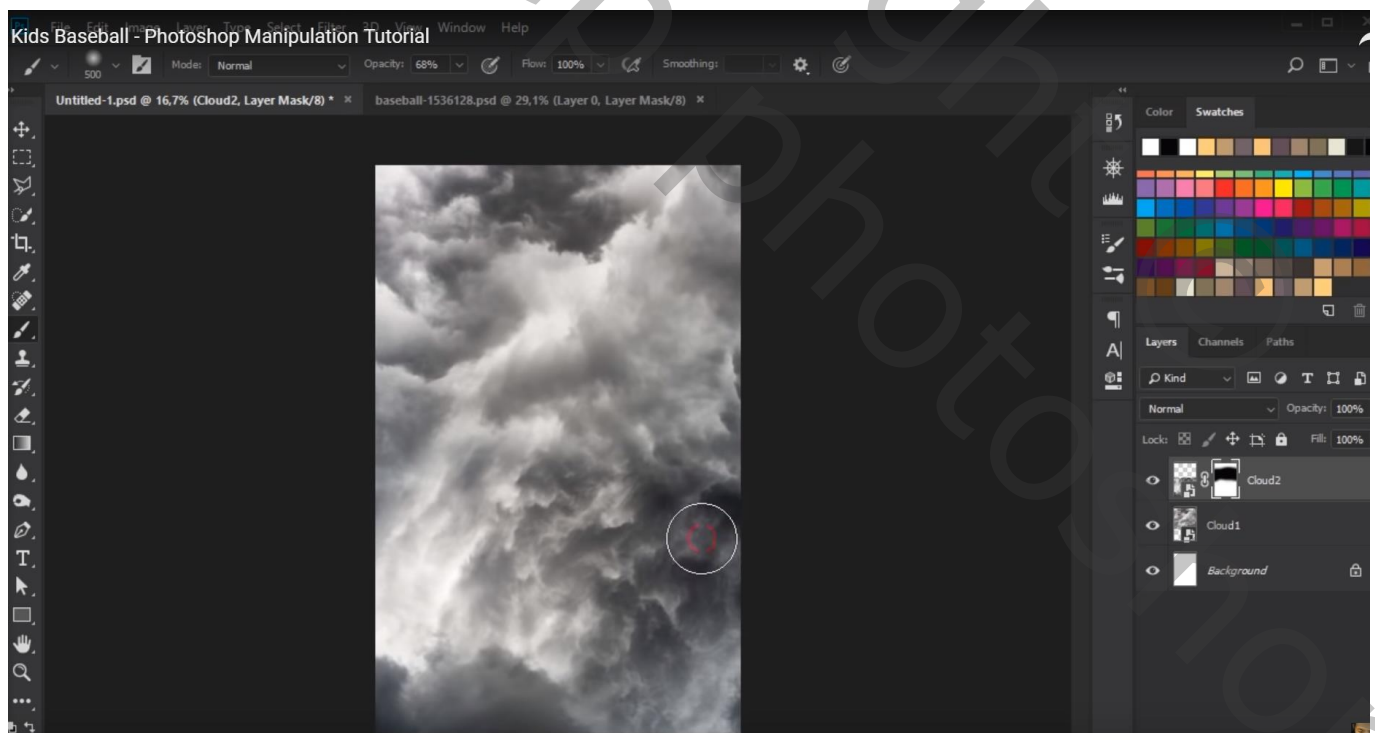
Open een nieuw document : 2000 x 3100 px ; 100 ppi
“wolken2” toevoegen op bovenste helft van het document



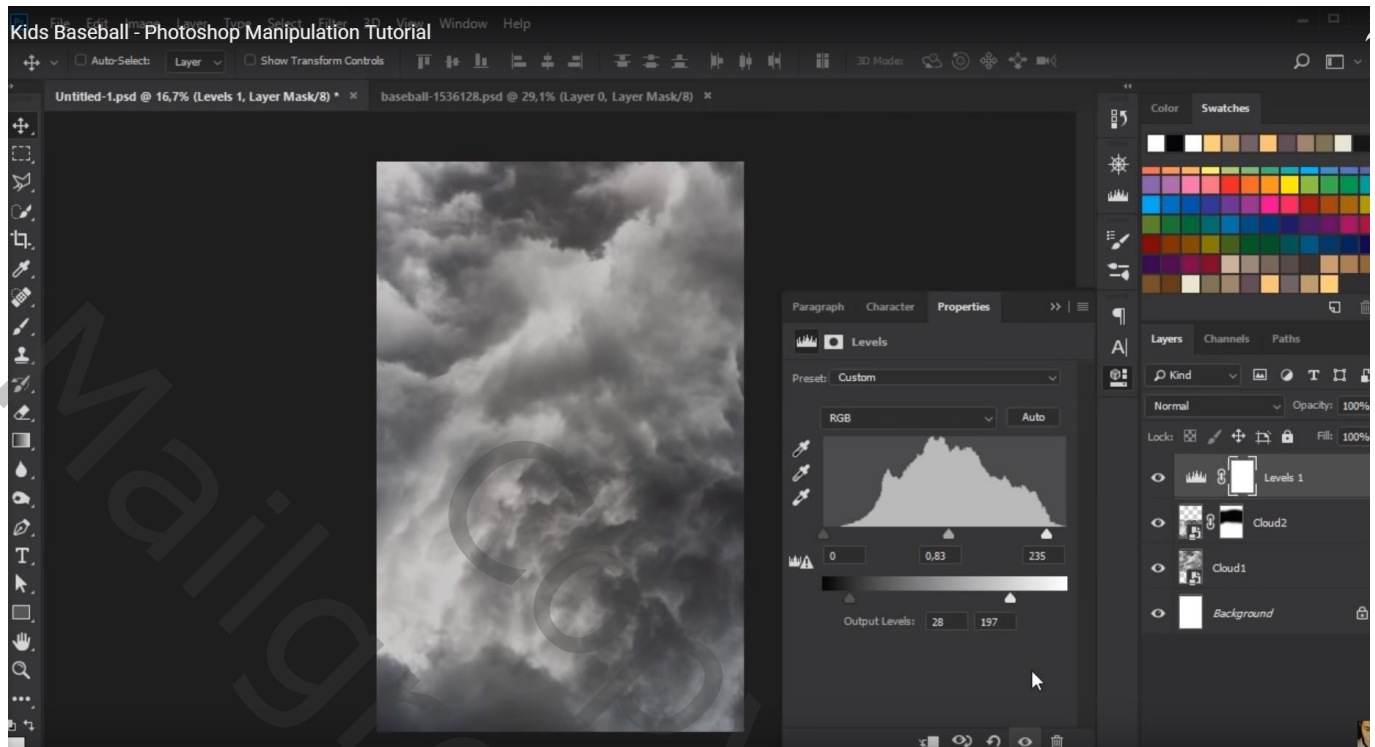
“wolken1” ; Verticaal omdraaien; Horizontaal omdraaien ; op onderste helft plaatsen



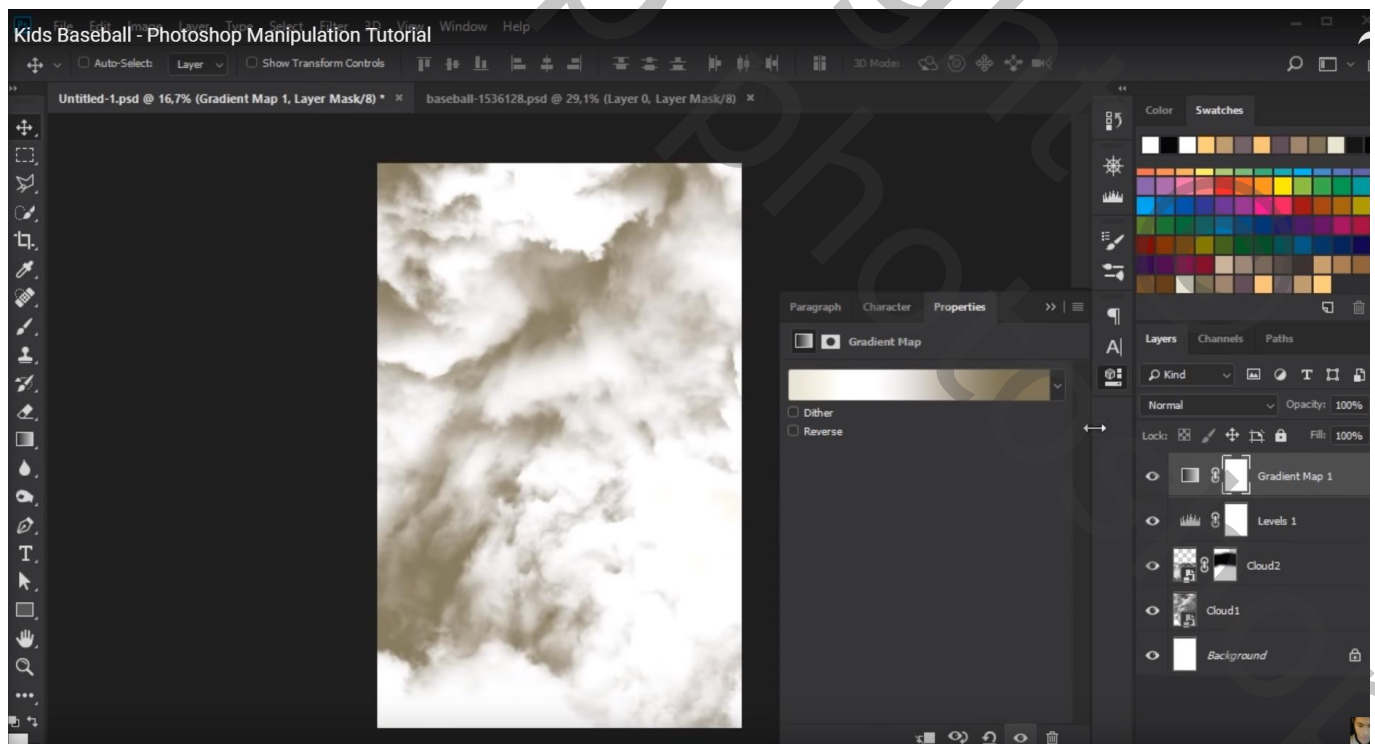
Laagmasker toevoegen; zorgen voor een mooie overgang tussen beide wolken lagen
Zacht penseel, 500 px; waar nodig dekking aanpassen



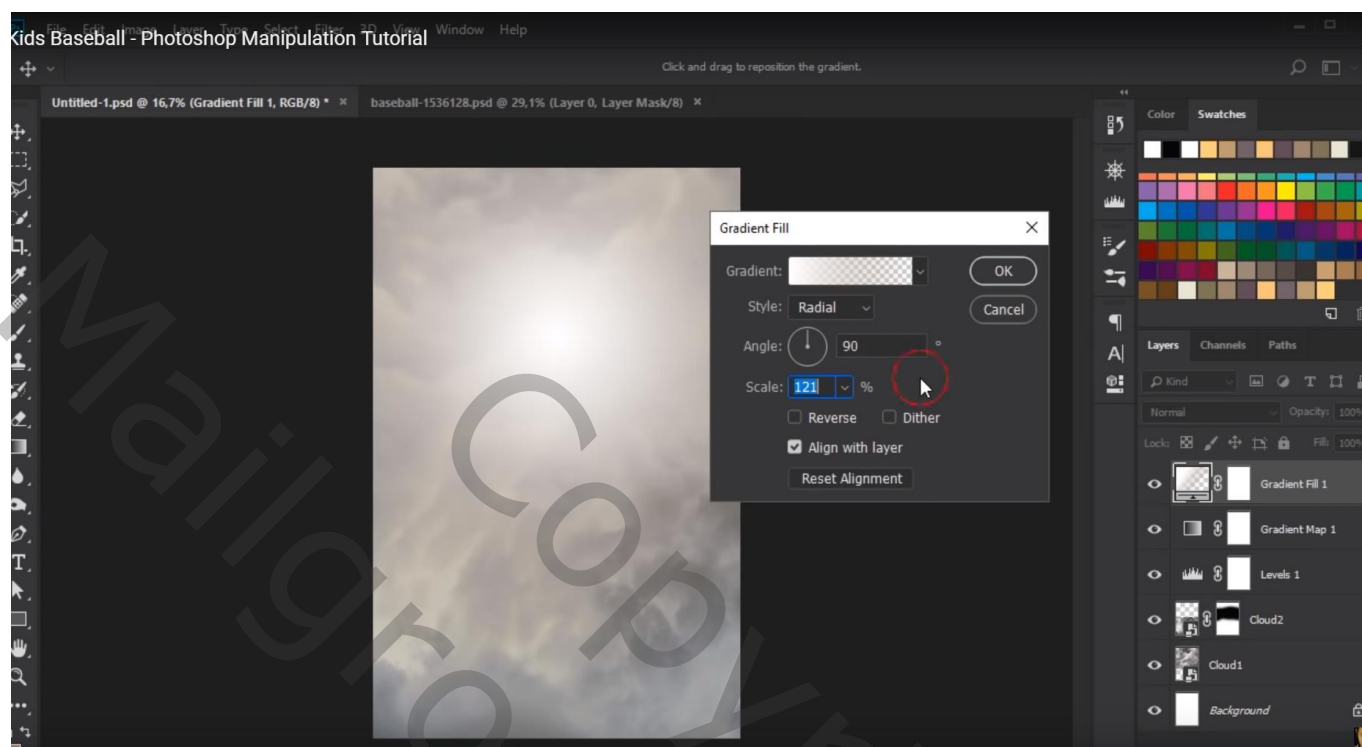
Aanpassingslaag 'Niveaus' : Invoer = 0 ; 0,83 ; 235 ; Uitvoer = 28 ; 197



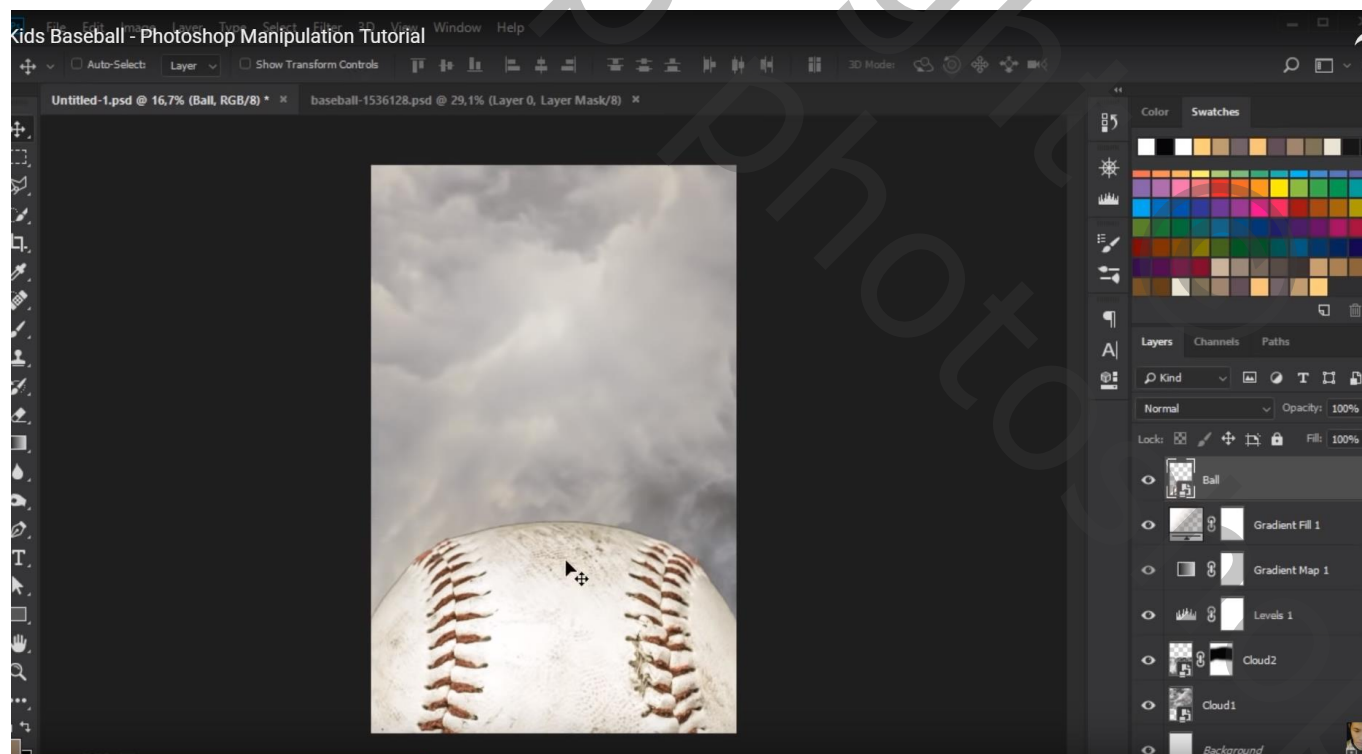
Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' : kleur links = # E8E5D1 ; op locatie 33% : kleur = # FFFFFF
op locatie 82% : kleur = # 7C7051
Modus voor de Aanpassingslaag = Zwak licht



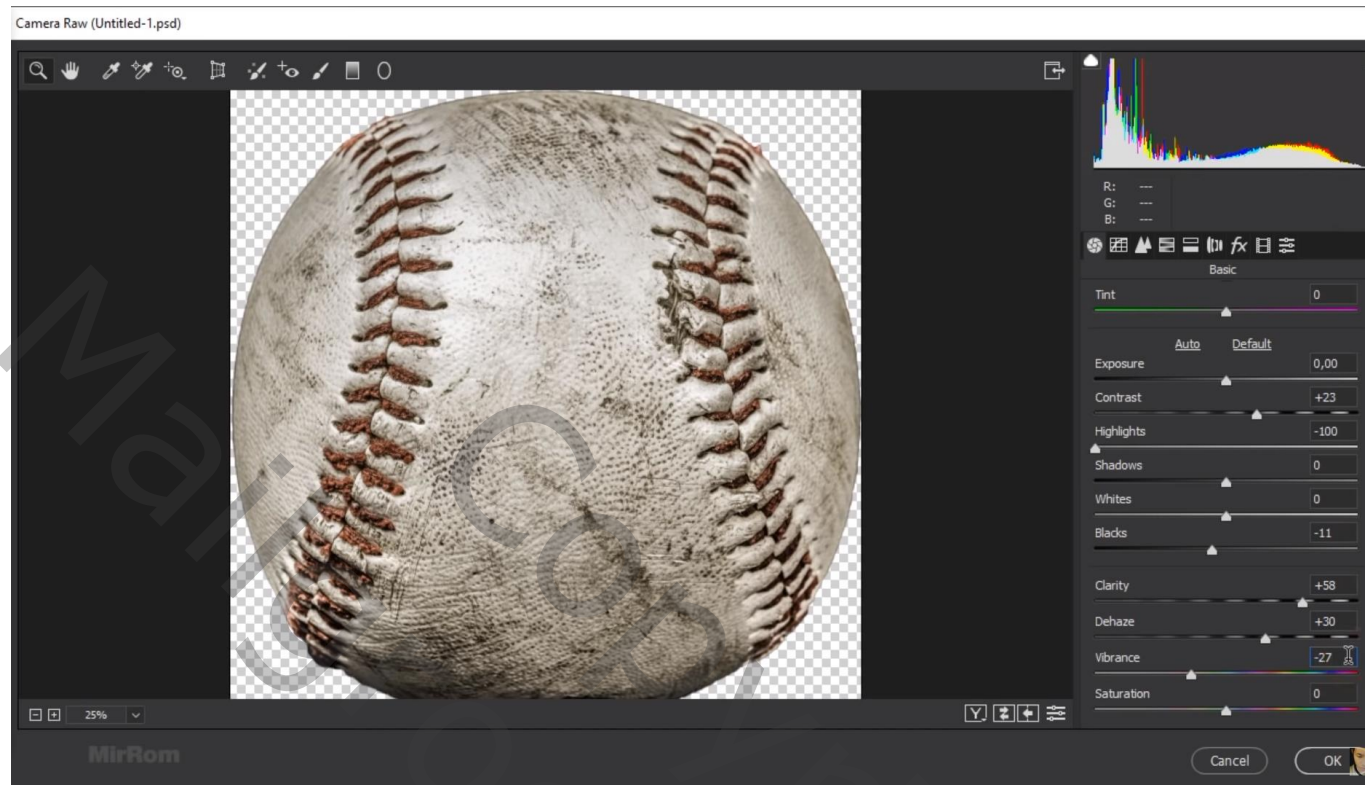
Aanpassingslaag ‘Verloop’ : kleur links = wit; rechts transparant met kleur = # 9B826A
Radiaal; 90° ; Schaal = 121% ; verloop naar boven slepen terwijl dit dialoogvenster open staat
Modus voor de Aanpassingslaag = Zwak licht



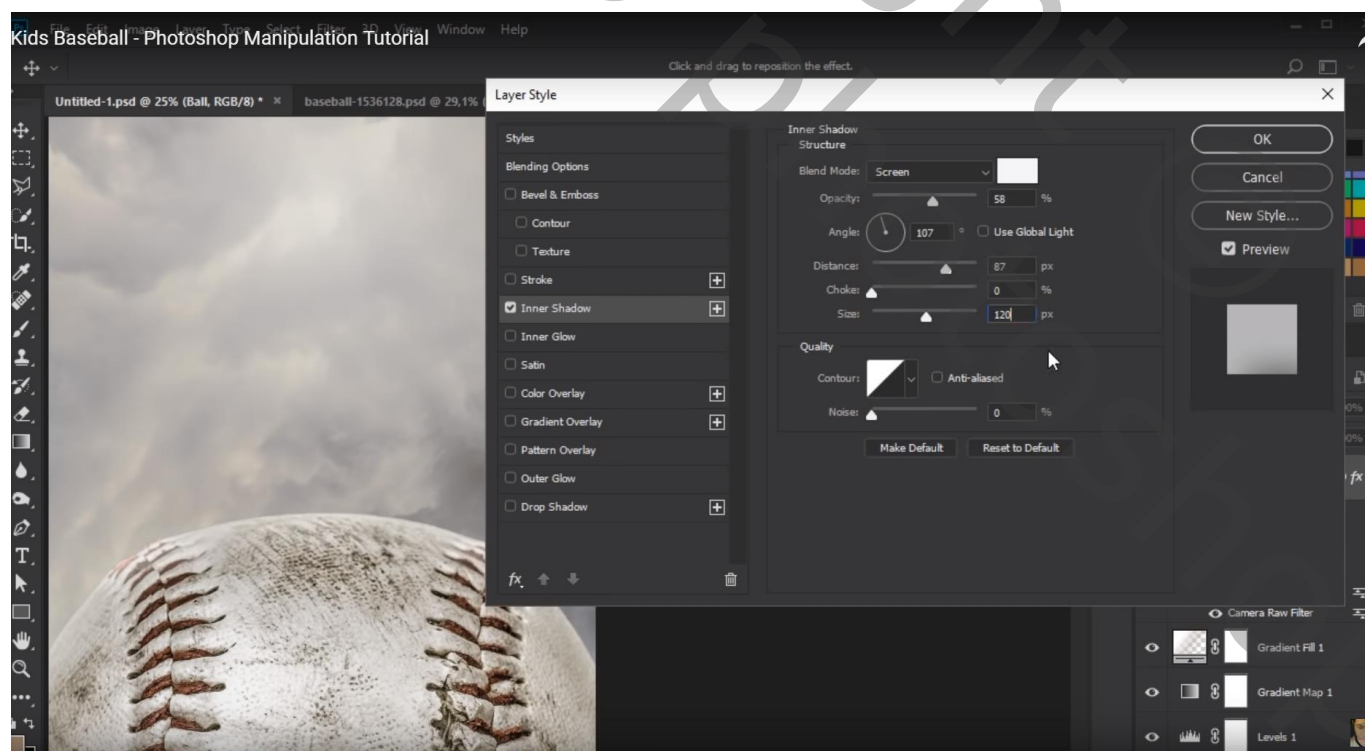
Selectie maken van de “bal”; toevoegen midden onderaan; laag omzetten in Slim Object



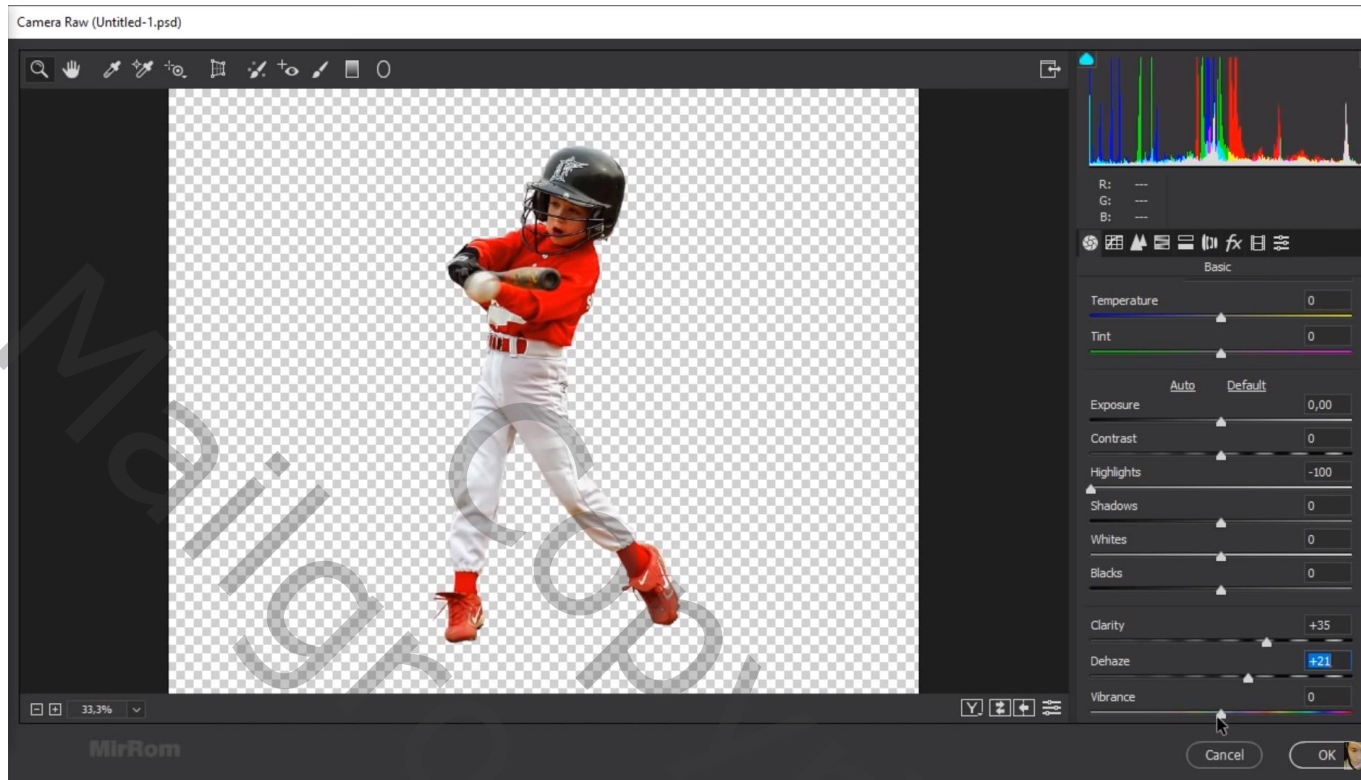
Kleuraanpassingen doen in Camera Raw
Ik werkte met Helderheid/Contrast = -55 ; 0



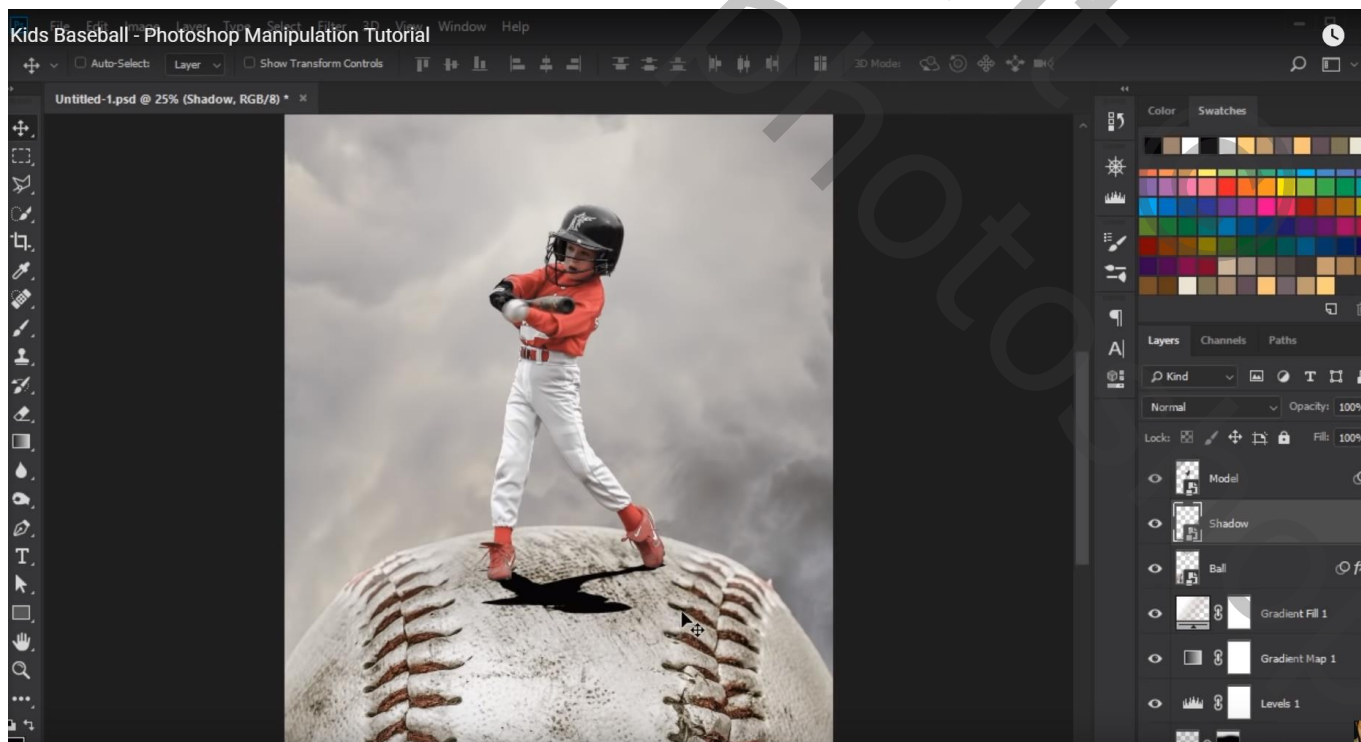
Filter → Verscherpen → Scherper
Geef de laag “bal” : ‘Schaduw Binnen’ = Bleken; kleur = # F5F5F5; 58%; 106° ; 87 ; 0 ; 120



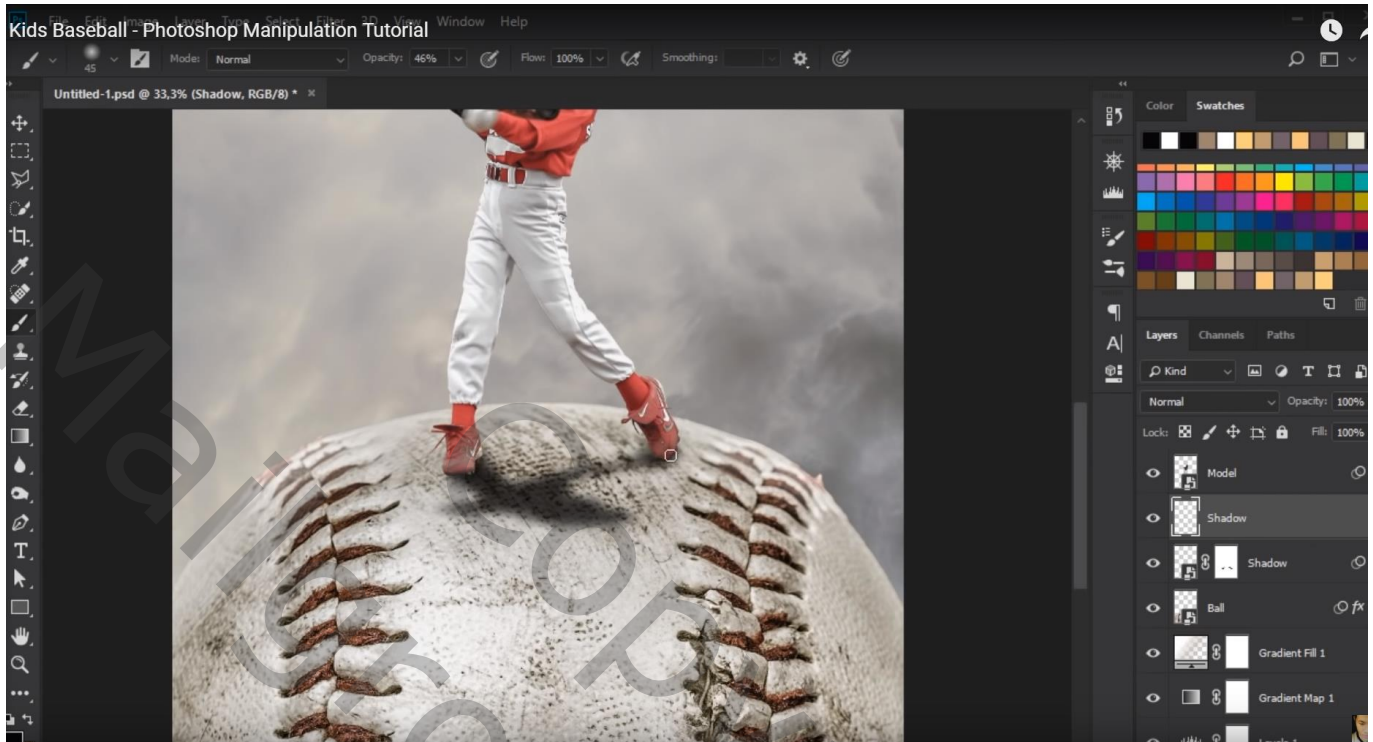
“jongen” uitselecteren; toevoegen boven op de bal; laag omzetten in Slim Object
Kleuraanpassingen doen in Camera Raw



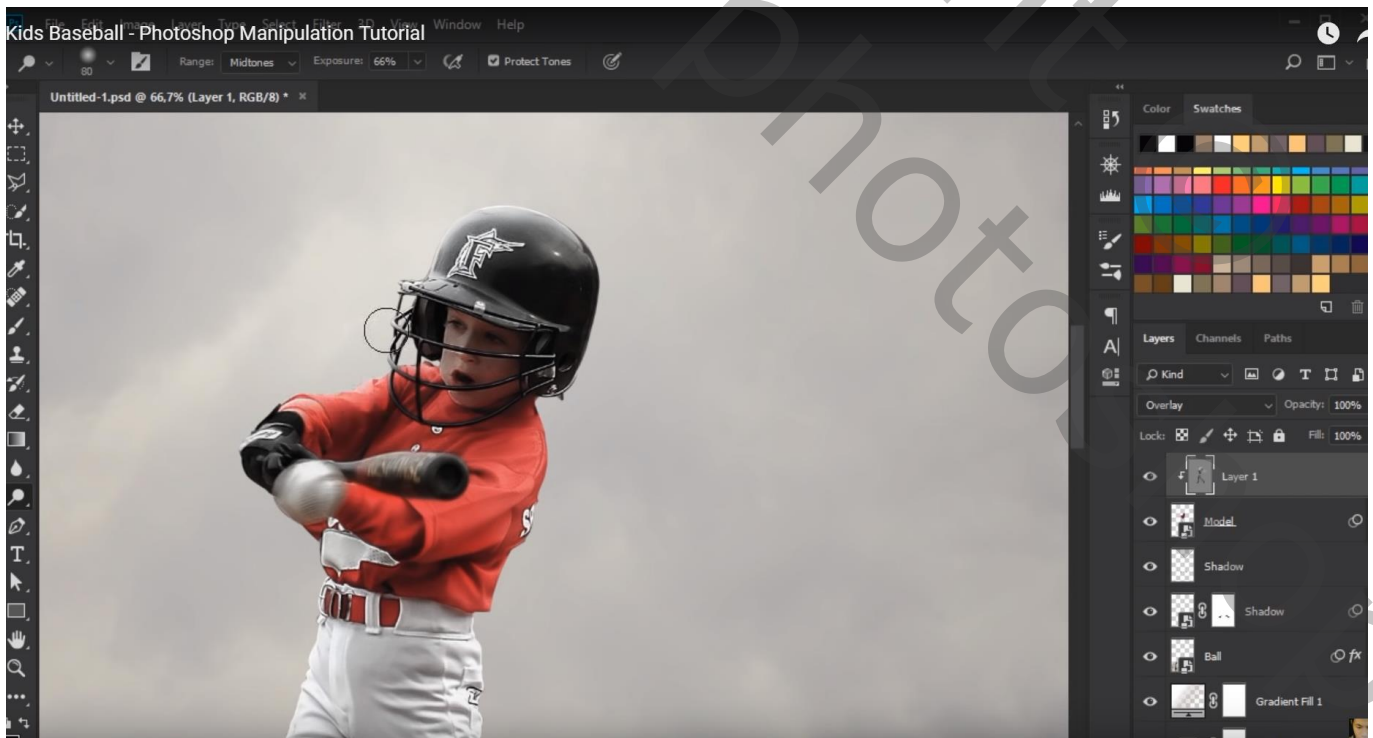
Nieuwe laag; Ctrl + klik op laagicoon van laag “jongen” om selectie ervan te laden; selectie vullen met zwart; de laag transformeren als “schaduw” laag en onder de originele laag slepen
Gaussiaans vervagen met 12px; laagdekking = 35 %



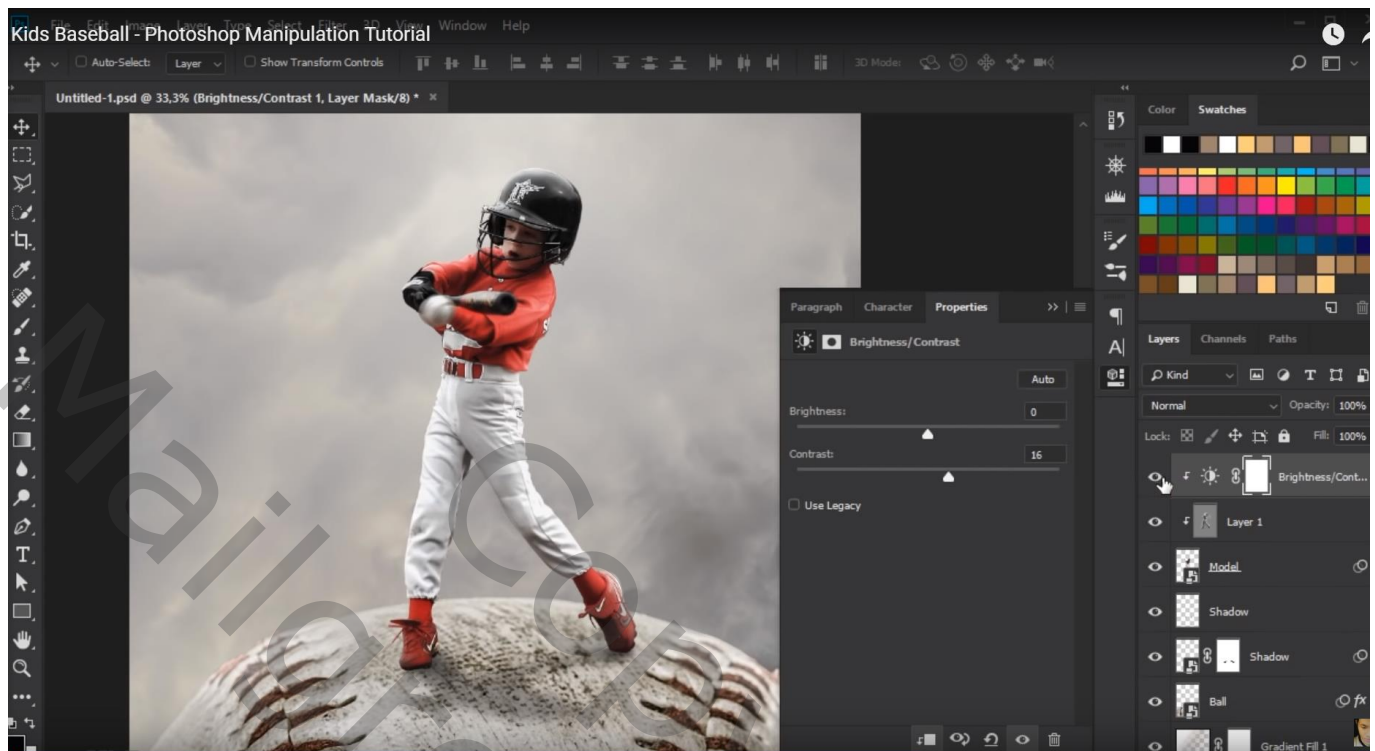
Nieuwe laag; nog wat extra schaduw onder de voeten van de jongen schilderen
Klein zacht zwart penseel, dekking = 46%



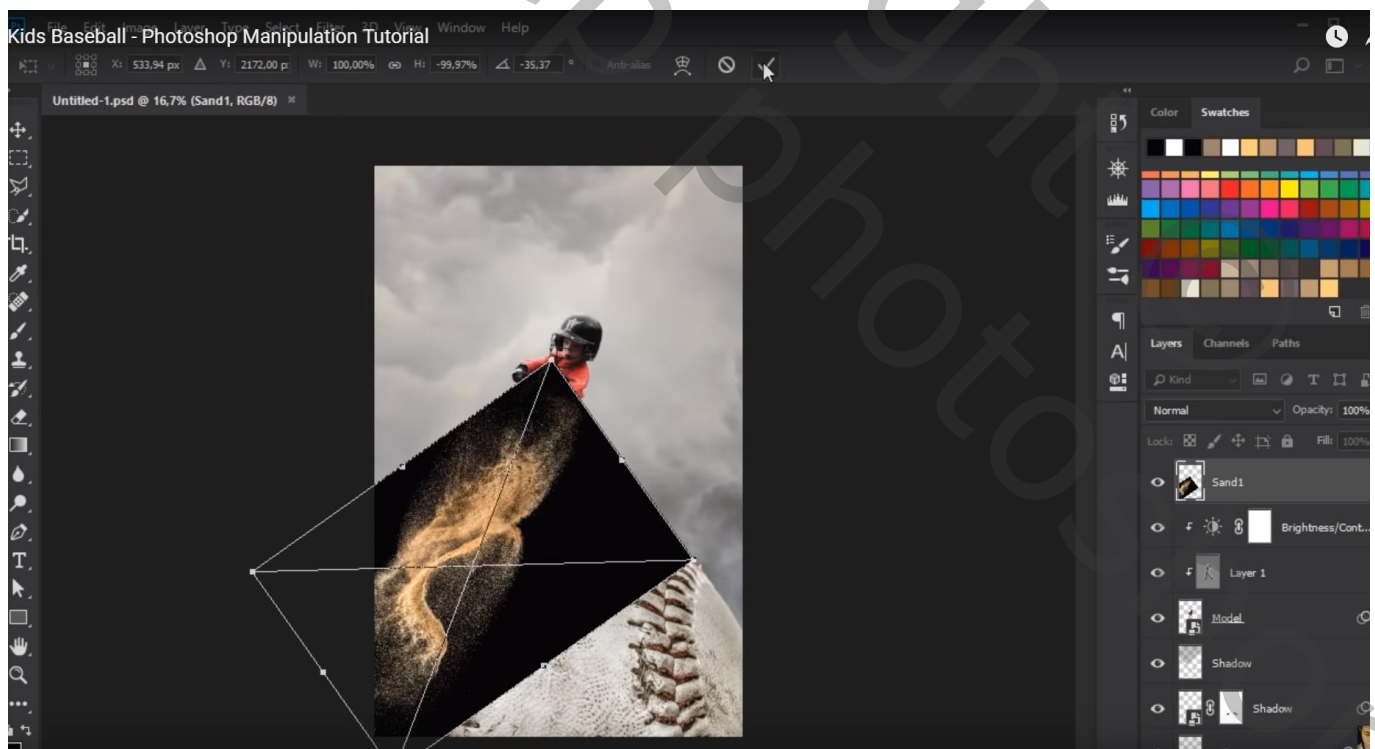
Nieuwe laag; Uitknipmasker boven laag “jongen”; modus = Bedekken; laag vullen met 50% grijs
Doordrukken: zacht penseel, 80 - 175px, Middentonen, 40%; onderaan jongen schilderen en waar nodig
schaduwen toevoegen
Tegenhouden : op helm schilderen en links op de rode trui



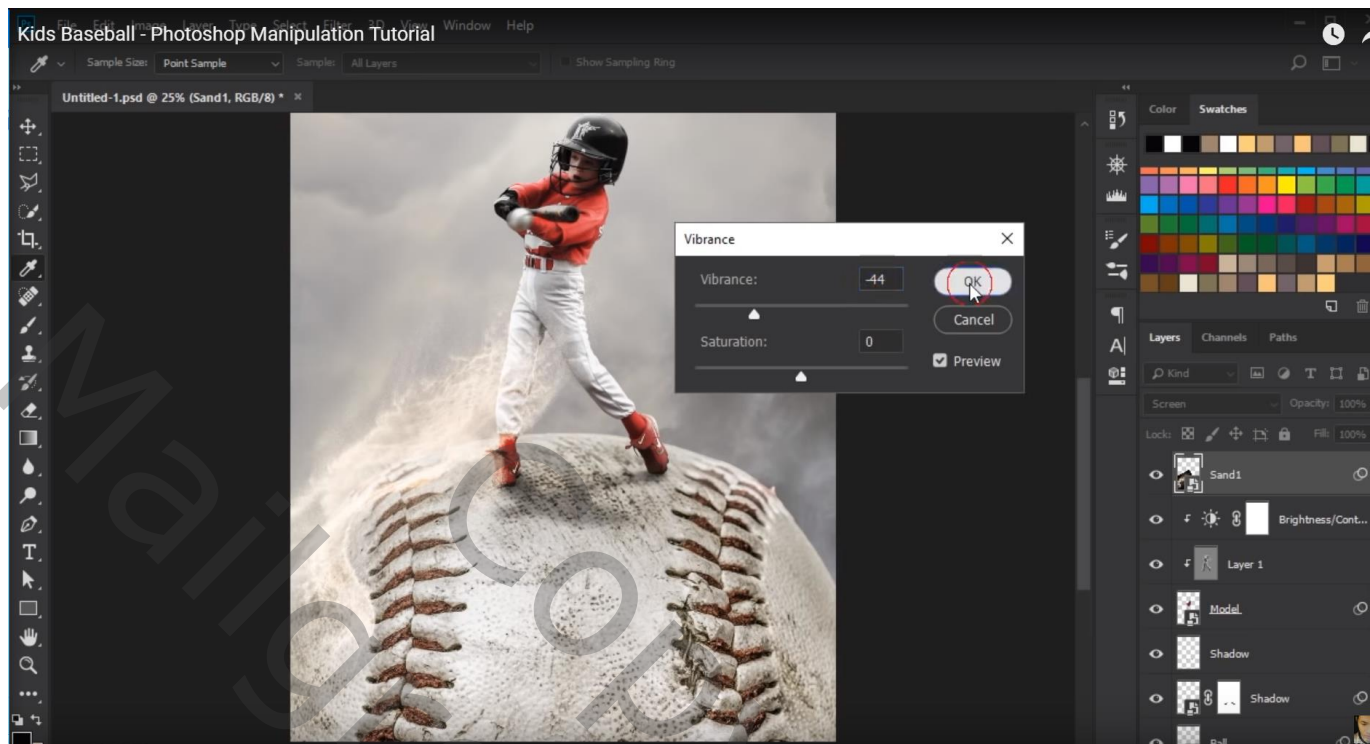
Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : 0 ; 16 ; Uitknipmasker boven vorige laag



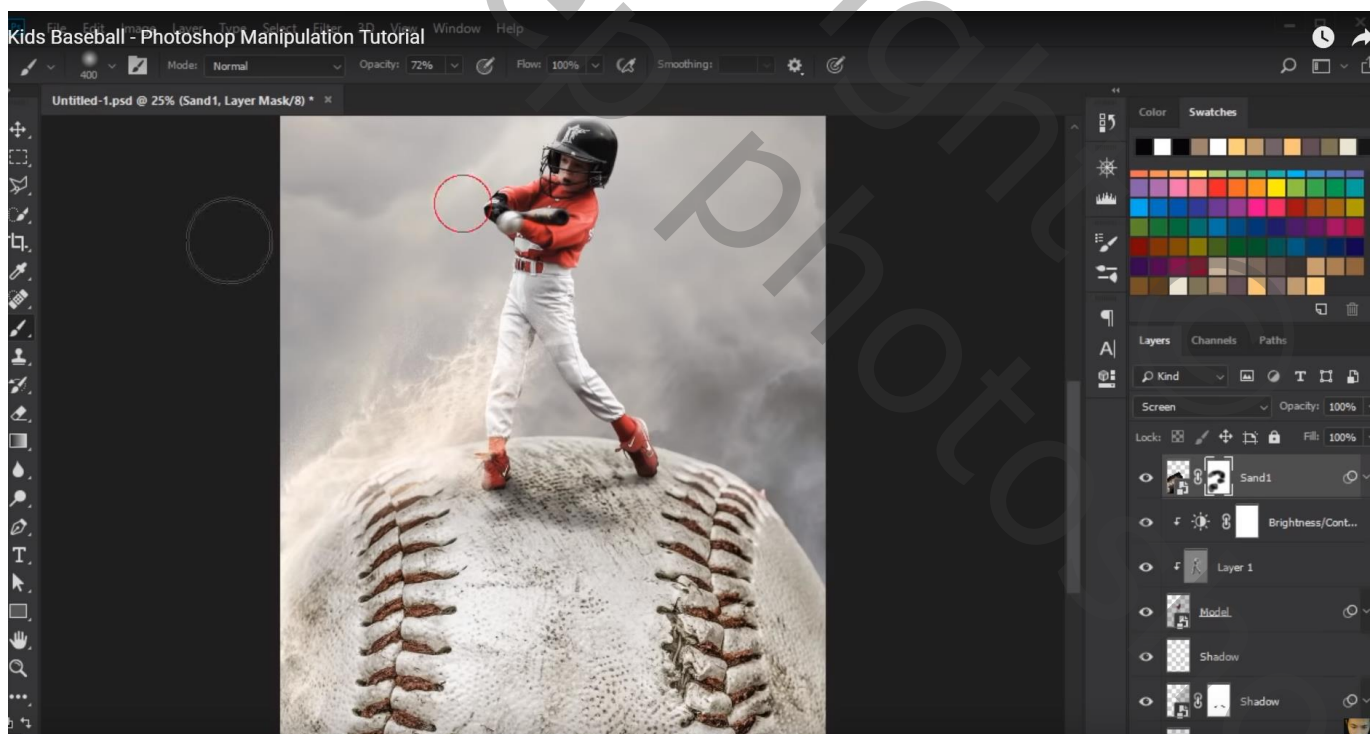
“zand” toevoegen ; transformeer rondom de bal
Laagmodus = Bleken



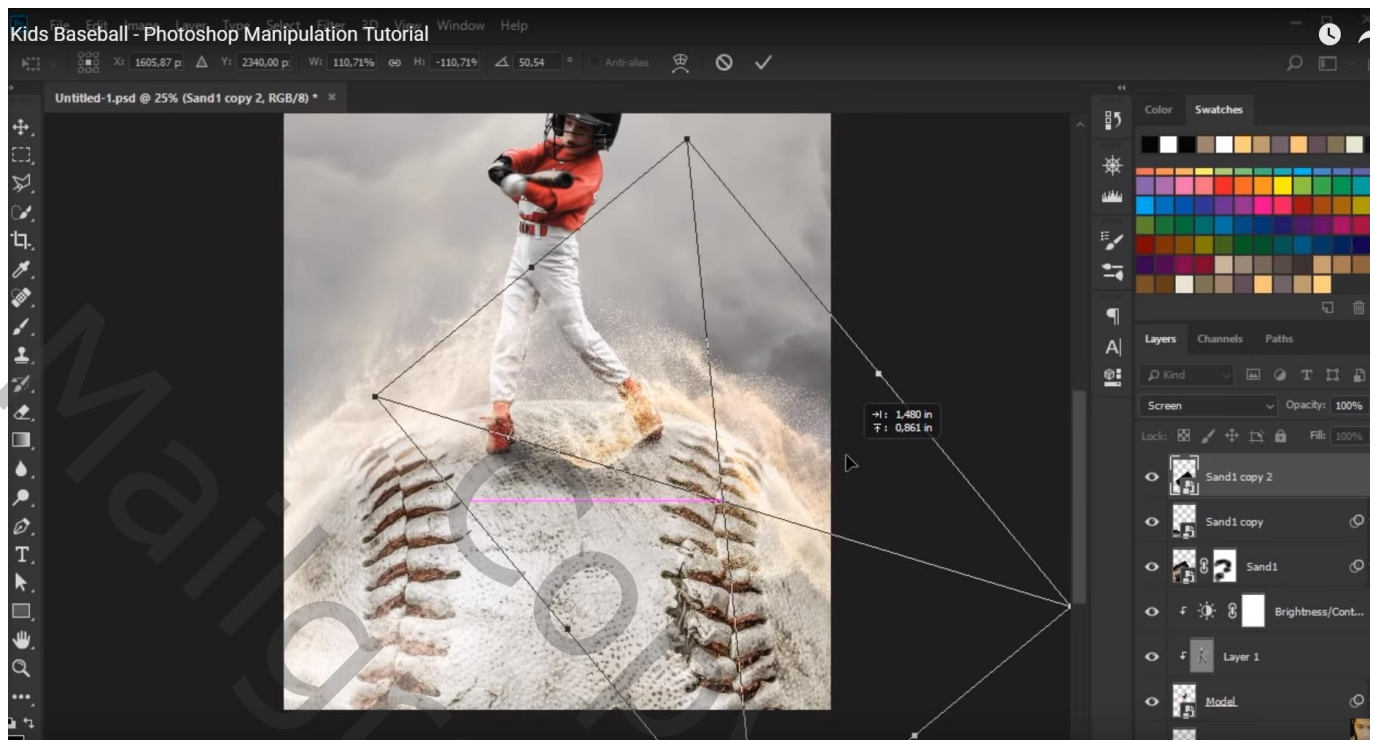
Afbeelding → Aanpassingen → Levendigheid : -44 ; -51



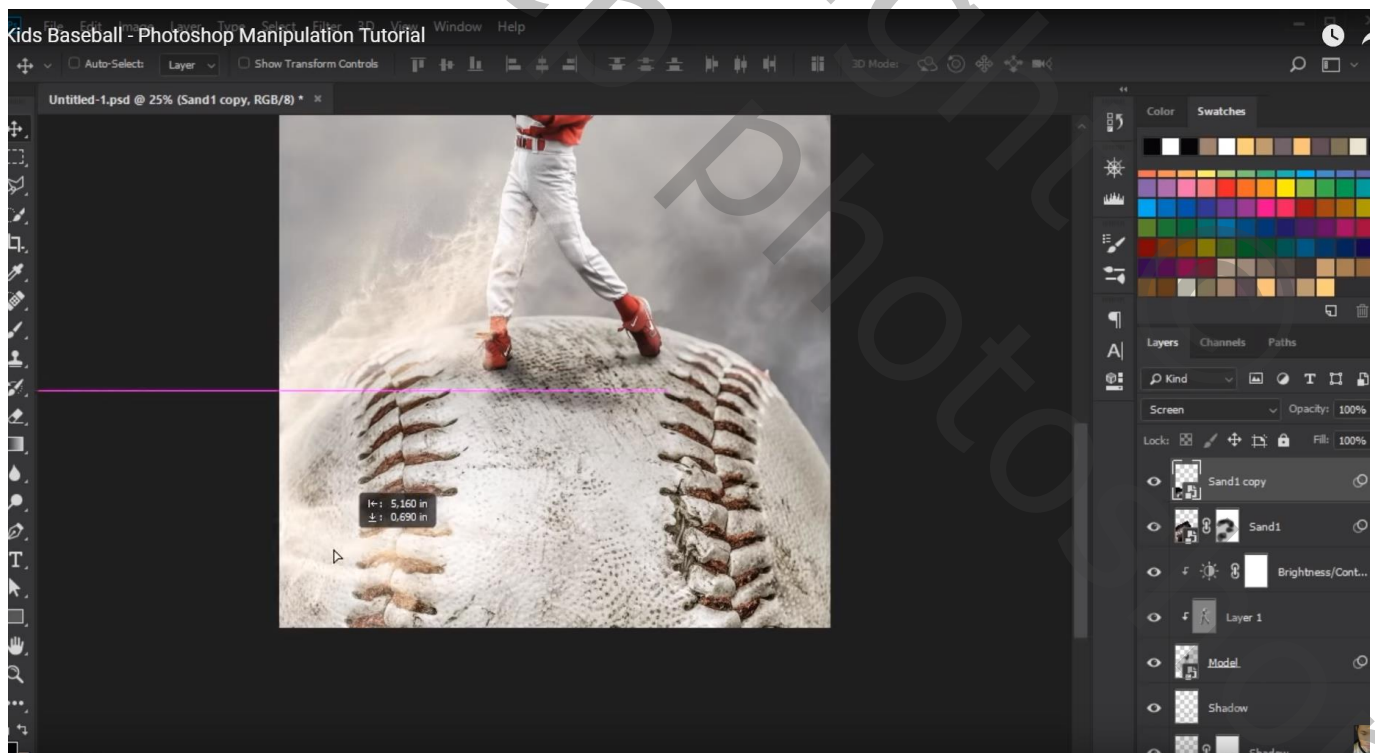
Met laagmasker overtollige zand verwijderen



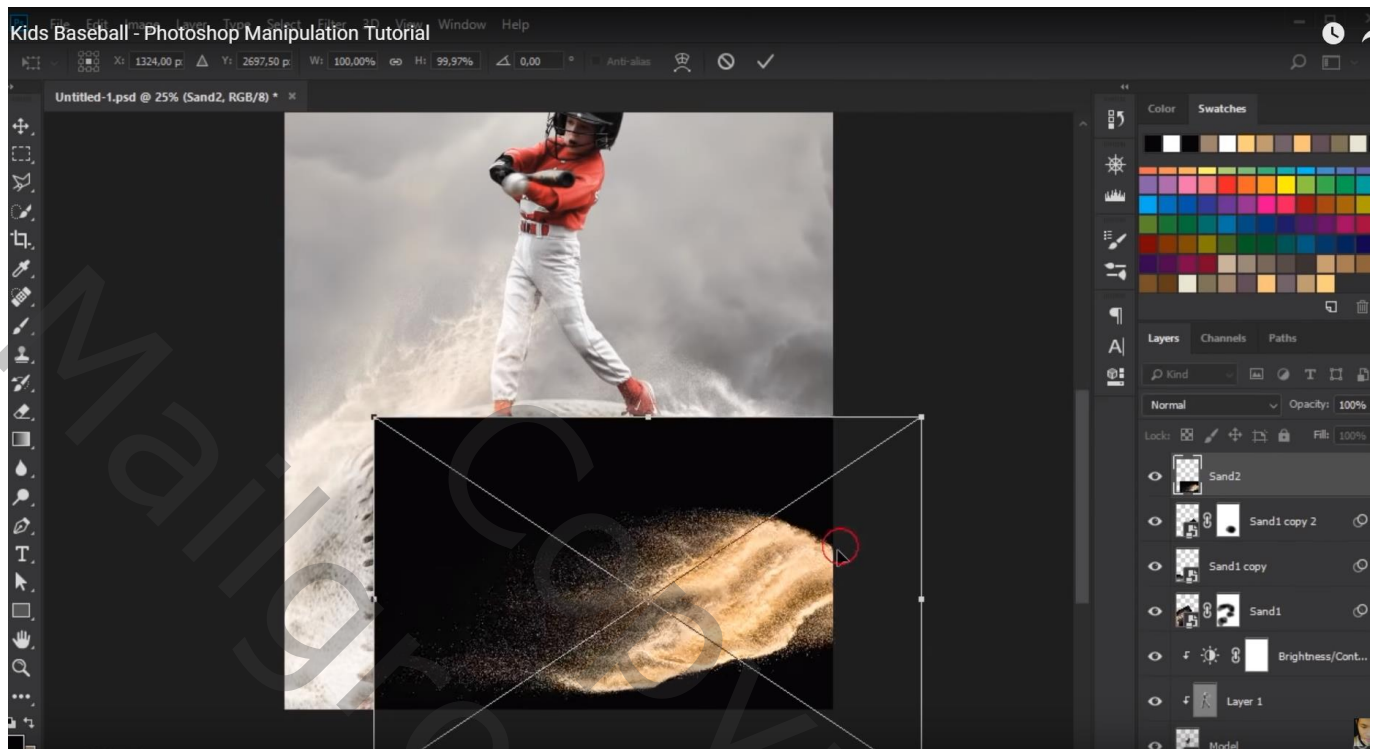
Laag dupliceren; aan andere kant plaatsen; roteren... laagmasker aanpassen



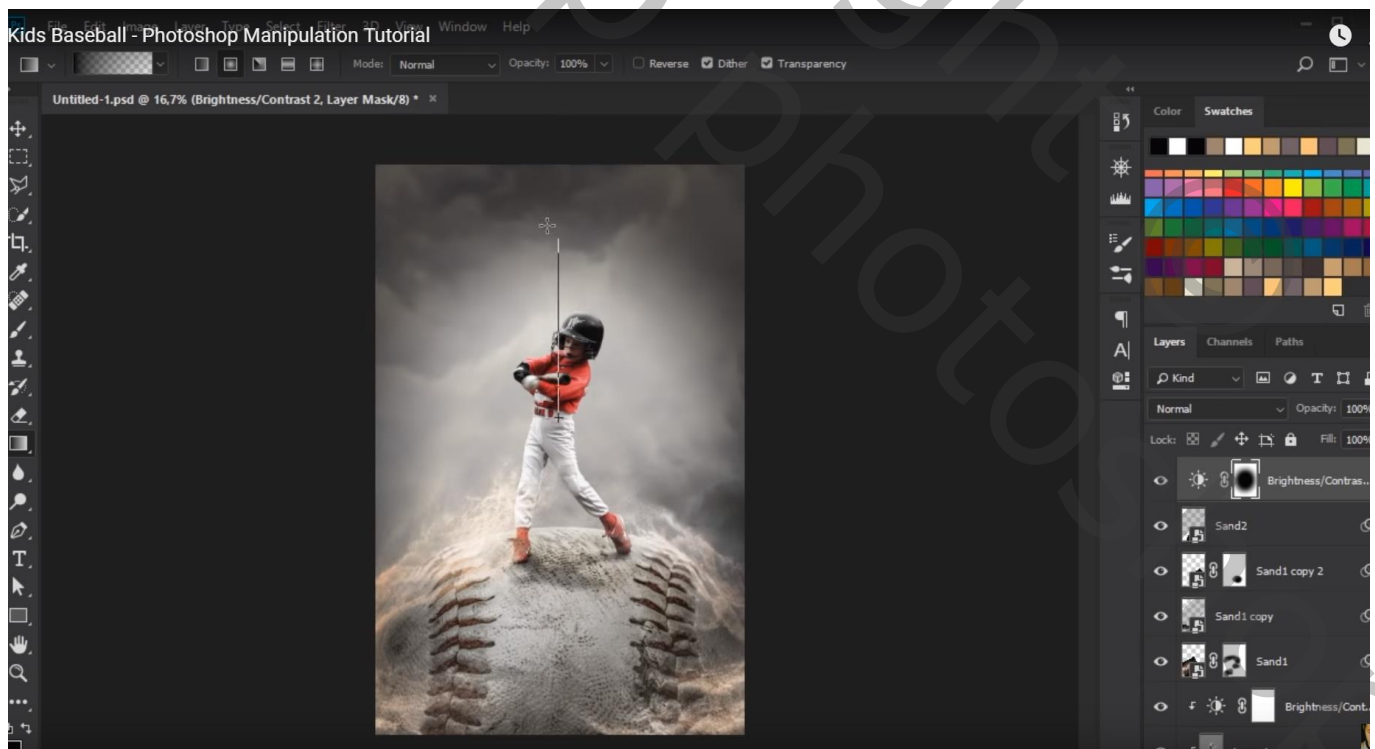
Laag dupliceren; laagmasker verwijderen; onderaan op de bal plaatsen
Afbeelding → Aanpassingen → Levendigheid : -44 ; -51



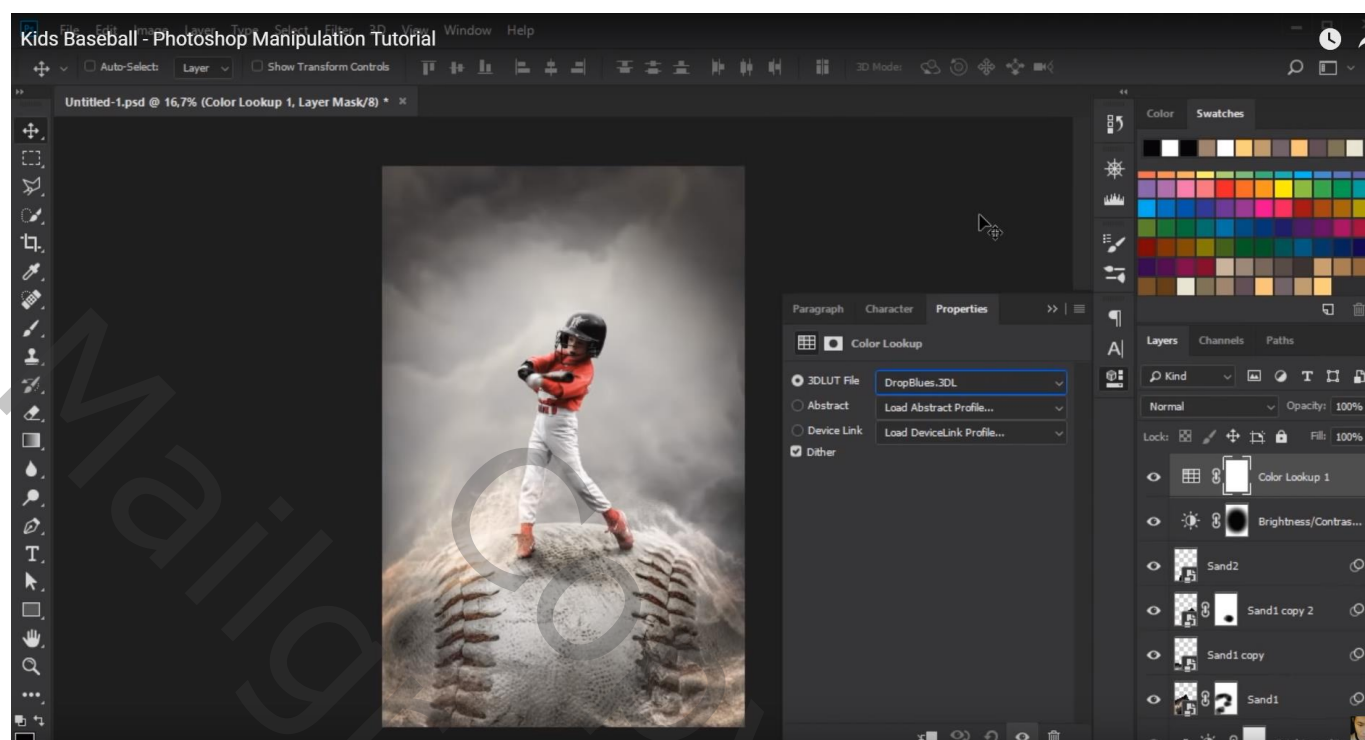
Een tweede zandafbeelding toevoegen boven de bal
Laagmodus = Bleken ; Levendigheid = -66 ; -55



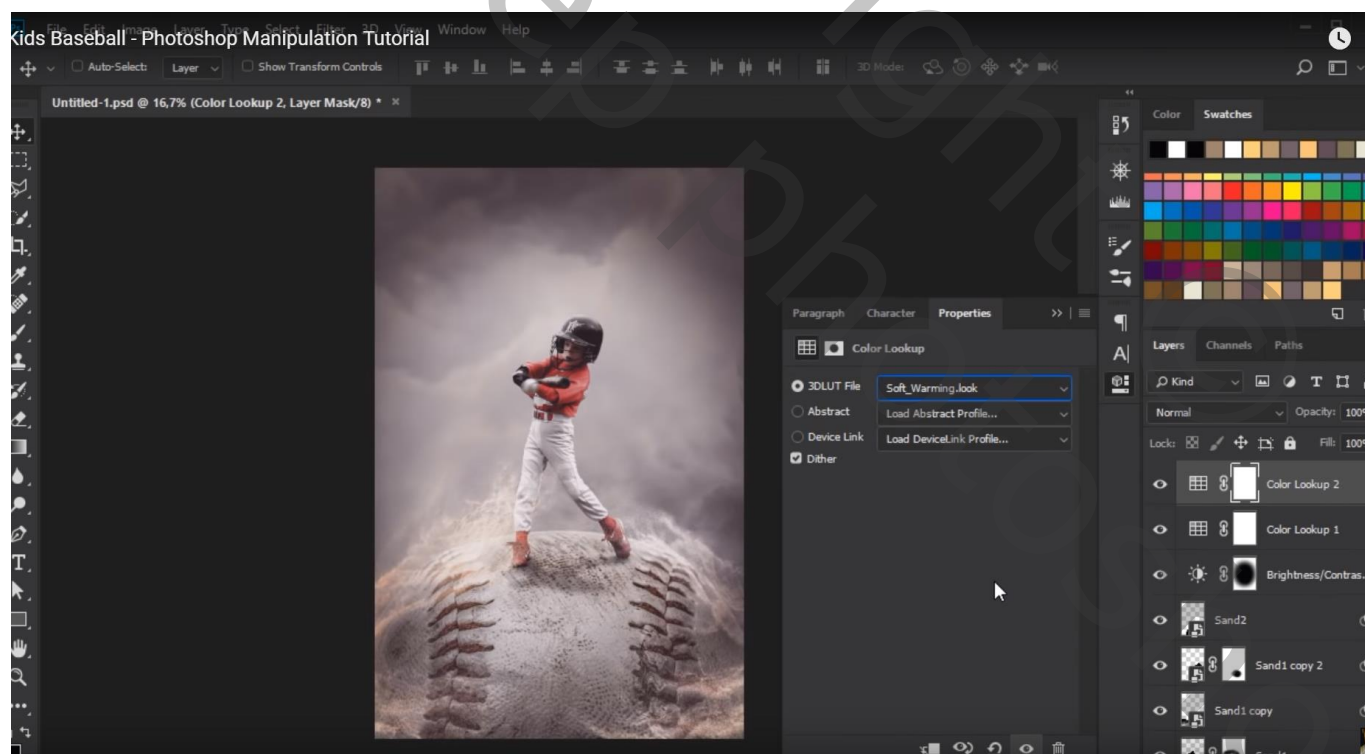
Bovenste laag : Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : -150 ; 40
Op laagmasker : zwart transparant Radiaal verloop trekken vanuit het midden naar de rand



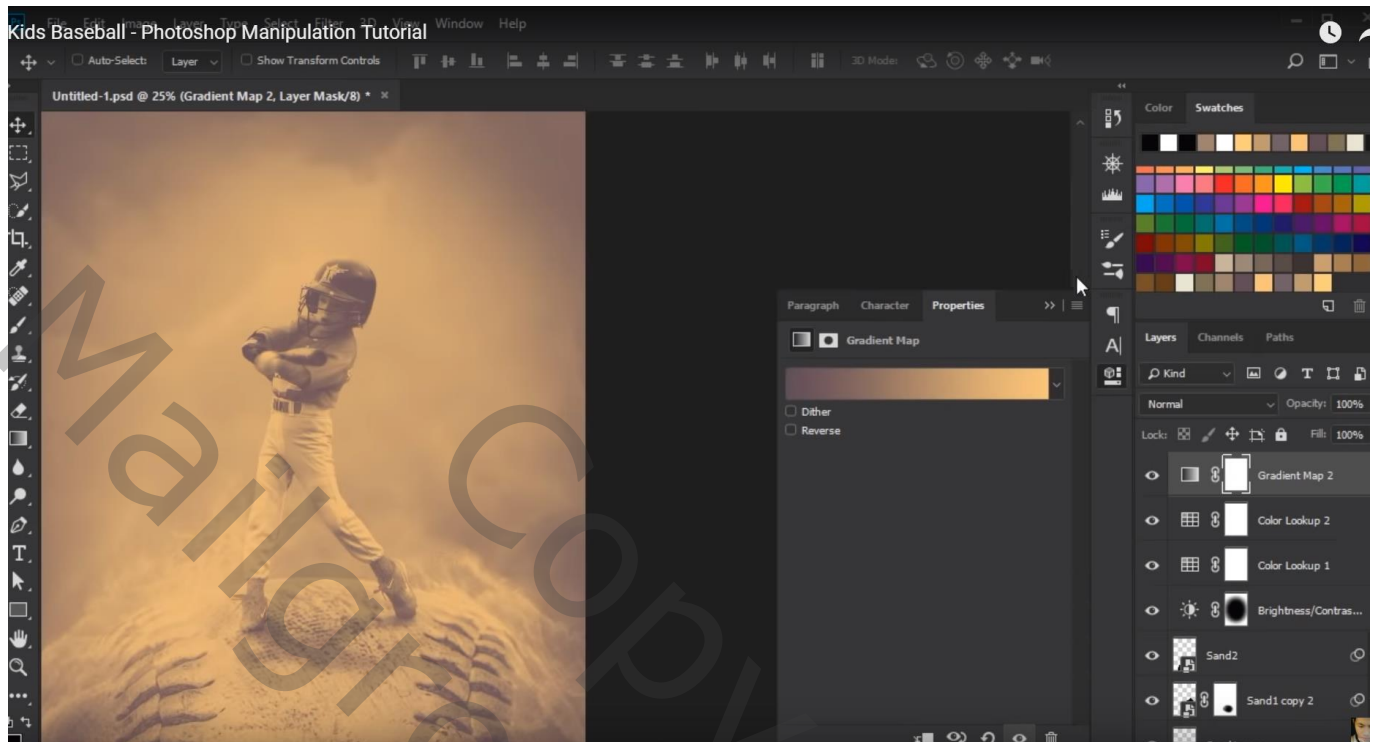
Aanpassingslaag ‘Kleur Opzoeken’ : DropBlues



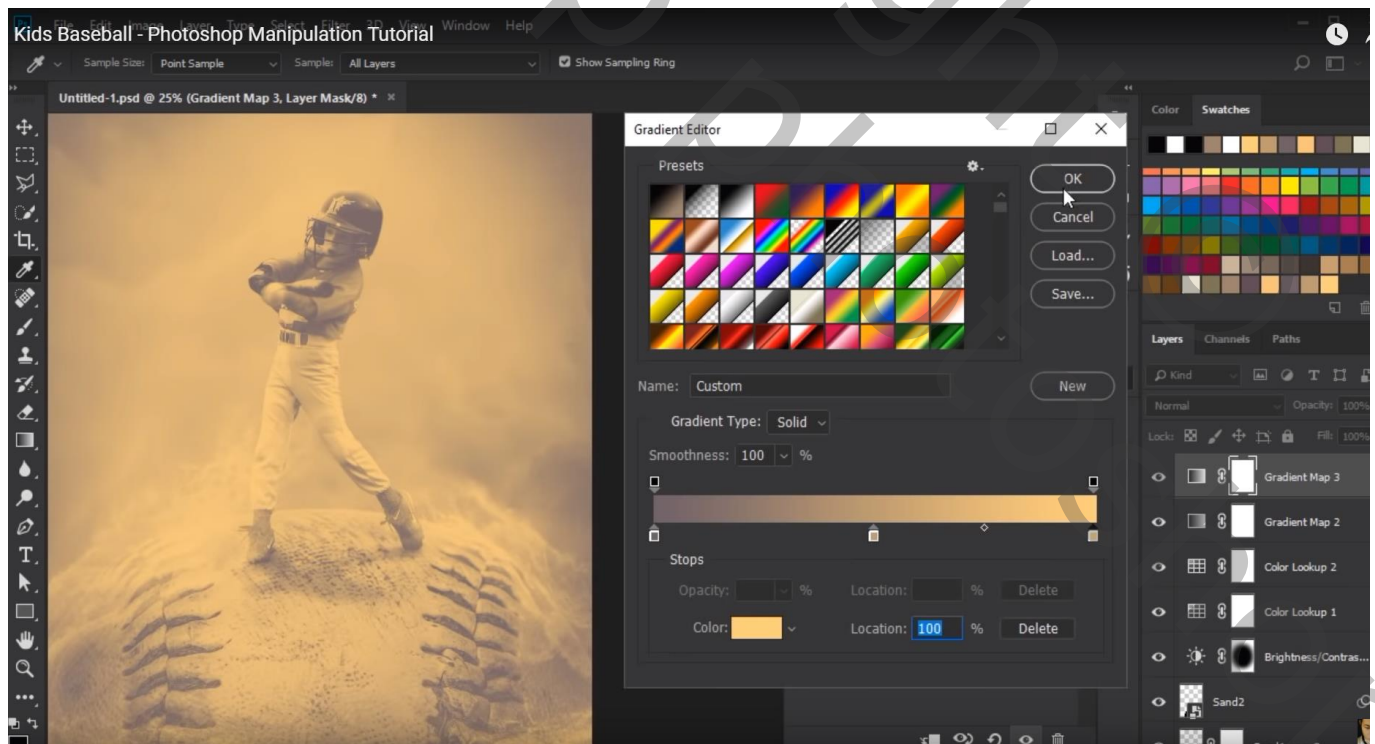
Nog een Aanpassingslaag ‘Kleur Opzoeken’ : Soft Warming Look



Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' : kleur links = # 5E4954 ; rechts = # F8C377
Modus = Zwak licht



Nog een Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' : kleur links = # 6D5E64 ; rechts = # FDCE7A ;
op 50% kleur = # BC9A6E ; Modus = Fel licht ; dekking = 35%



Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : 13 ; 12

