

<https://www.youtube.com/watch?v=X1aSaW2TigM>

## Gloed – video les



Nodig : model: logo

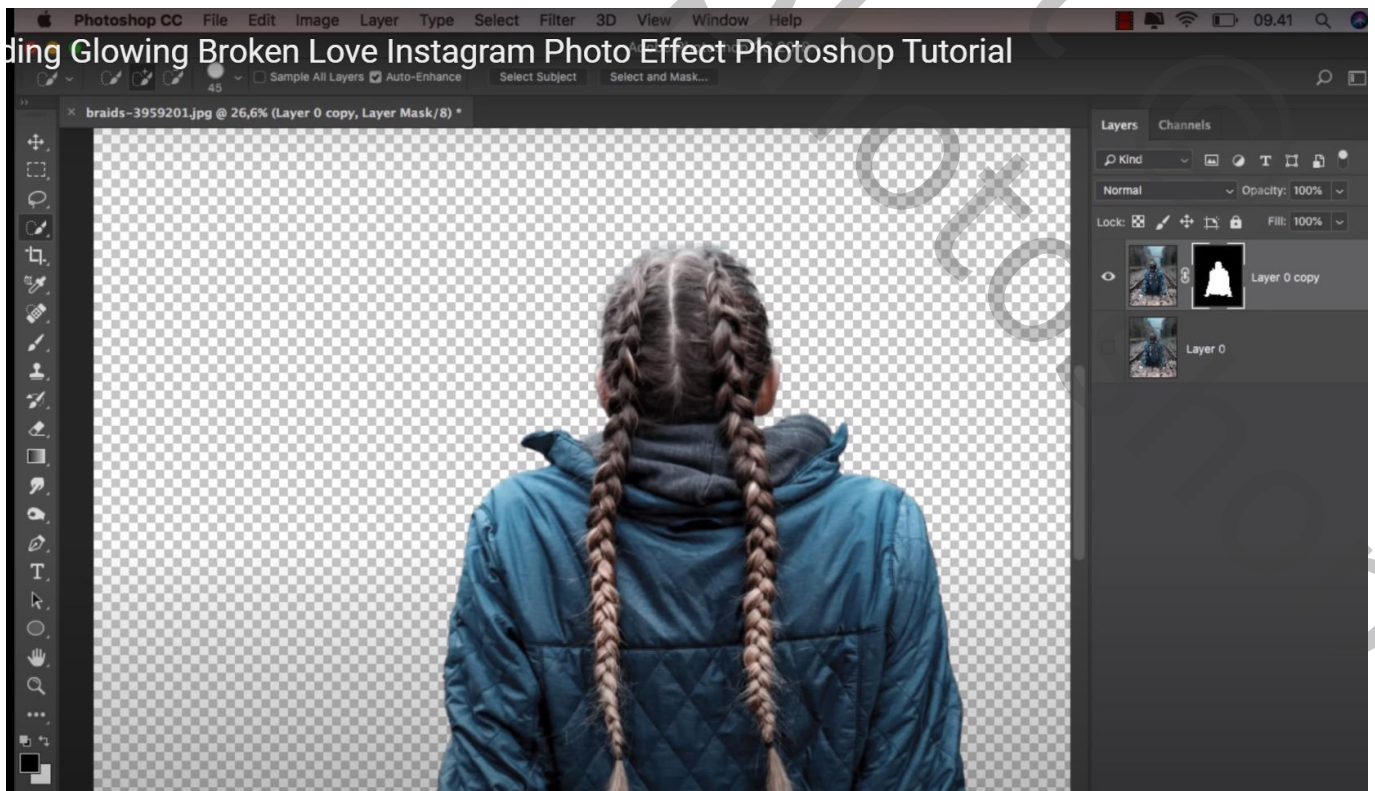
Open afbeelding met model; achtergrond laag ontgrendelen;  
Afbeelding → Aanpassingen → Levendigheid : -56 ; 0



Afbeelding wat bijnijden ; noem de laag “achtergrd”



Laag “achtergrd” dupliceren; noem de kopie laag “model”; selectie van het model; laagmasker toevoegen  
Haar verzorgen met Rand Verfijnen



Boven de laag “achtergrd” een Aanpassingslaag ‘Niveaus’ : Uitvoer = 0 ; 109 ; Uitknipmasker (waarden werden later aangepast)



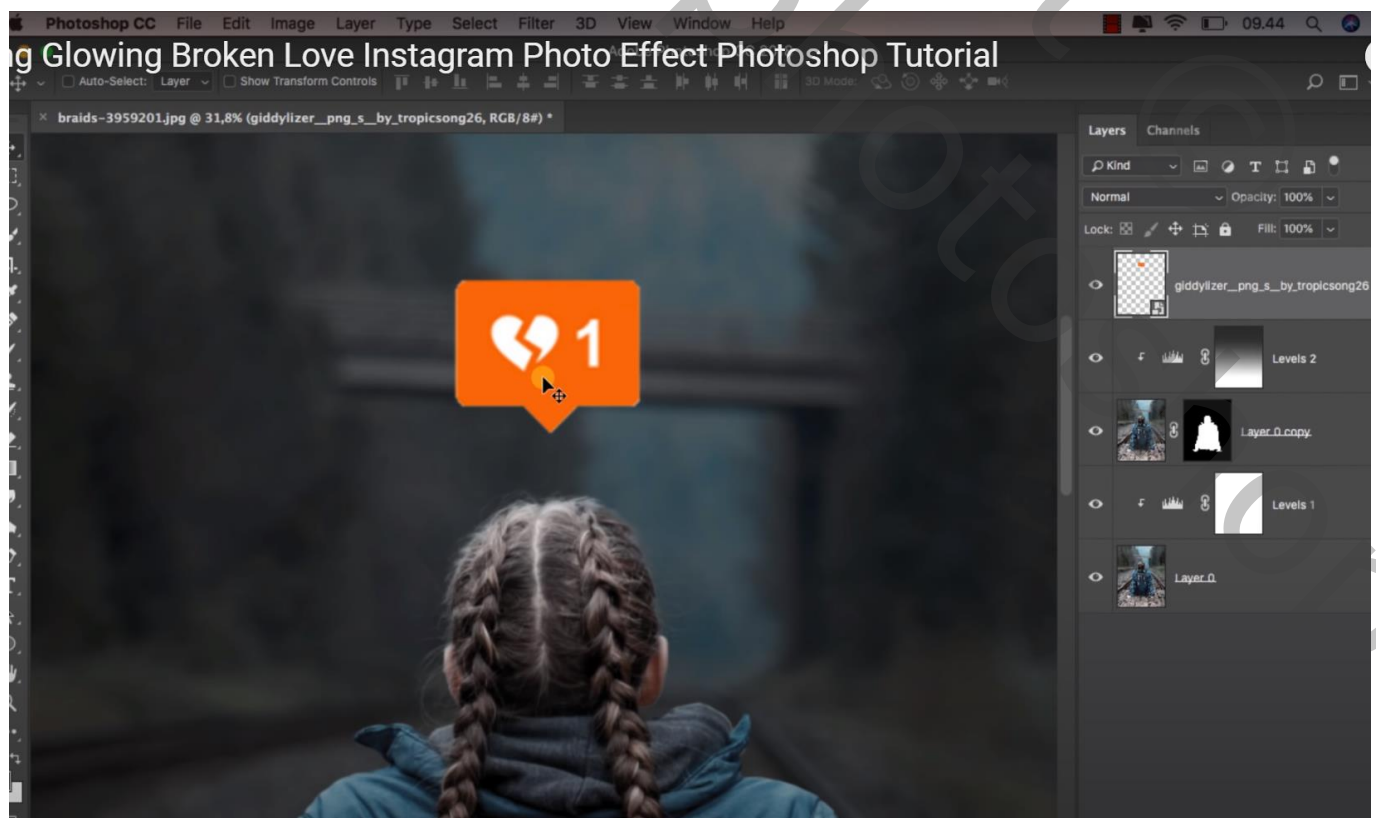
Boven de laag “model” een Aanpassingslaag ‘Niveaus’ : Uitvoer = 0 ; 109 ; Uitknipmasker (waarden later aangepast)



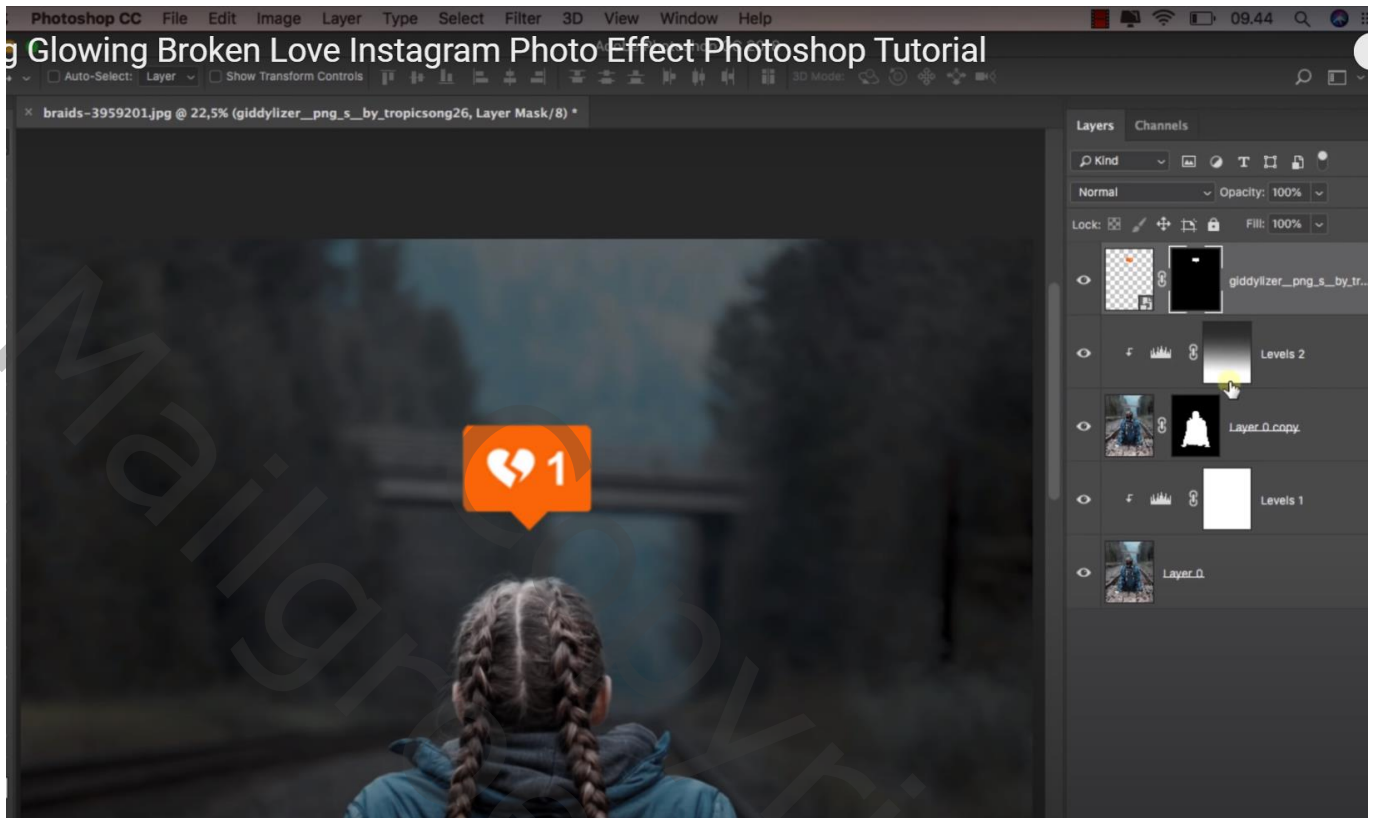
Op het laagmasker : Lineair zwart transparant verloop trekken van boven naar beneden;  
dekking verloop = 50% ; herhaal dit Verloop een tweetal keren



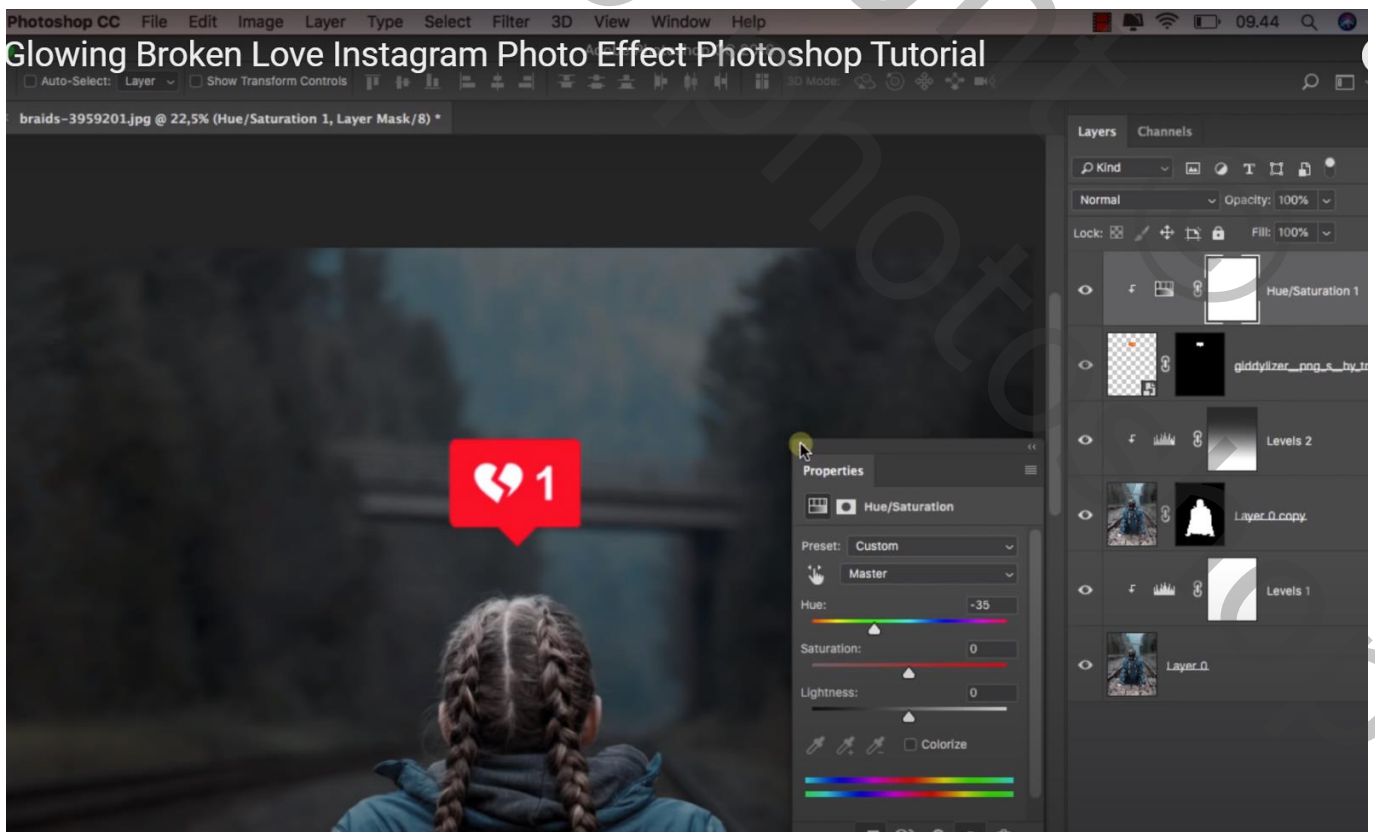
Tekentje/ logo plaatsen boven het hoofd van het model



Ctrl + klik op dit rode teken; Selecteren → Bewerken → Slinken van de selectie met 5 px  
Aan de laag met dit teken een laagmasker toevoegen



Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging' : -35 ; 0 ; 0 ; Uitknipmasker boven het logo



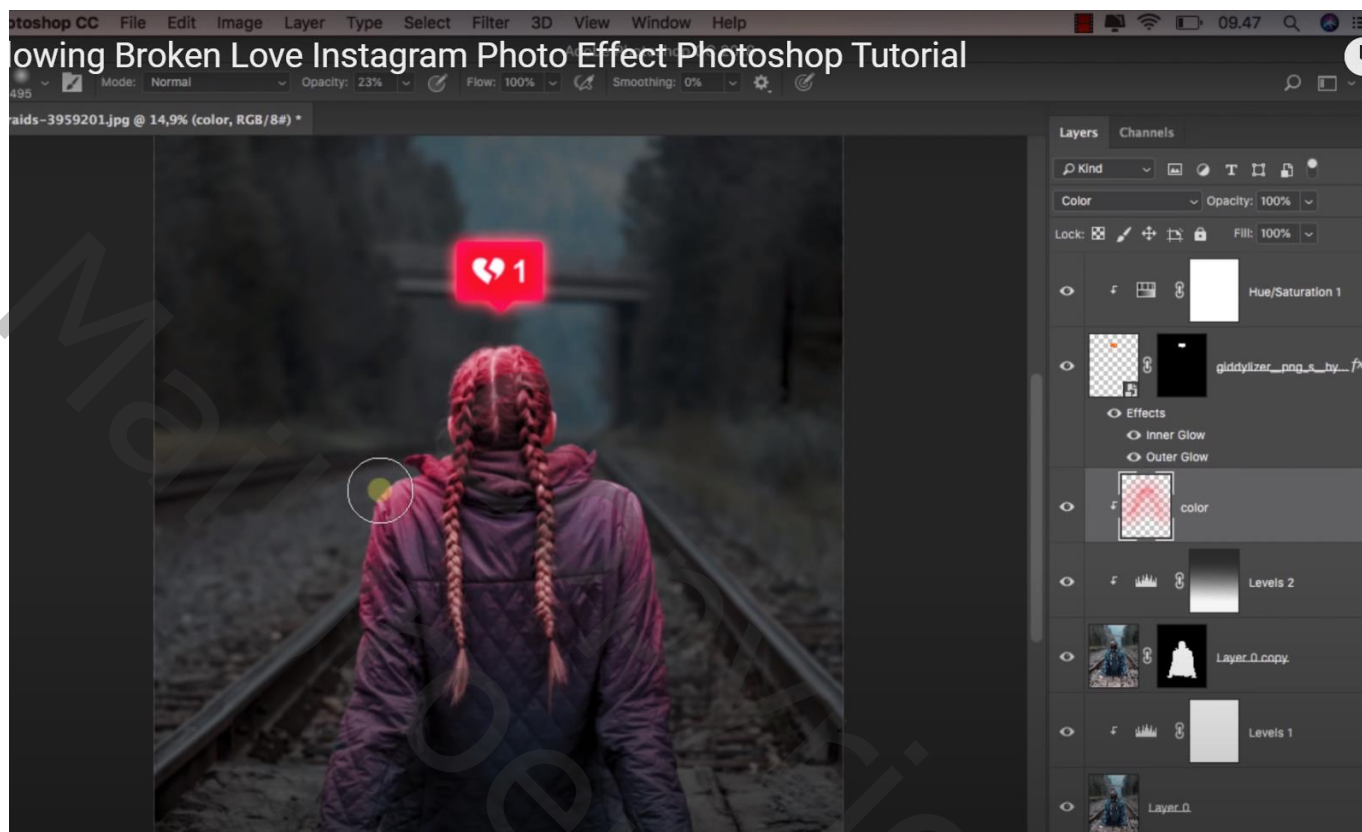
Geef de laag met “logo” nog volgende Gloed Binnen : Zwak licht; 100% ; wit; 133px



Laagstijl ‘Gloed Buiten’ : Bleken; 100% ; kleur = # FF1738 ; 98 px



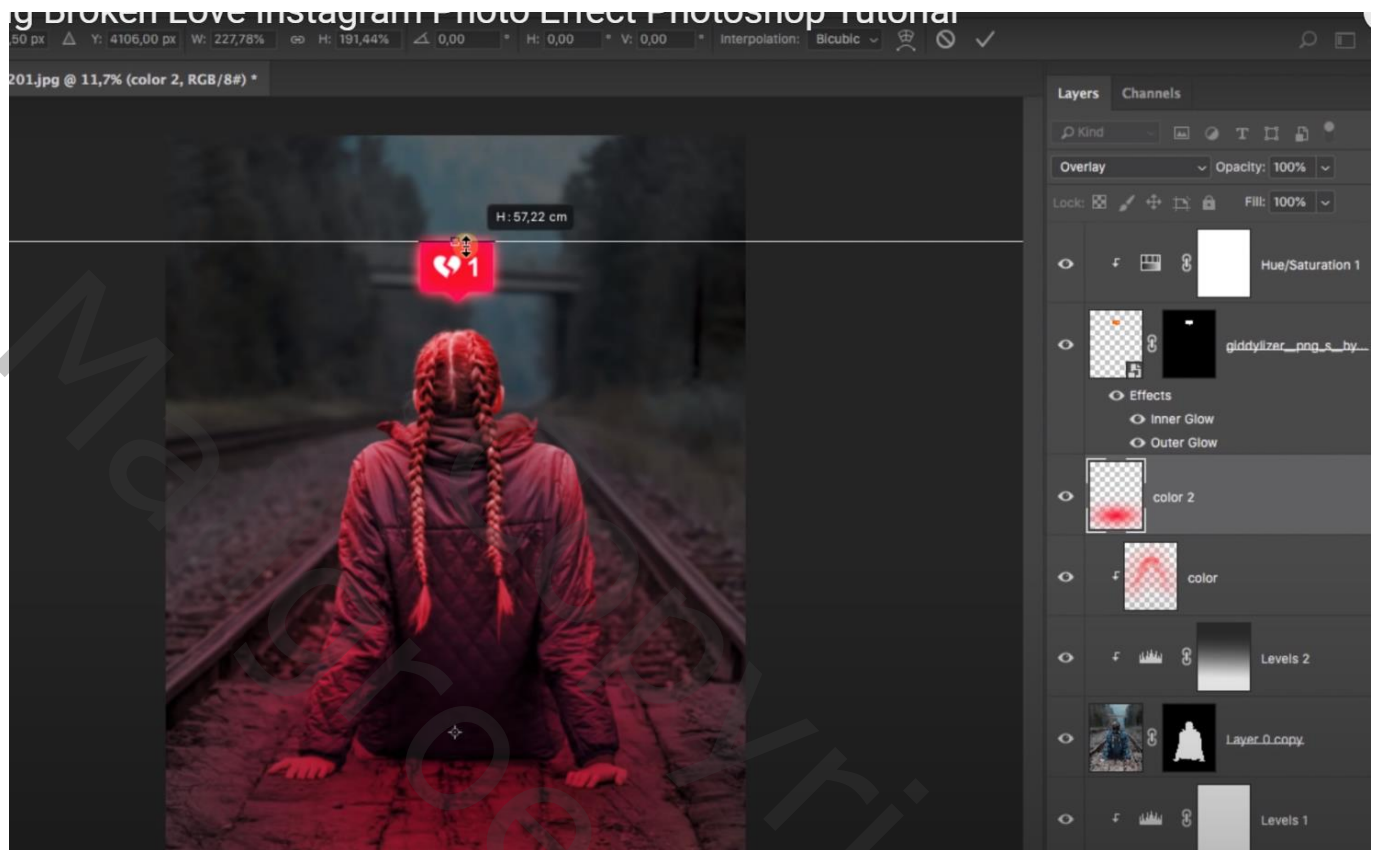
Terug een nieuwe laag boven de Niveaus van laag “model” ; Uitknipmasker ; noem de laag “kleur”  
Laagmodus = Kleur; zacht penseel; kleur = # FF0F42; dekking penseel = 20%  
Het model beschilderen; Randen van het model wat meer beschilderen



Klik op die laag “kleur” Ctrl + U → Kleurtoon/Verzadiging = 10 ; 0 ; 0



Nieuwe laag; naam = "kleur2"; laagmodus = Bedekken ; laagdekking = 70%  
Groot zacht penseel, dekking = 100% ; lichtstip onder het model plaatsen; transformeren



Selectie laden van het "model"; aan die laag "kleur2" een laagmasker toevoegen





Nieuwe laag onder "kleur2"; naam = Schaduw

Zacht zwart penseel, dekking = 10% ; schaduwen onder het model schilderen

Ook wat schaduwen onderaan het model schilderen

