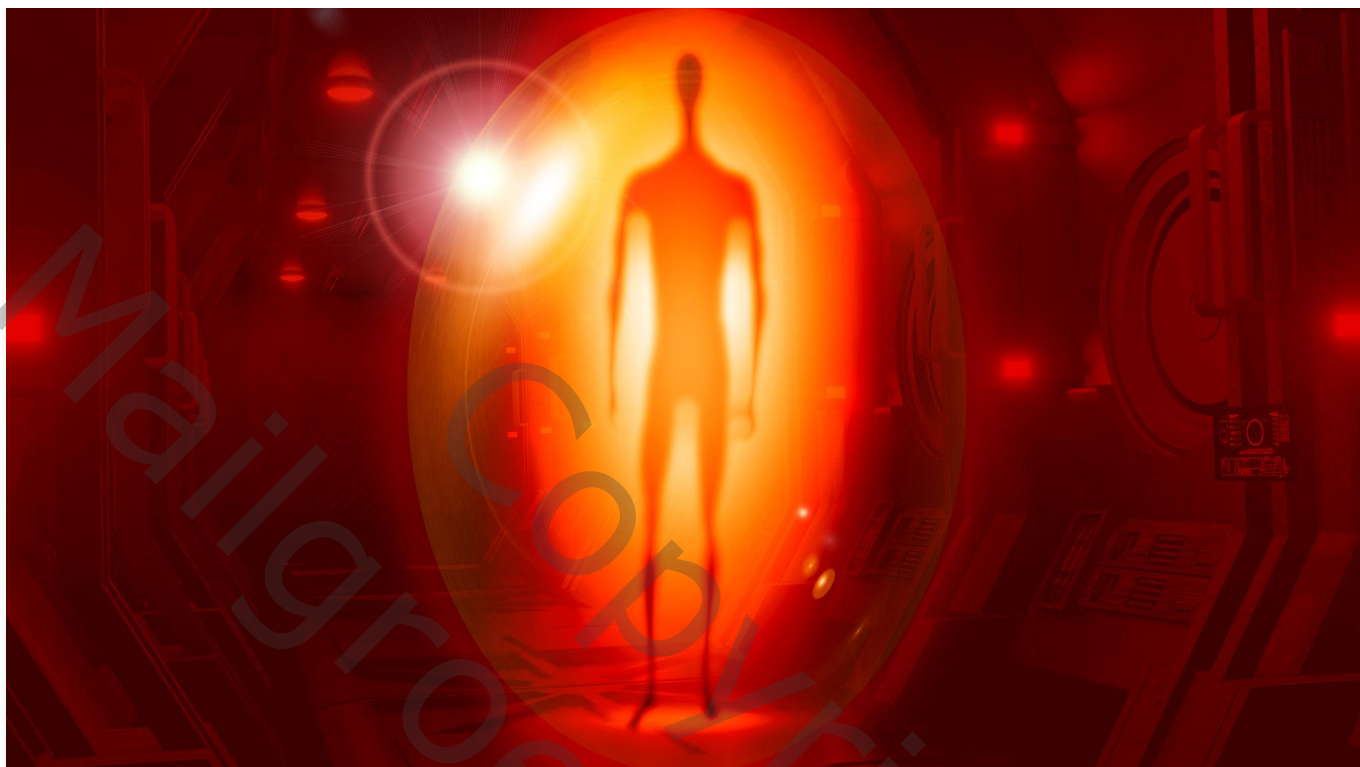
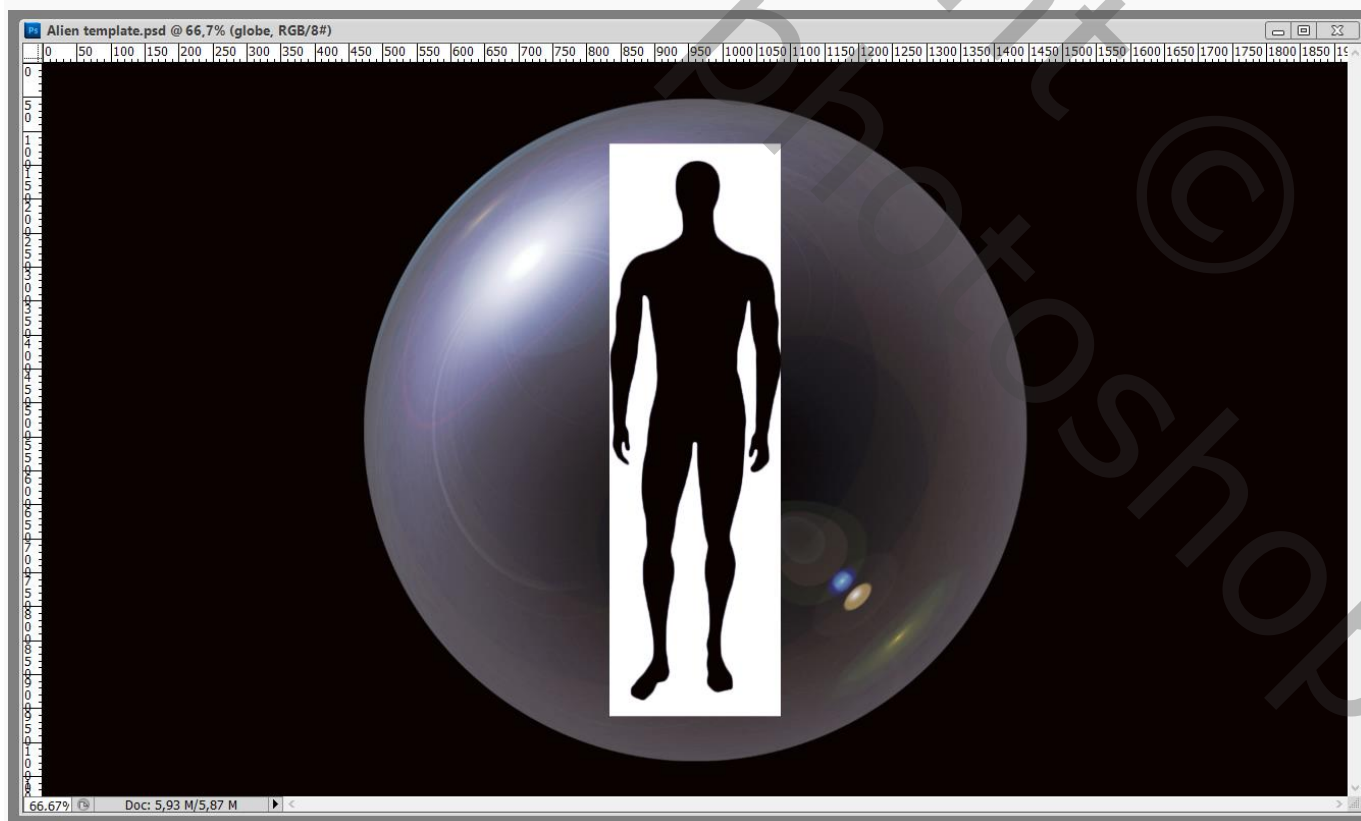


[https://www.youtube.com/watch?v=4I311\\_WleMA](https://www.youtube.com/watch?v=4I311_WleMA)

## **Buitenaards wezen in een Cocon van Licht** – video les



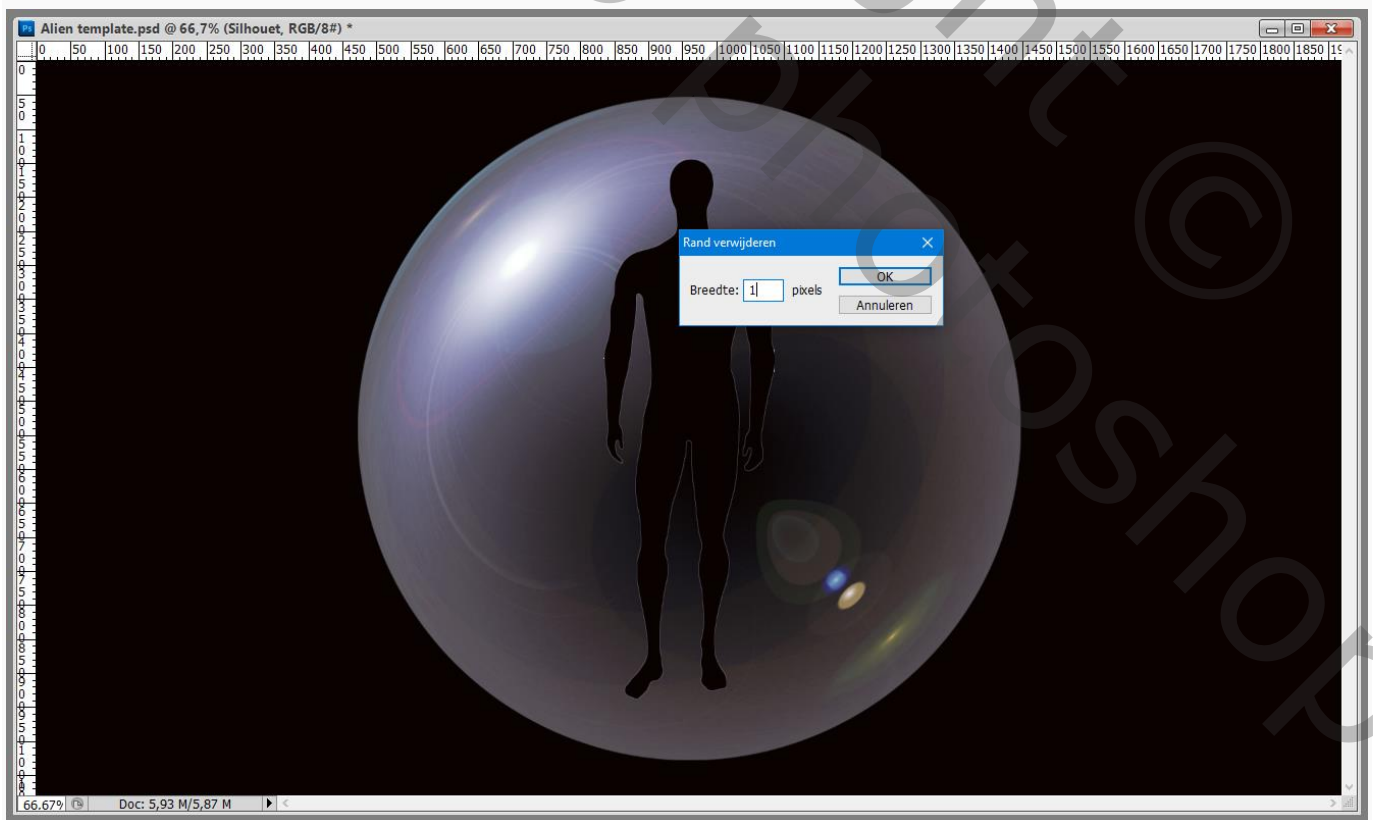
Een psd bestand bijgevoegd; het bevat drie lagen : zwarte achtergrond; globe; silhouet  
Sla het bestand eens op onder een andere naam “alien”; zo blijft het origineel intact



Verwijder de witte achtergrond achter het silhouet; je kan de Toverstaf daarvoor gebruiken

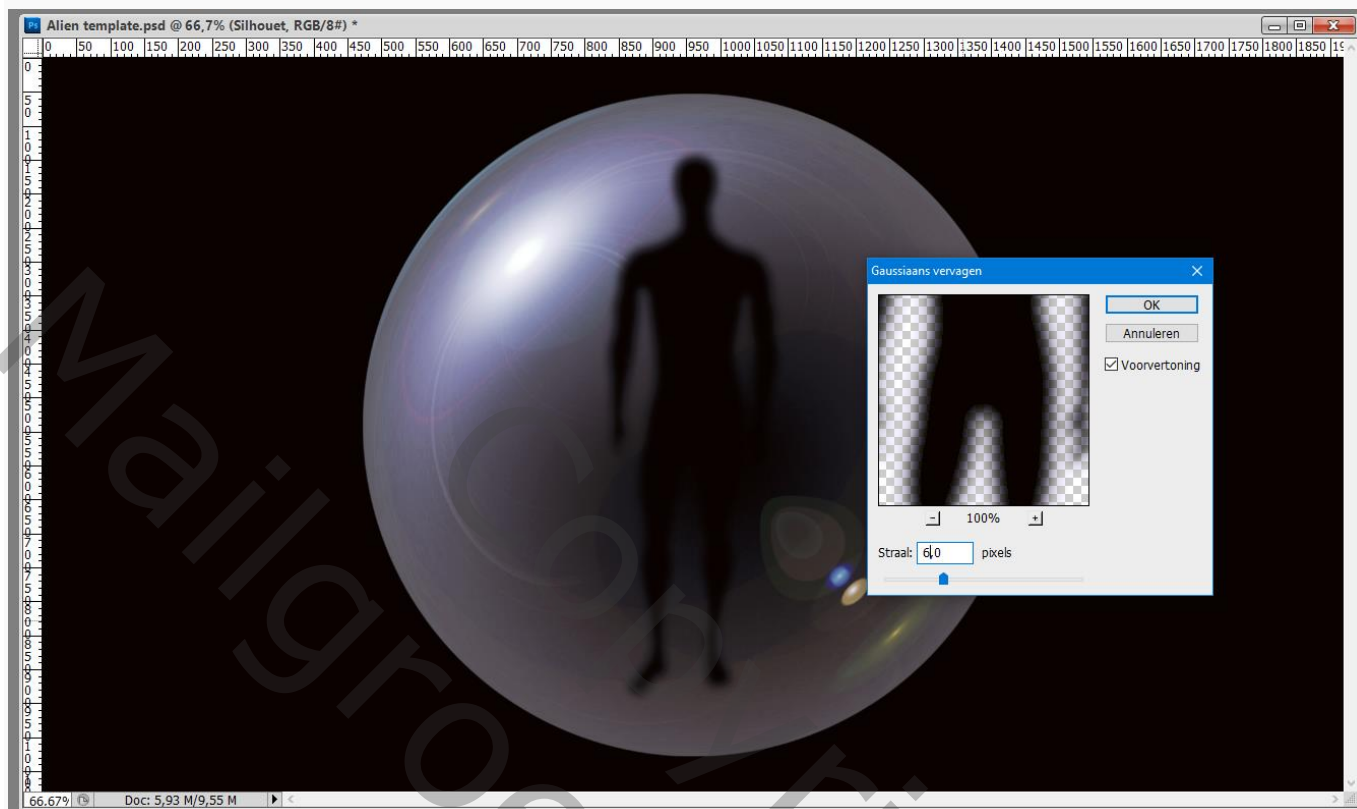


Er is waarschijnlijk nog een witte rand rondom het silhouet  
Men → Laag → Matting → Rand Verwijderen : 1 px ; OK

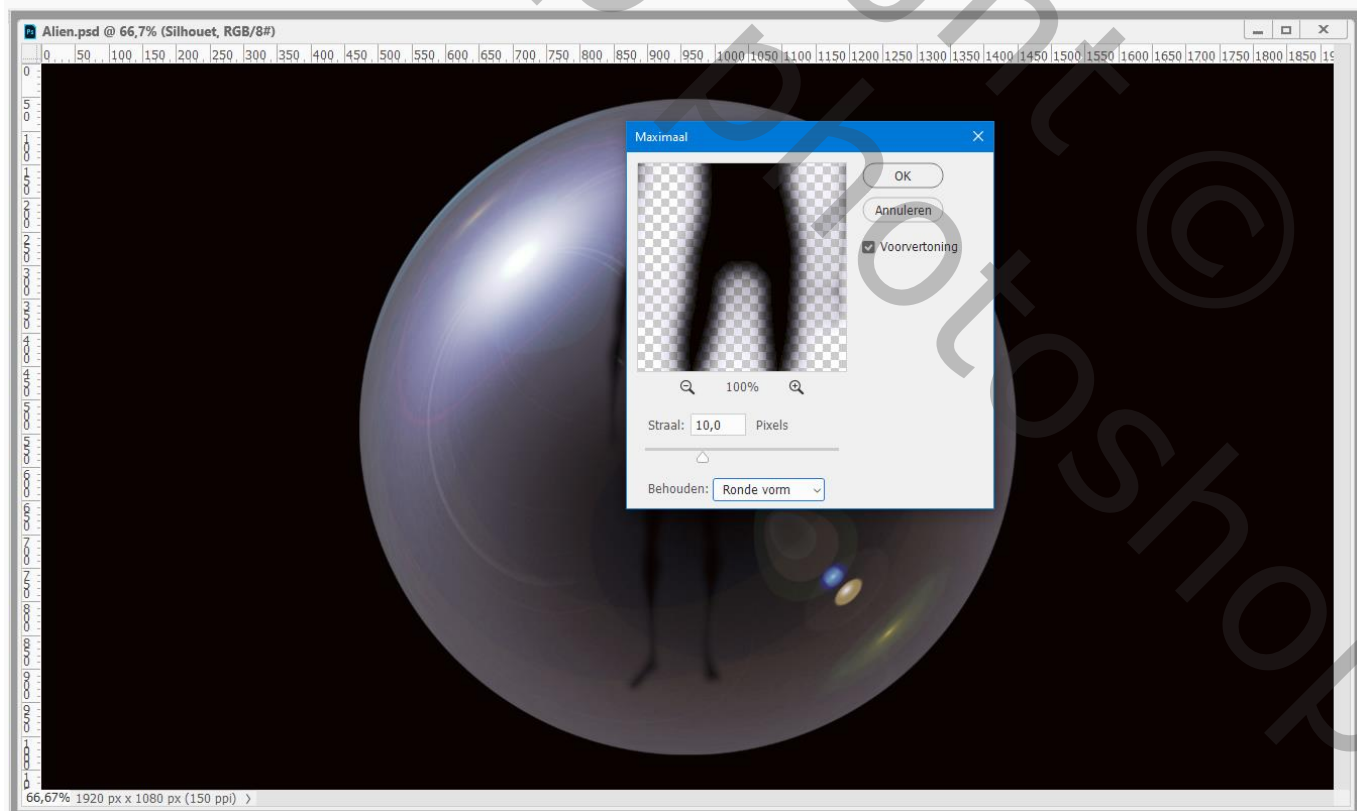


De laag met “silhouet” omzetten in Slim Object

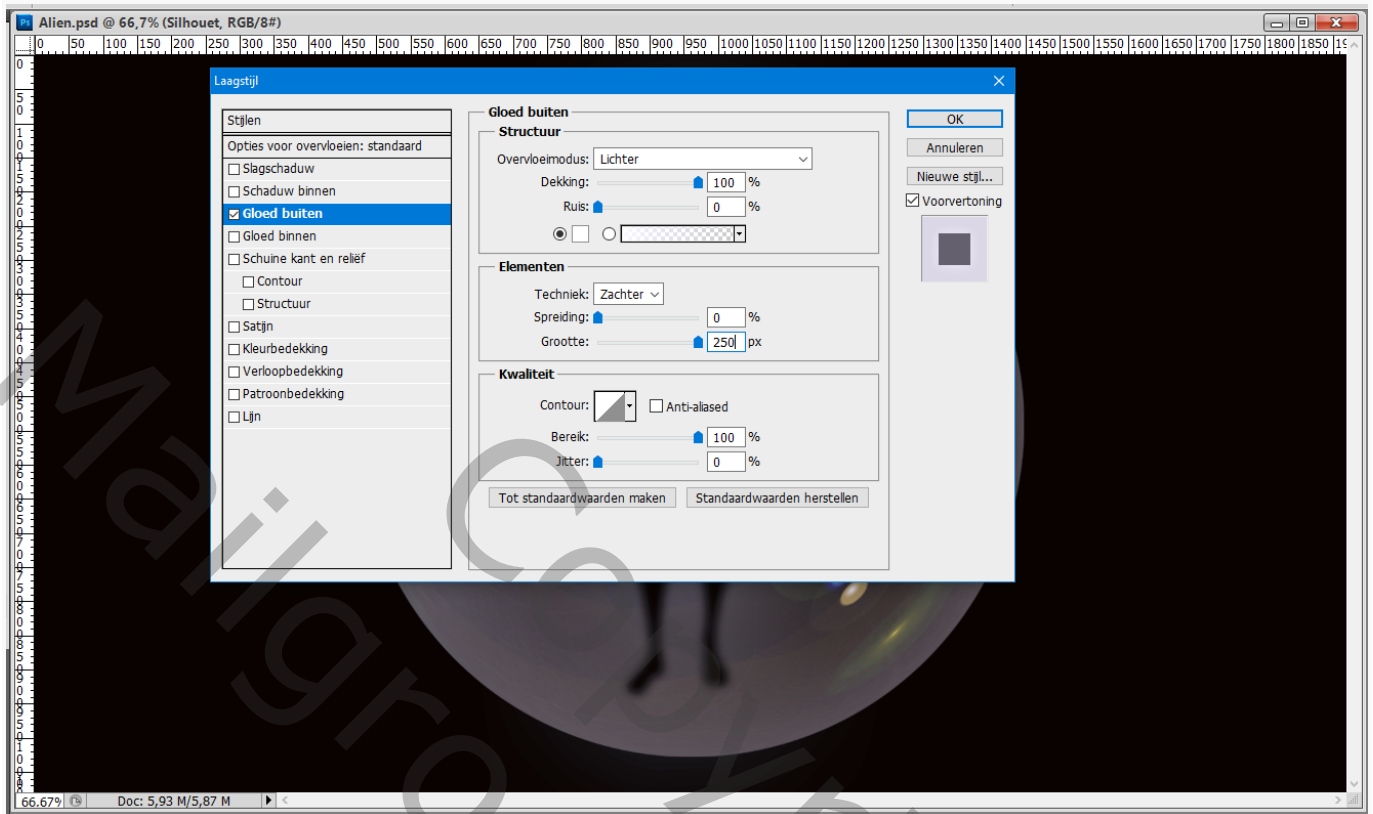
Ga nu naar Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen met 6 px



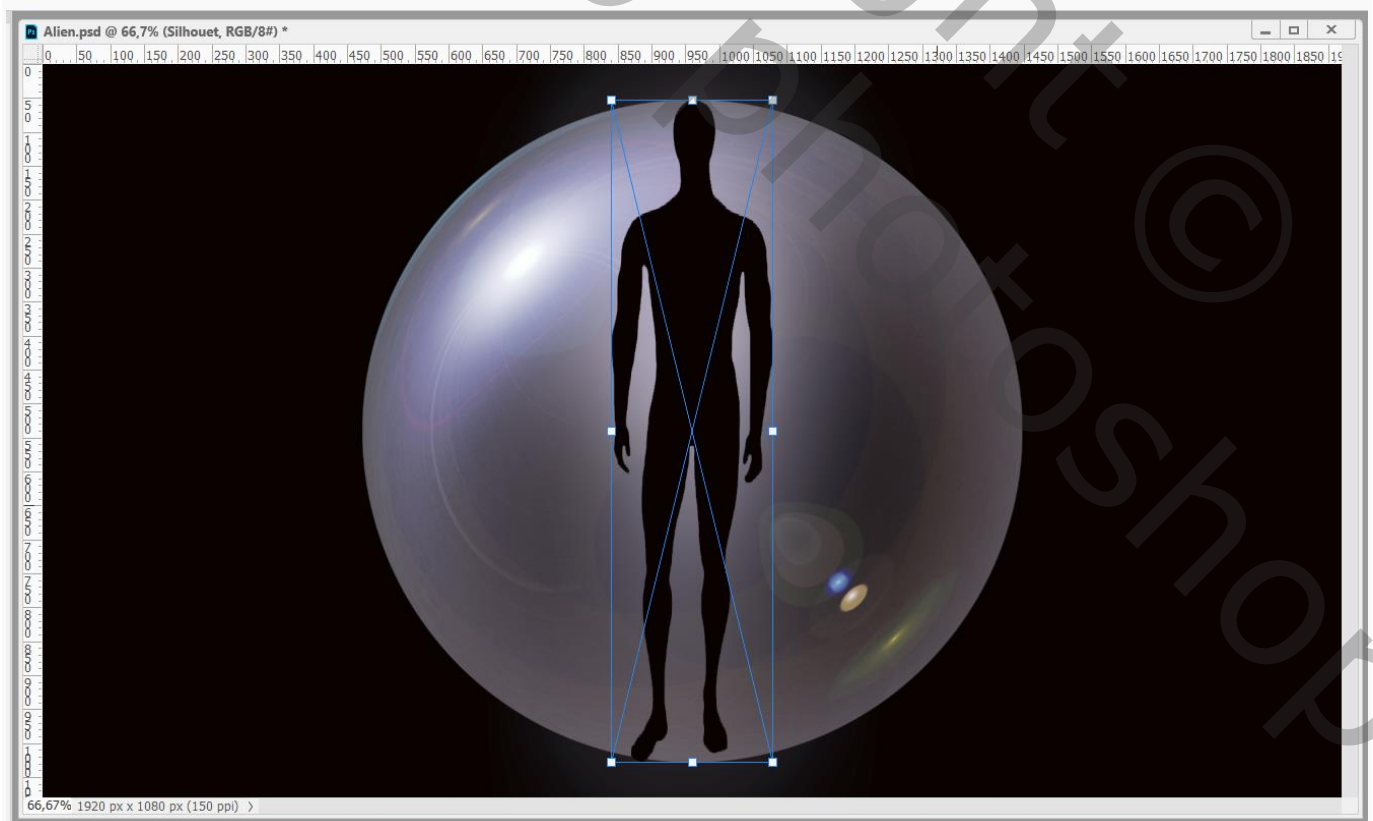
Nog Filter → Overige → Maximaal : 10 px ; Behouden = Ronde vorm



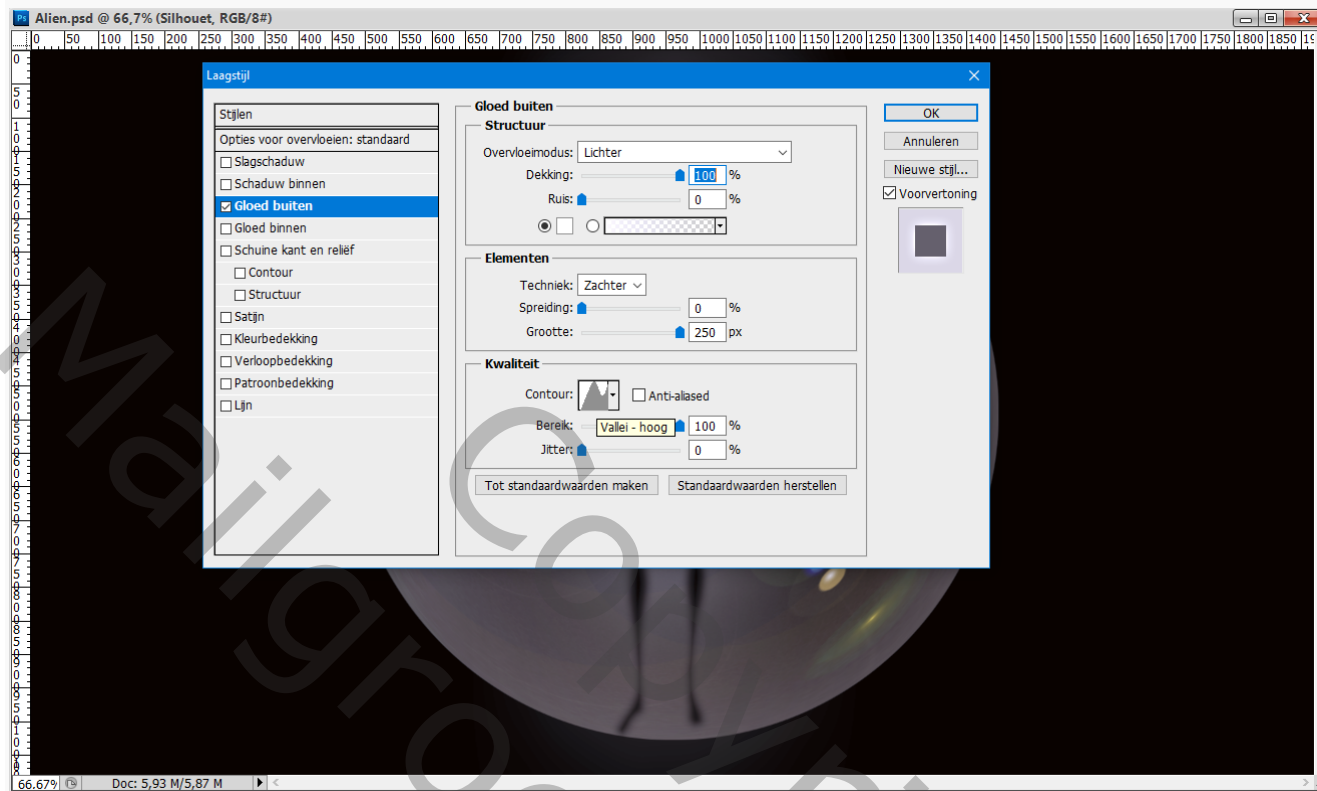
Geef laag "silhouet" Gloed Buiten : Lichter; 100% ; wit ; 250 px : Bereik = 100%



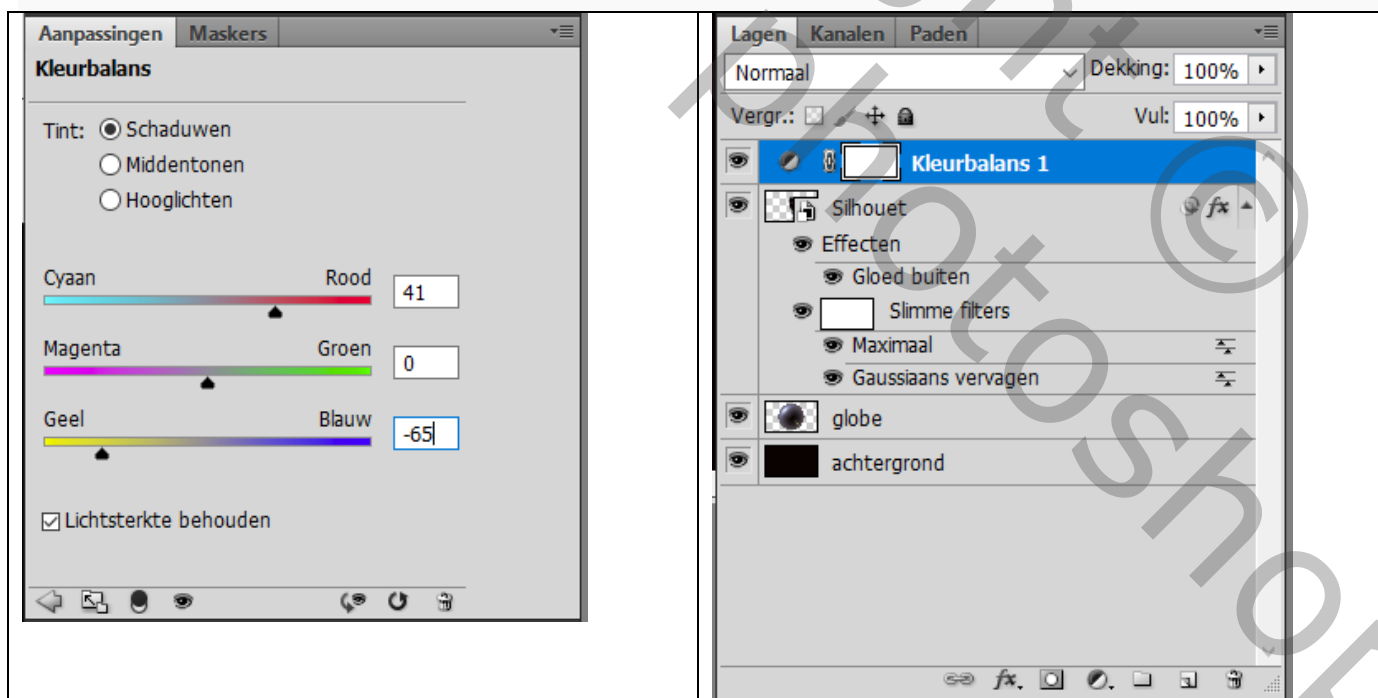
Klik op de laag Ctrl + T → de silhouet wat Verticaal uitrekken en Horizontaal induwen (Alt + Shift ingedrukt houden tijdens het transformeren) ; enteren om transformatie te bevestigen

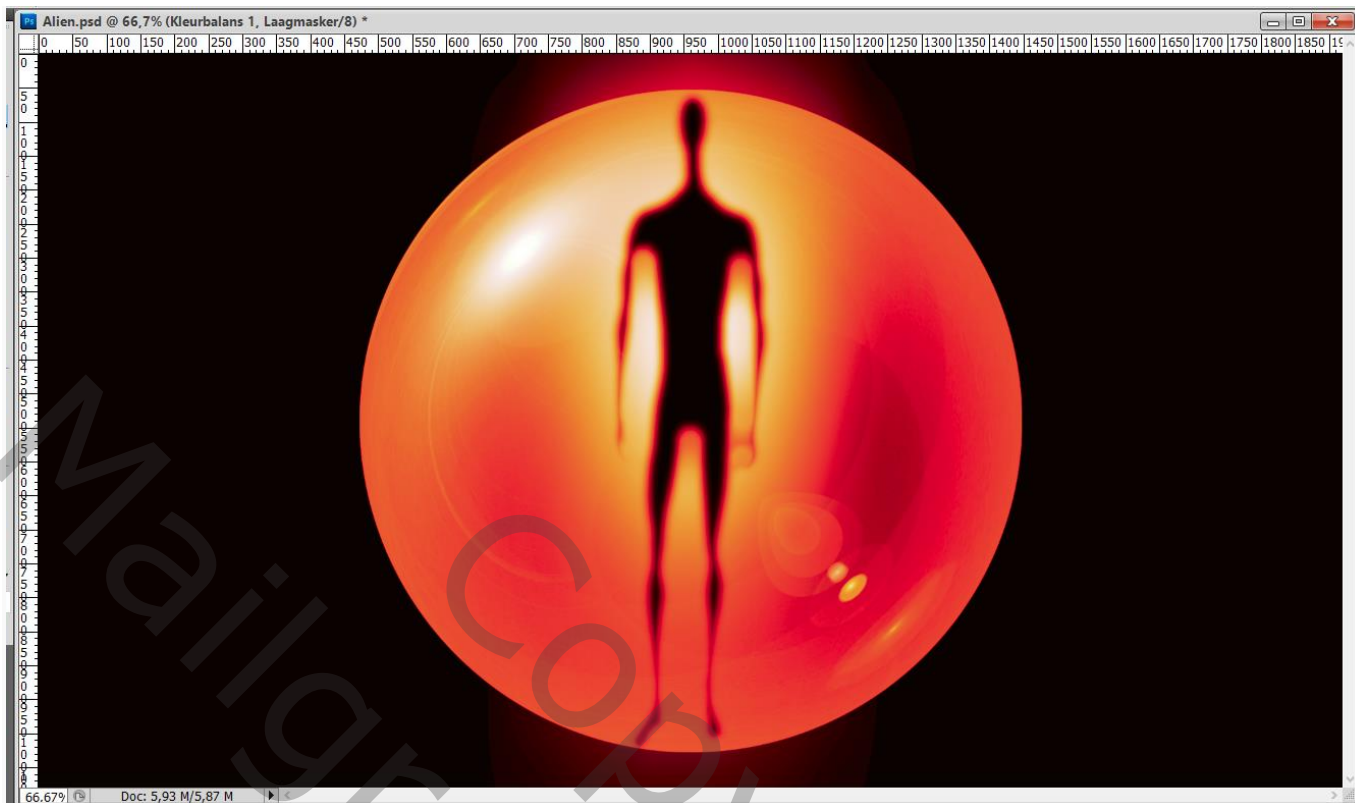


De gloed rondom de figuur wijzigen : dubbelklikken op Gloed buiten :  
wijzig de contour in Vallei hoog

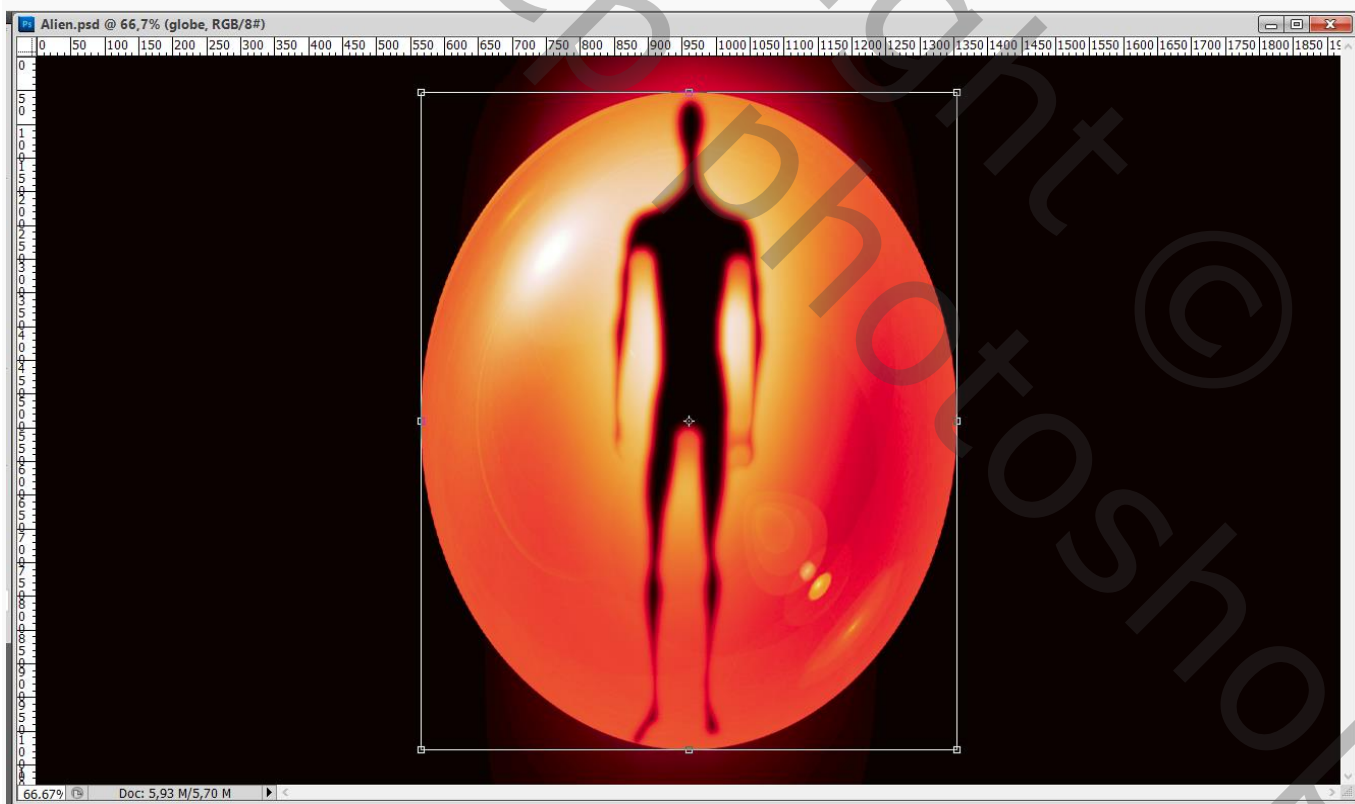


Bovenste laag, Aanpassingslaag 'Kleurbalans' : Schaduwen = 41 ; 0 ; -65  
Middentonen = 5 ; 10 ; -100 ; Hooglichten = 100 ; -100 ; -100

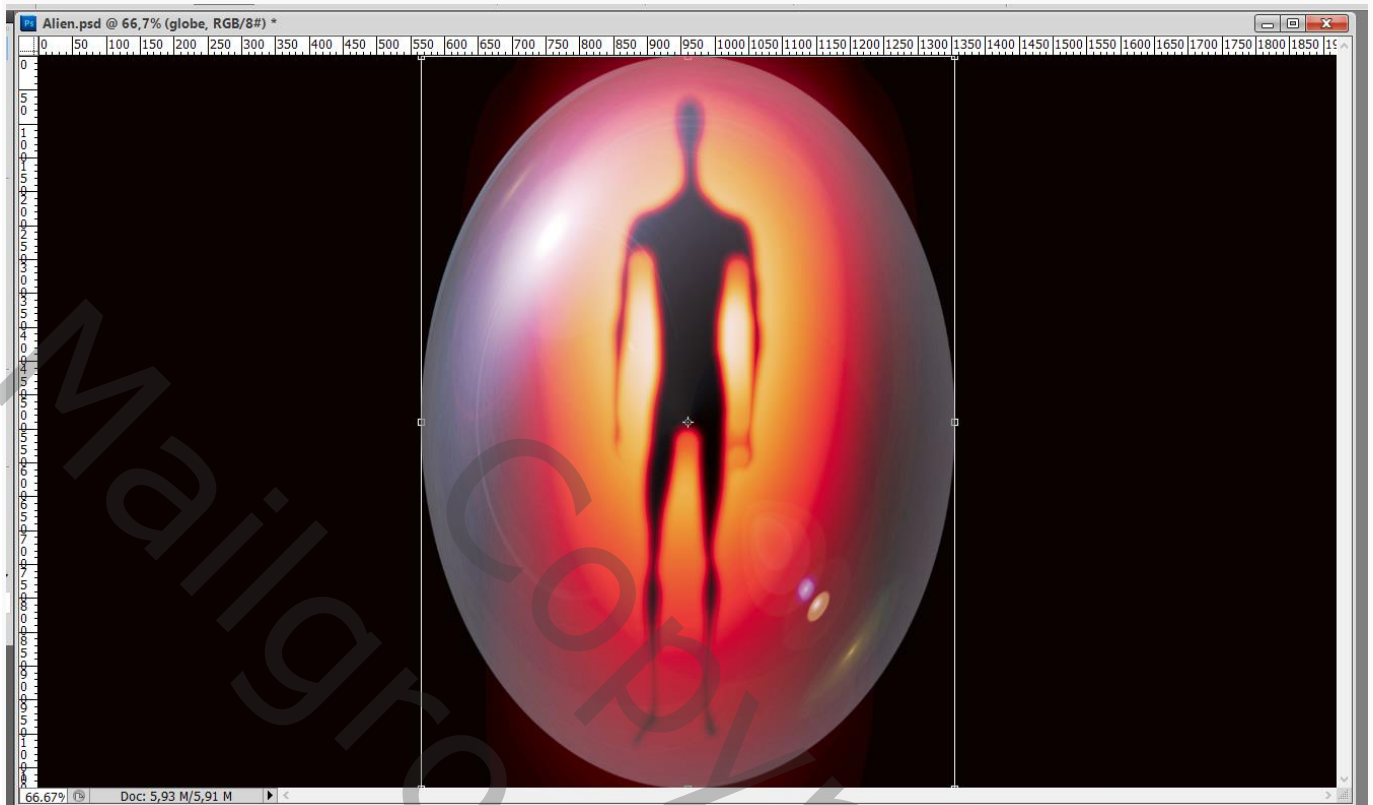




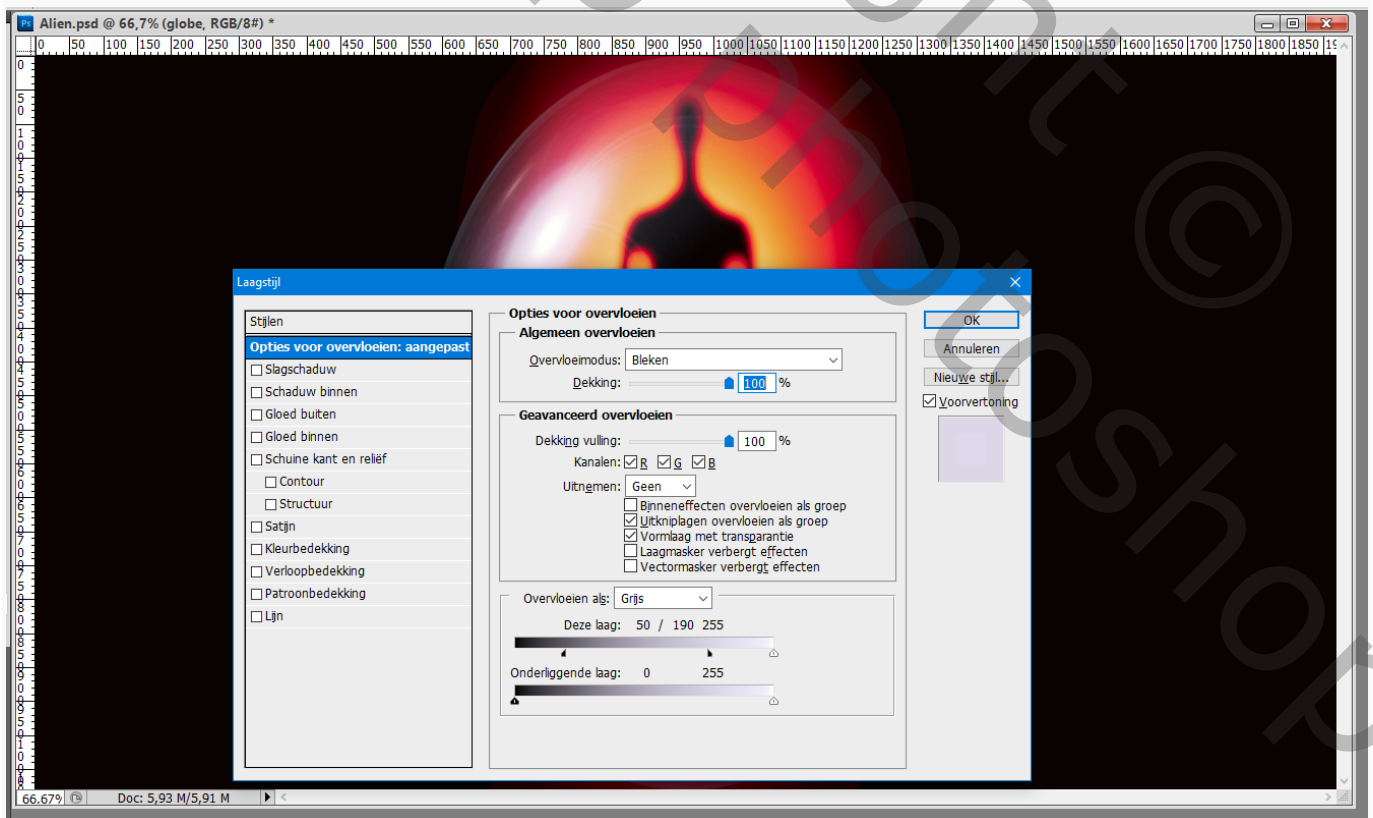
De vorm van de globe langwerpiger maken: klik op de laag Ctrl + T;  
Alt + Shift ingedrukt houden tijdens het transformeren; enteren om te bevestigen



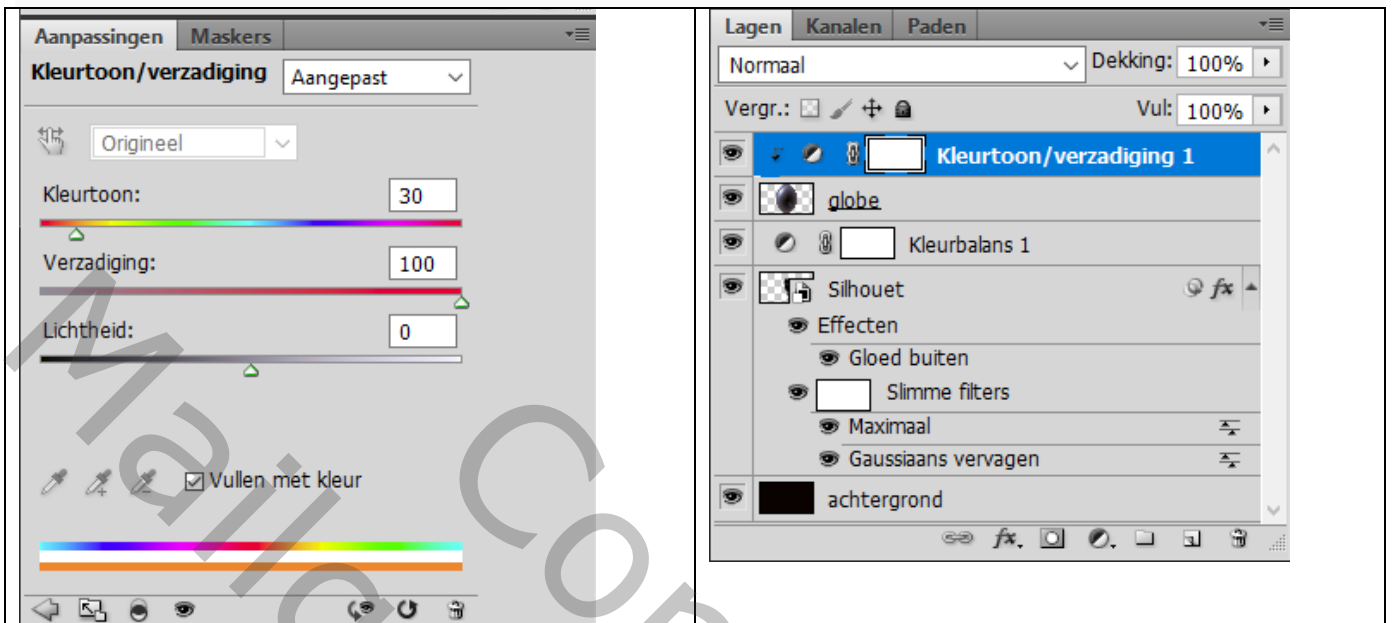
Sleep de laag met “globe” bovenaan in het lagenpalet; wijzig de laagmodus in Bleken



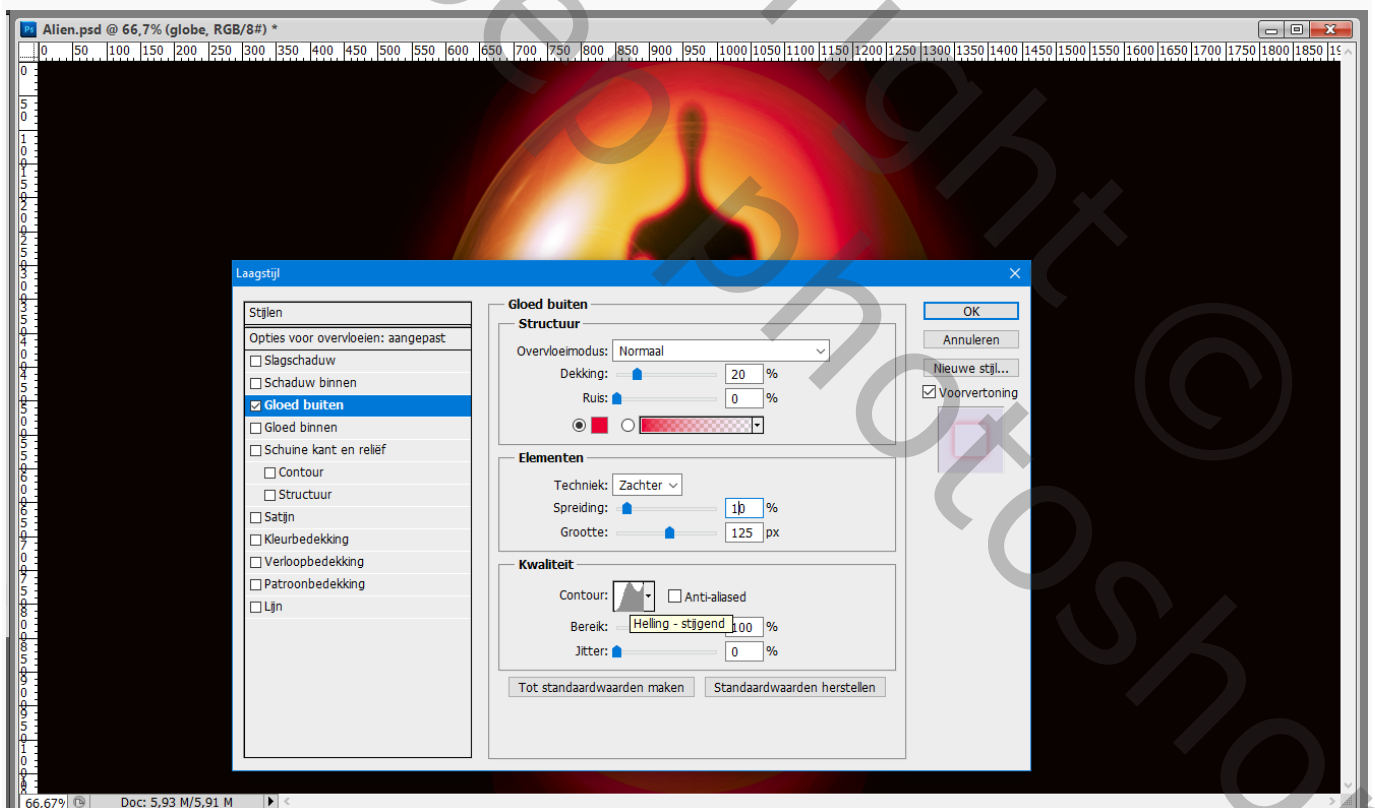
Dubbelklikken op de laag met “globe” → Opties voor Overvloeien  
Overvloeien Als – Deze laag : schuivers op 50 ; 190 ; 255



Boven de “globe” een Aanpassingslaag ‘Kleurtoon/Verzadiging’ : vink Vullen met kleur aan;  
 Gebruikte waarden = 30 ; 100 ; 0 ; Uitknipmasker

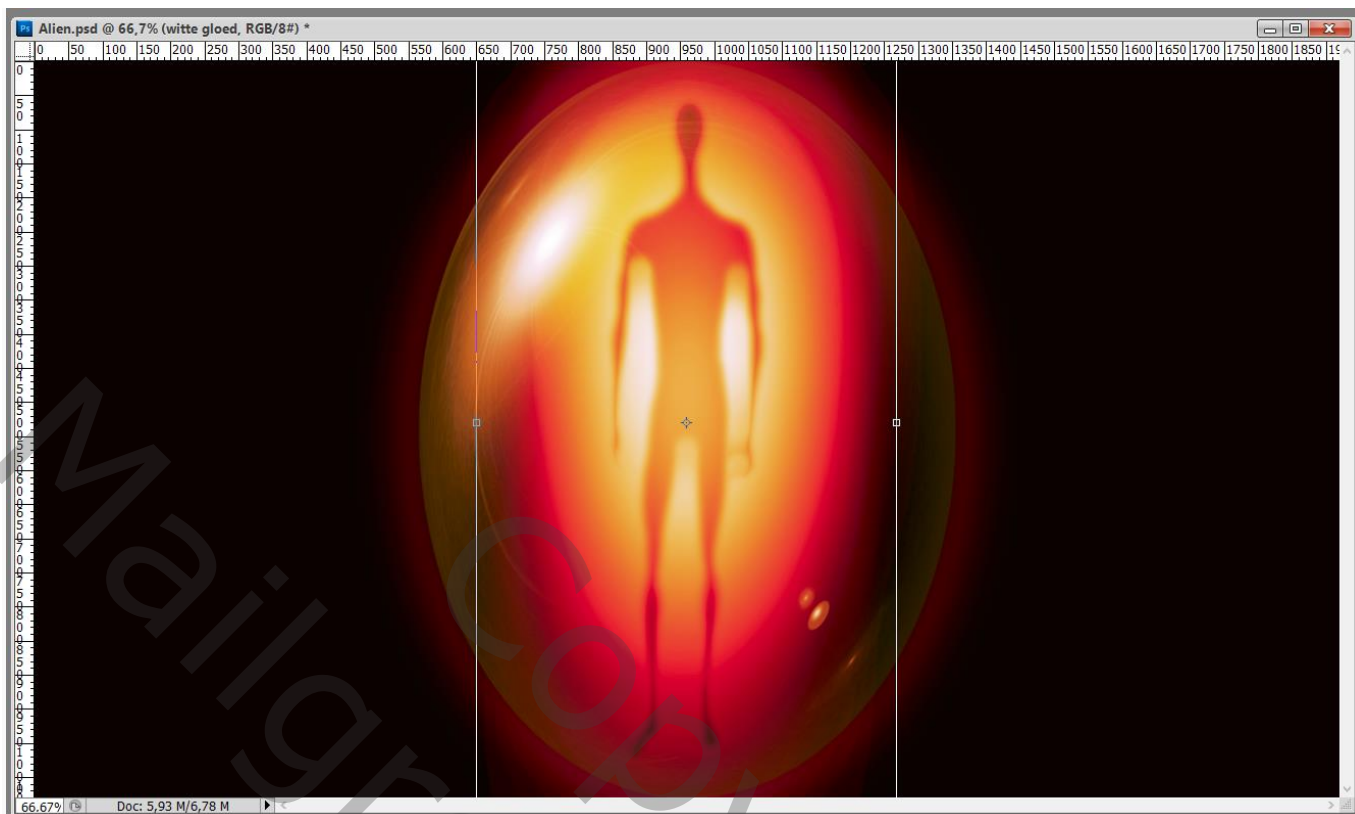


Geef de laag “globe” Gloed Buiten : Normaal; 20% ; kleur = # FF0000 ; 10% ; 125 px  
 Contour = Helling Stijgend ; Bereik = 100%

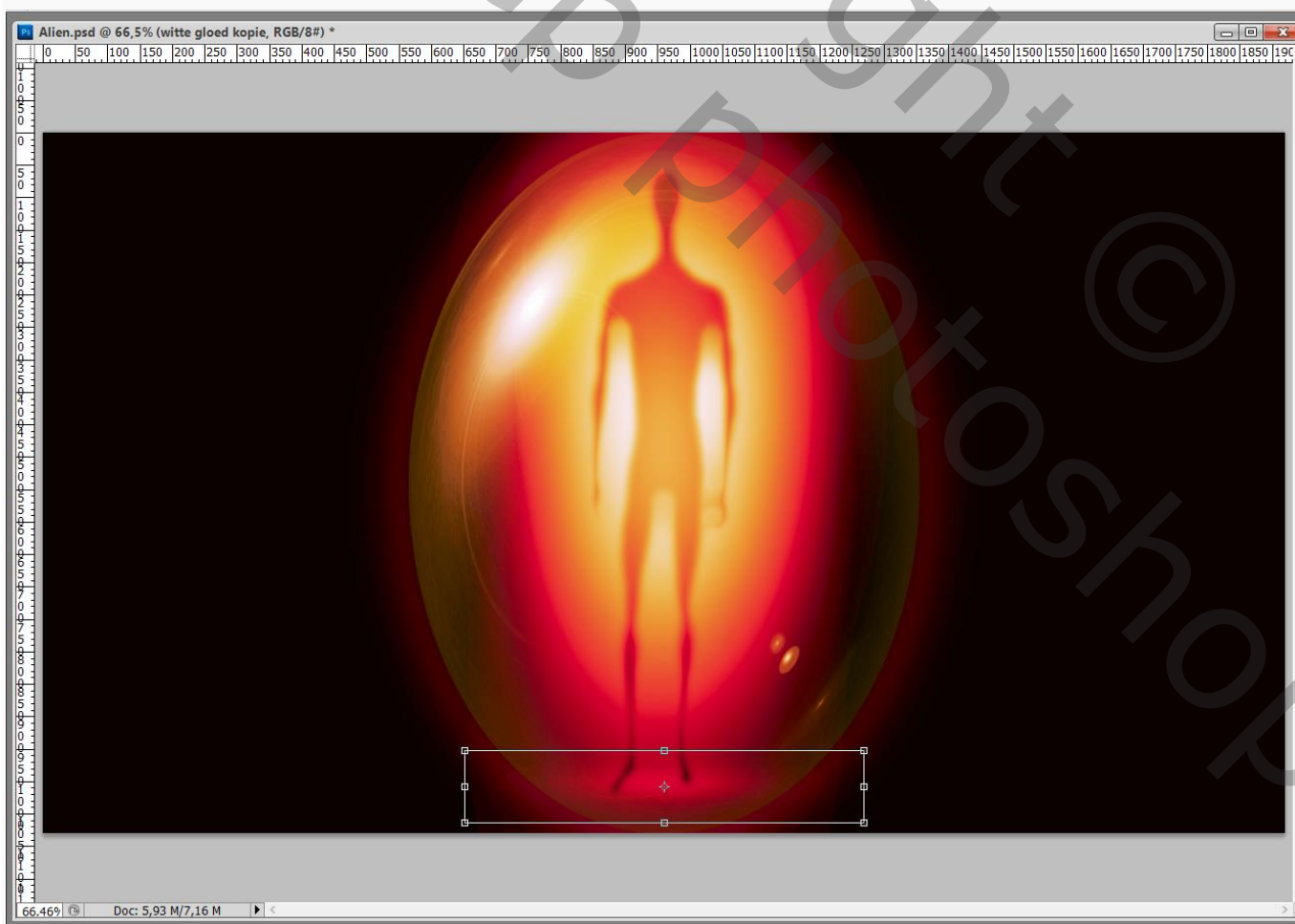


Nieuwe laag boven de “silhouet” ; herstel de standaardkleuren zwart wit; zet voorgrondkleur op wit  
 Zacht rond penseel : 700 px , dekking = 60% , stroom = 100%  
 Klik één keer midden de globe; De gloed dan wat smaller en langer maken (Ctrl + T)

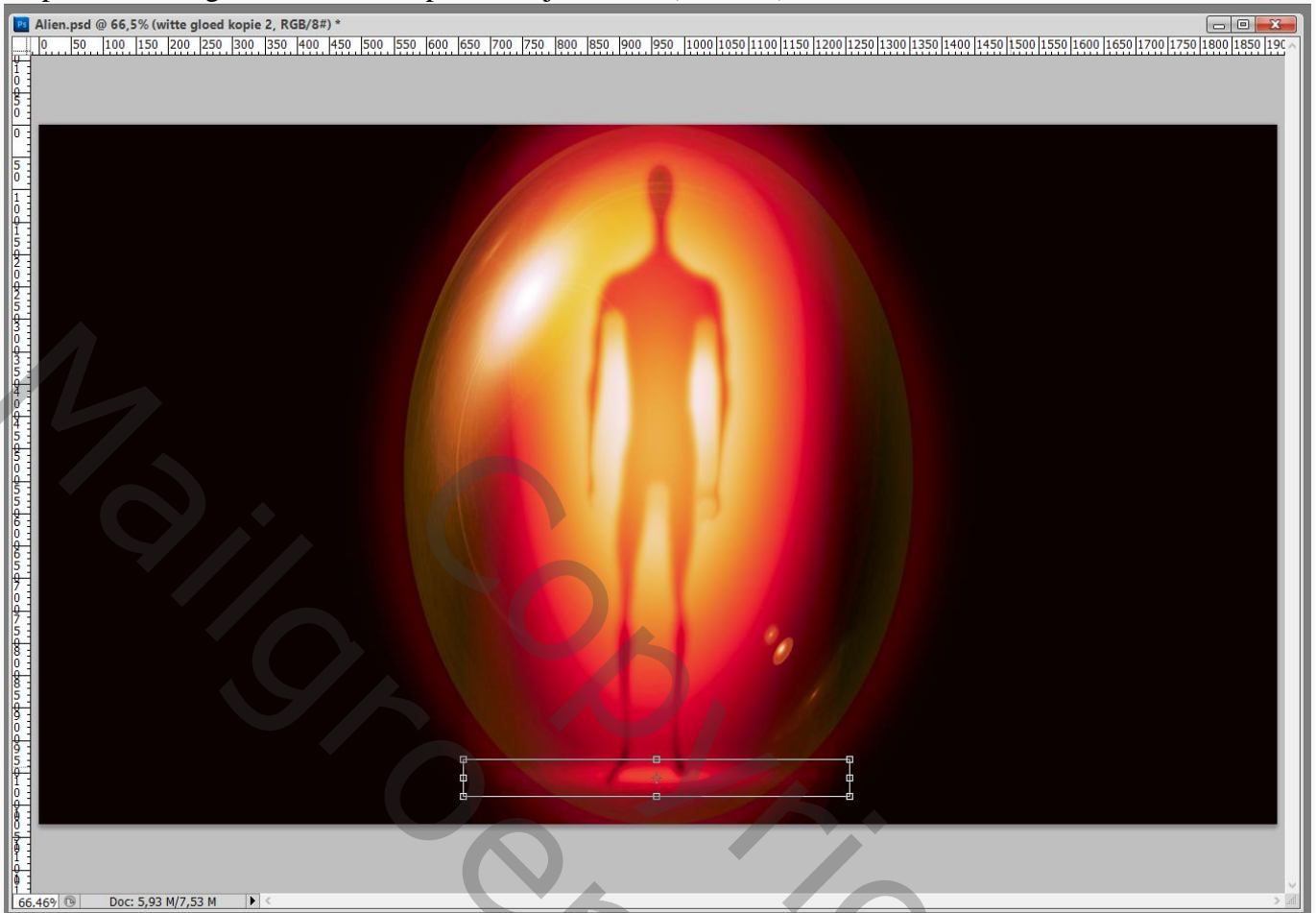




Dupliceer die laag (Ctrl + J) ; sleep de kopie onder laag “silhouet” ; zet laagdekking op 18%  
Plaats de laag in een groep (Ctrl + G) ; Transformeer de laag → Maak smaller  
En sleep onder de voeten van het figuur



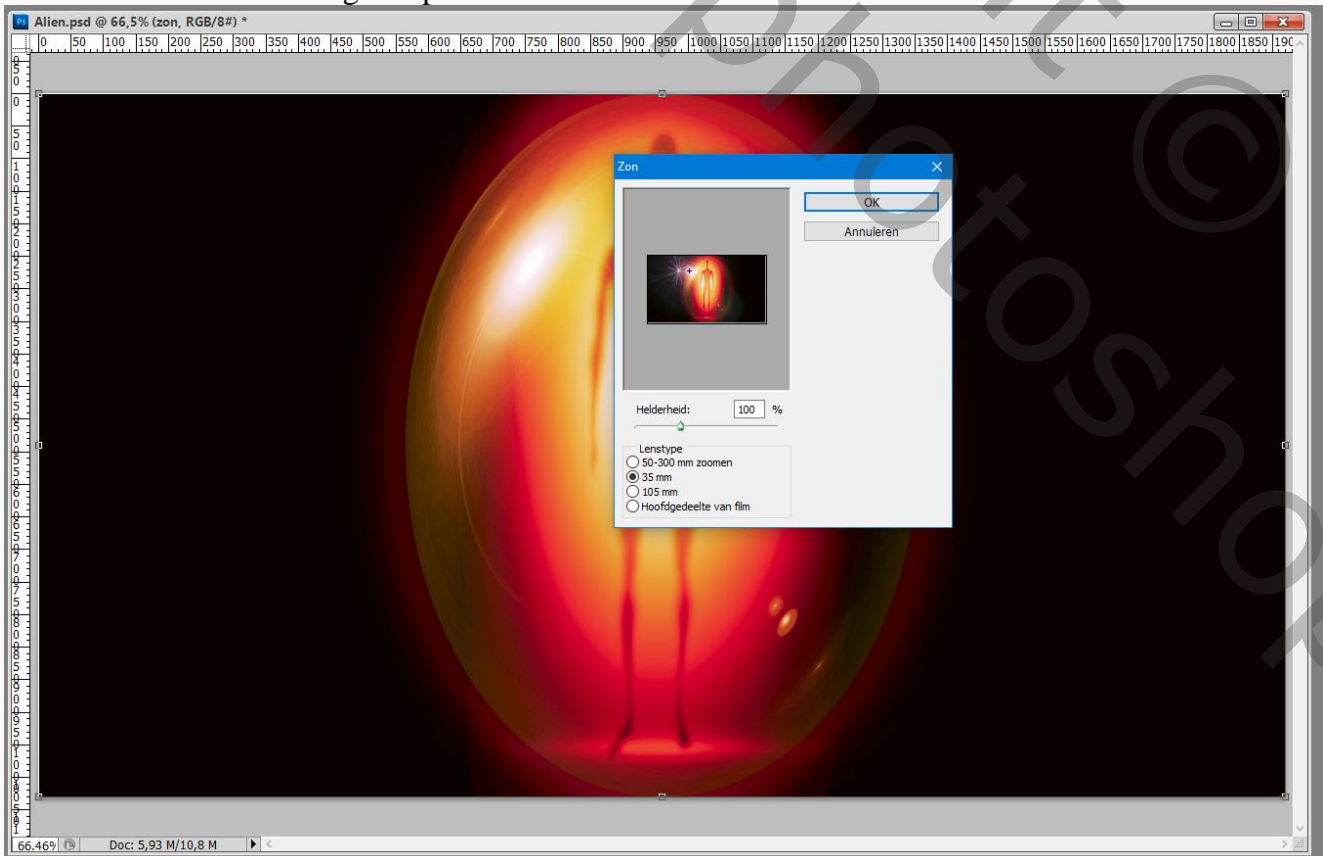
Dupliceer de laag; deze tweede kopie maak je kleiner (Ctrl + T)



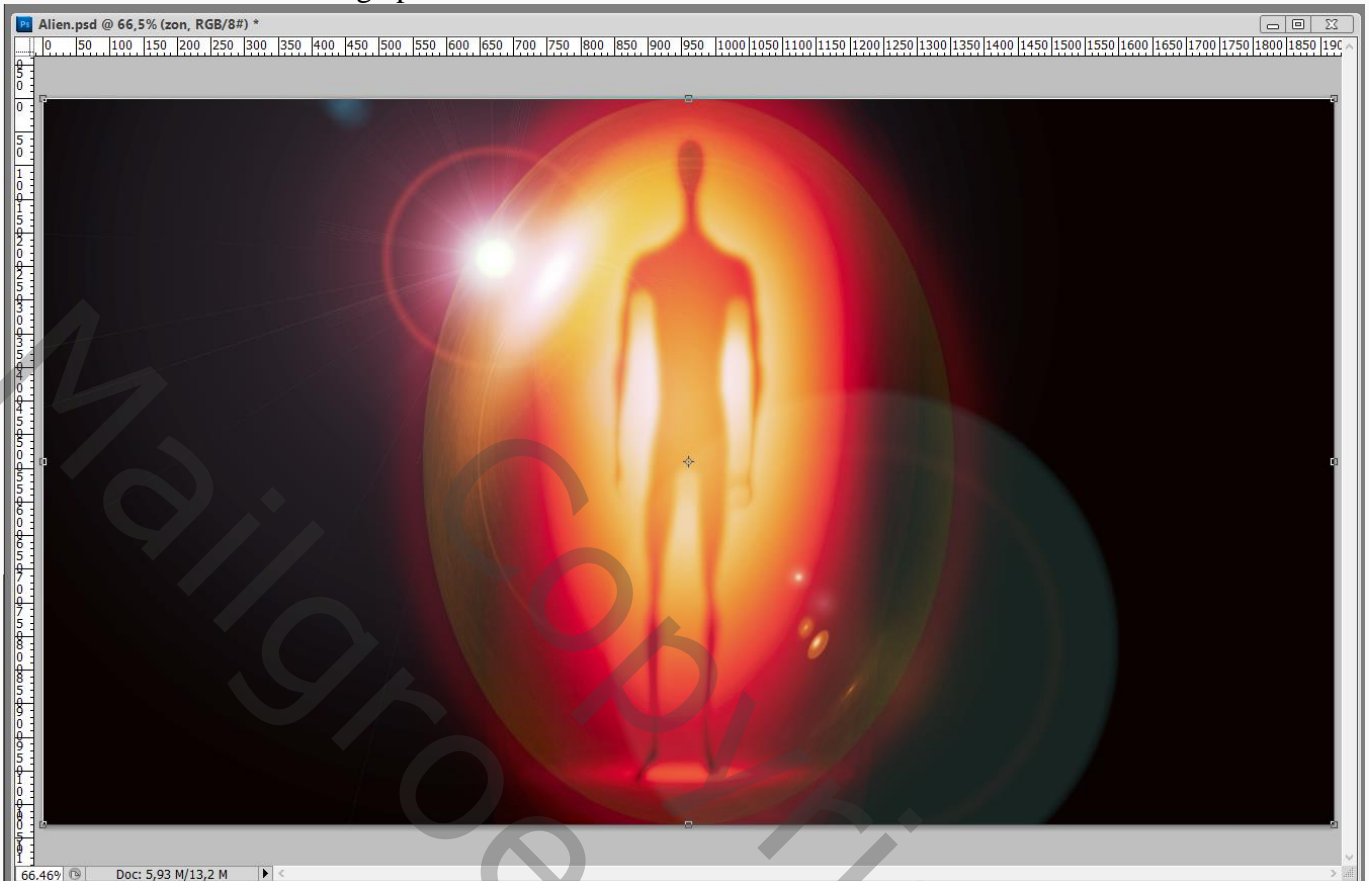
Bovenste samengevoegde laag maken met Ctrl + Alt + Shift + E ; noem de laag "zon"

Filter → Rendering → Zon : 100% ; 35 mm

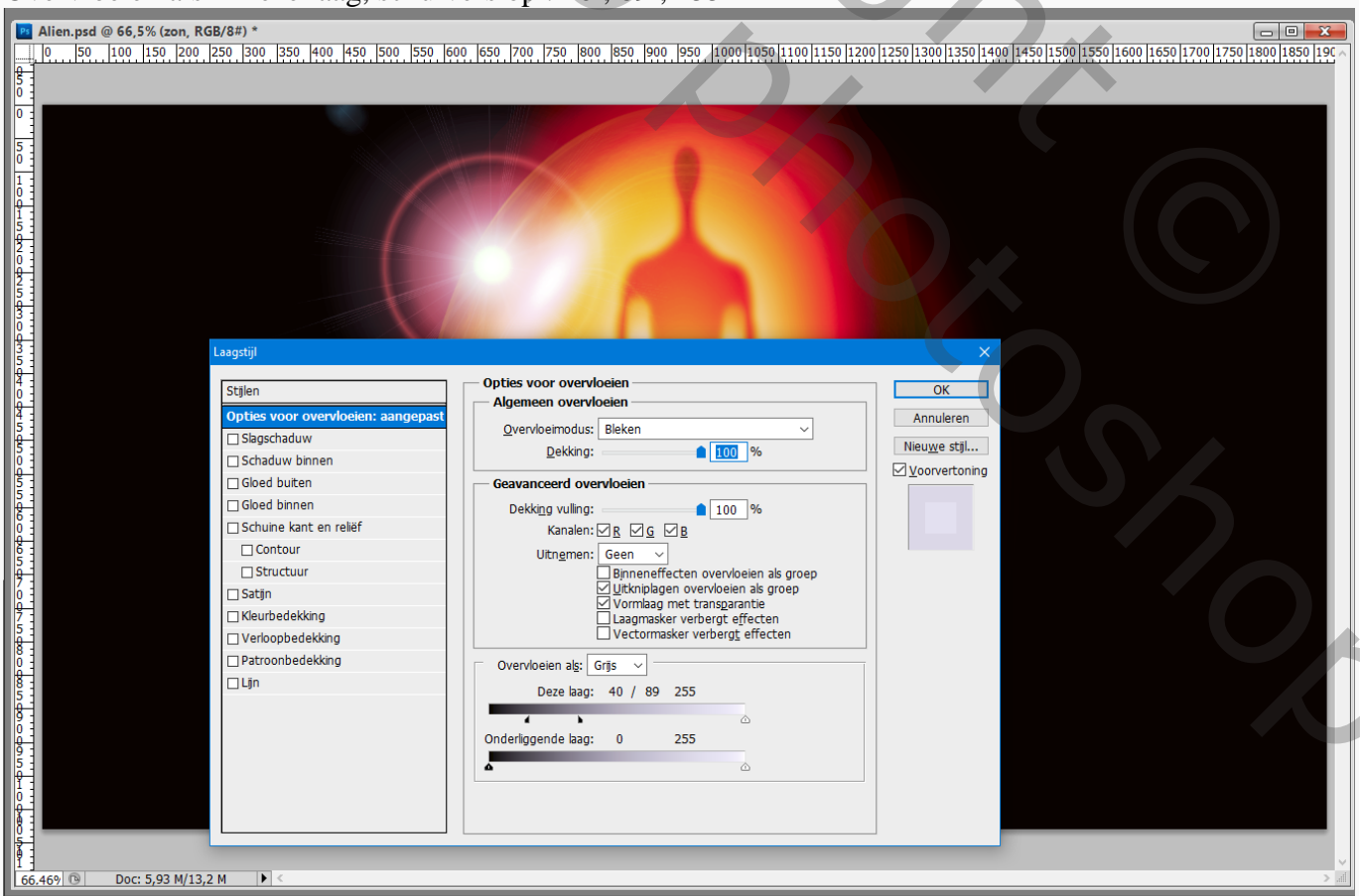
De zon links bovenaan de globe plaatsen



Vul nu de laag “zon” met zwart; pas de Filter opnieuw toe (Ctrl + F) (de zon staat goed!) en zet de modus van de laag op Bleken



Dubbelklikken op die laag “zon” → Opties voor Overvloeien  
Overvloeien als – Deze laag, schuivers op : 40 ; 89 ; 255



Nog een nieuwe achtergrond toevoegen met het “space interieur” (Ctrl + A ; Ctrl + C)

Ctrl + V en plak boven de zwarte achtergrond laag

Voeg boven die laag een Aanpassingslaag ‘Niveaus’ toe : 8 ; 1,24 ; 255 ; Uitvoer = 0 ; 47

