## <u>Licht boven hondje</u> – video les



<u>Nodig</u> : hondje; vlinder; licht afbeelding

Open afbeelding met hondje; dupliceer de achtergrond laag (Ctrl + J) ; bekomen laag omzetten in Slim Object : Filter  $\rightarrow$  Camera Raw : 0,40 ; 5 ; 14 ; 17 ; 9 ; -13 ; 13 ; 7



Licht boven hondje – blz. 1

Vertaling T

Aanpassingslaag 'Belichting' : -0,15 ; -0,0114 ; 1,14 ; Uitknipmasker boven het hondje



Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' : kleuren zwart en # FF9000 (geen Uitknipmasker) Dekking = 35%



Onder vorige een Aanpassingslaag Kleurtoon/Verza<br/>diging' : 9 ; 34 ; 7 ; Uitknipmasker Dekking = 82 %

nama Lawar Tuna Salart Filtar 3D Viau Window Halm		
nage Layer Type Select Filter SD View Window Help		
Auto-Select: Layer 🗸 🖸 Show Transform Controls 📙 🛔 🗐 🧮 🏢 🔳 📗 📙 🔲 🚥 3D Mode: 🕬		
black-background_1920x1200.jpg @ 33.3% (Hue/Saturation 1, Layer Mask/8) * 🛛 🛛		
		Layers Channels >>>
	e Deservation	
	Froperues	Normal V Opacity: 100%
	Hue/Saturation	ock: 🖾 🖌 🕂 🎞 🏛 🔣 Fill: 100%
	Preset: Custom v	Co. C. R. Gradient Nam 1
	😘 Master 🗸	of the officiency apr
	Hue: +9	• • 8 Hue/Saturation 1
		O G B Exposure 1
All and a second s	Saturation: +34	O Tas Layer 1 O ^
	Liahtness: +7	Smart Filters
	•	🔾 Camera Raw Filter 🌐 🚎
	1 1. 1 Colorize	0 Backaround 6
	x■ 0> <u>1</u> 0	
		॰ fx 🖸 Q 🗎 ज की
Doc: 10.4M/20.9M >		

Aanpassingslaag 'Niveaus' boven vorige Aanpassingslaag : 7 ; 1,16 ; 226 ; Uitknipmasker Dekking = 80 %



Nieuwe laag boven vorige Aanpassingslaag; vullen met 50% grijs; modus = Bedekken ; Uitknipmasker Zacht wit penseel, 125 px, dekking = 45% ; randen van het hondje beschilderen



Aanpassingslaag 'Kleurbalans' boven die grijze laag: Middentonen = 25; 0; -61; Uitknipmasker Laagmasker omkeren (Ctrl + I); zacht wit penseel, dekking = 40%; randen hondje beschilderen



Boven vorige een Aanpassingslaag 'Kleur Opzoeken' : EdgyAmber.3DL ; Uitknipmasker Laagmasker omkeren; weer de randen beschilderen met zacht wit penseel, 270 px, 42% dekking



Boven vorige een Aanpassingslaag 'Levendigheid' : 33 ; 10 ; Uitknipmasker Dekking = 71 %



Weer boven vorige een Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : 26 ; 6 ; Uitknipmasker Dekking = 36 %

ge Layer Type Select Filter 3D View Window Help		
to-Select: Layer 🗸 🗌 Show Transform Controls ╞ 😩 🖃 🔲 🎹 🖶 📙 🚥 🔟 👫 🗠 🕲 Mode: 😒 🕲 🚸 💠 🍽		
ck-background_1920x1200.jpg @ 33.3% (Brightness/Contrast 1, Layer Mask/8) * 🛛 ×	Lavera	Channels >>
	to re	
Properties	Norm	al v Opacity: 1009
🔅 🖸 Brightness/Contrast	ock:	図 / 中 12 🔒 Fill: 1009
	0	Gradient Map 1
Brightness: 2		@ g Brightnetrast 1
Contrast: 6	•	O B Vibrance 1
Use Legacy	•	🖌 🖁 🌄 Color Lookup 1
	•	🕗 🖁 🜉 Color Balance 1
	•	Cy Layer 2
	•	F 🥥 🕃 Levels 1
	•	두 🥥 울 🛛 Hue/Saion 1
	•	F 🥥 🖁 Exposure 1
	•	Layer_1. C
		Smart Filters
	•	Camera Raw Hiter 3
Doc: 10.4M/36.4M >		

9 lagen groeperen in de groep "hondje"; de Verloop laat staat dus bovenaan!

De "vlinder' toevoegen; beetje roteren



Licht boven hondje – blz. 6

Vertaling T

Aanpassingslaag 'Belichting' : 1,29 ; 0,0227 ; 0,79 ; Uitknipmasker boven de "vlinder"



Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' : oranje, geel, oranje ; Uitknipmasker



De afbeelding met "licht" toevoegen; laag boven de groep "hondje"; Plaats en grootte aanpassen laagmodus = Bleken ; laagdekking = 65%



Nieuwe laag boven laag "licht"; witte stip onder de vlinder schilderen; laagdekking = 60% zacht wit penseel, 1200 px, dekking = 45%



Licht boven hondje – blz. 8

Vertaling T

## Bovenste samengevoegde laag maken met Ctrl + Alt + Shift + E Filter $\rightarrow$ Camera Raw : 0,40 ; 16 ; 22



Aanpassingslaag 'Curven' : punten op (236 ; 255) ; (6 ; 0)



## Aanpassingslaag 'Kleur Opzoeken' : FallColor.Look

age Layer Type Select Filter 3D View Window	Help		
uto-Select: Layer V 🗌 Show Transform Controls 📄			
WWWW.psd @ 25.3% (Color Lookup 2, Layer Mask/8) * 🛛 🛛 🛛 👋	1741393.png @ 66.7% (Layer 1, RGB/8) × gettyimages-858076558	8-640x640.jpg @ 16.7% (RGB/8) ×	Layers Channels >>
WWWW.psd @ 25.3% (Color Lookup 2, Layer Mask/8) • ×	1741393.png @ 66.7% (Layer 1, RGB/8) × gettylmages-858076558	8-640x640.jpg @ 16.7% (RGB/8) × re > Properties © Color Lookup © 3DLUT File Abstract Device Link Device Link Device Link Code DeviceLink P	Layers Channels >>   Q. Kind Image: Channels Opacity: 100%   Normal Opacity: 100%   ock: Image: Channels Fill: 100%   ock: Image: Channels Calor Lookup 2   omage: Channels Image: Channels Calor Lookup 2   omage: Channels Image: Channels Exposure 2   omage: Channels Image: Channels Exposure 2   omage: Channels Image: Channels Image: Channels   omage: Channels Image: Channels <
			ः <i>fr</i> , DI 🖉 🖿 ज 🖄

## Afbeeldingsgrootte aanpassen voor op Sennet!

