$\underline{Cyberpunk}$ – video les



Open de achtergrond afbeelding; achtergrond laag dupliceren (Ctrl + J); Filter \rightarrow Vervagen \rightarrow Slim Vervagen : 26,6 ; 49,0 ; laag ; Normaal



Cyberpunk - blz. 1



Aanpassingslaag 'Verloop Toewijzen' : Set Pasteltinten, 01 ; modus = Bedekken (kleuren # B3B6EB en # E98A98)



Aanpassingslaag 'Foto Filter' : Cyaan, 50% ; modus = Vermenigvuldigen ; dekking = 64 %



Nieuwe laag toevoegen; noem de laag "licht1"; Lineair Verloop diagonaal van links onder naar rechts boven, set Regenboog, 15; Modus = Kleur Gebruikte kleuren : # E9A5A5; # B8C1C0; # 65C0E0; # AEA2DB, # 81C1D9)



Laag "licht1" dupliceren = "licht2" (voorlopig op onzichtbaar zetten) Boven "licht1" een Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : 34 ; 18



"model" toevoegen midden het document; laag boven vorige Aanpassingslaag ; laagmasker toevoegen; zacht wit penseel, dekking = 45 % - 20% ; Harde randen verwijderen



Cyberpunk - blz. 4

Boven het "model" een Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : -68 ; 59 ; Uitknipmasker



Aanpassingslaag 'Kleur Opzoeken' : Fuji ETERNA 2500 Fuji 3510 ; Uitknipmasker Modus = Lichter Vorige Aanpassingslaag dupliceren; Uitknipmasker; modus = Normaal, dekking = 50%





Nieuwe laag; zacht penseel, 600 px, kleur = # DAC9F9; dekking = 30%; rechts van model schilderen



Filter → Vervagen → Gausiaans vervagen met 130,2 px Laagmodus = Punt Licht



Nieuwe laag; zelfde penseel, maar kleur = # D38D85 ; links van model schilderen Filter \rightarrow Vervagen \rightarrow Gaussiaans vervagen met 130,2 px ; laagmodus = Verdelen



Cyberpunk - blz. 7

Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast' : -29 ; 23 ; Bovenste laag ; geen Uitknipmasker



Bovenste samengevoegde laag maken met Ctrl + Alt + Shift + E Filter \rightarrow Vervagen \rightarrow Oppervlak Vervagen : 3 ; 40



Terug een samengevoegde laag maken; Filter \rightarrow Vervagen \rightarrow Gaussiaans vervagen met 20,8 px



Laagmasker toevoegen: zacht zwart penseel, dekking = 25%; model beschilderen Laagmodus = Lichter

