Huiskamer herinrichten









© Hilde Maassen

Inhoudsopgave

Iı	nhoudsopgave	2
H	luiskamer herinrichten	3
L	es 1 Moodboard	4
	Non-destructief	5
	Layers	6
	Adjustmentlayers	7
	Maps And Organise	8
	Marquee Tools	9
	Mask	10
	Shortcuts, prefences And Tips	11
L	es 2 Retouche	12
	Spot Healing Brush (J)	13
	Healing Brush Tool (J)	14
	Patch Tool (J)	15
	Clone Stamp Tool (S)	16
	Quick Selection Tool (W)	17
	Lasso Tools (L)	18
	Guides	19

L	es 3 Vloeren En Behang	20
	Define Pattern 1	21
	Define Pattern 2	22
	Pattern Stamp tool (S)	23
	Fill And Fill layer	24
	Effect Pattern Overlay	25
	Color Replacement And Match Colors	26
	Vanishing Point	27
L	es 4 Meubels Plaatsen	28
	Crop Tool (C)	29
	Transform	30
	Filter Lens Correction	31
	Smart Filters	32
	Select Color Range And Quick Mask	33
	Selecting With Channels	34
	Calculations	35
	Refine Edge / Mask	36
L	es 5 Schaduw Toevoegen	37
	Effect Drop Shadow	38
	Normal Shadow	39
	Smart object	40

Explanation in English on page 56-58

Les 6 Licht Effecten	41
Effect Gradient Overlay	42
Lamp Laten Branden	43
Filter Lighting Effects	44
Burn And Dodge (O)	45
Reflection	46

Les 7 Details En eXtra Info	47
Details Sharpen, Blur And Smudge	48
Plaatselijk Kleurzweem Verwijderen	49
Maken Panorama	50
Blending	51
Brushes	52
QTVR	53
3D options	54
Index	55
Living room	56
Results: Study Photography	59
Results: Study 3-Dimensional Design	62
Results: Study Fashion and Trends	65

Huiskamer herinrichten

Inleiding.

Gegeven is de huiskamer. Deze moet heringericht worden. We hebben daarvoor verschillende lessen. De lessen hebben een vaste opbouw.

Verloop lessen.

De docent zal aan het begin van iedere les een aantal technieken voordoen. Deze reader is bedoeld als naslagwerk en biedt extra informatie.

Planning

Les 1. Moodboard.

Les 2. Retouche.

Les 3. Vloeren en behang.

Les 4. Meubels plaatsen.

- Les 5. Schaduw toevoegen.
- Les 6. Lichteffecten.

Les 7. Details en eXtra info.

Gestructureerd werken en opslag.

- Let goed op dat je met regelmaat opslaat.
- Back up aan het eind van iedere les op een externe harde schijf of op USB stick.
- Werk zoveel mogelijk in lagen en benoem deze.
- Maak mappen van bij elkaar horende lagen.
- Werk gestructureerd.
- Aparte lagen en mappen kosten extra geheugen je kunt tussendoor wel lagen samenvoegen.

Huiswerk.

Lees in de reader de reeds behandelde stof van die week door. Vragen kunnen de les daarop gesteld worden. Zoeken van mooie meubels en lampen e.d. in goede resolutie.

SBU's.

Het aaltal SBU's voor deze module is: 40 uur. Contacttijd: 3 lesuur per week =totaal van 24 lesuren van 50 minuten = 20 klokuren.

Indirecte uren > huiswerkuren= 20 klokuren

= 2,5 uur per week bij periode van 8 weken.

De beoordeling en herkansen.

Er is één opdracht waar je weken aan werkt. Iedere week komt er een ander gedeelte aan bod. Dit punten waarop je beoordeeld wordt:

- 1. Retoucheren.
- 2. Selecteren.
- 3. Schaduw.
- 4. Licht.
- 5. Non-destructief werken.
- 6. Benoemen mappen.
- 7. Totaal.
- 8. Werkhouding.
- 9. Op tijd inleveren.
- 10. Inzicht in Photoshop.

Herkansing.

Verbeteren van het eindresultaten op de onvoldoende gedeelten. Inleveren als JPEG op CD via het examenbureau voorzien van naam, klas, nummer en naam docent.

Les1 Moodboard

De komende weken ga je onderstaande huiskamer veranderen. Voordat je hiermee aan de slag gaat, ga je een moodboard maken om de sfeer te bepalen.



Voor het moodboard ga je op zoek naar plaatjes op het internet. Deze ga je in één document zetten. Werk met lagen en maskers. In welke sfeer moet je de camera veranderen? De sfeer kan nog veranderen, dan wordt dit in les 1 bekend gemaakt.

Studierichting:

Ruimtelijk vormgeving Mode en trends

Fotografie

Shakespeare Cocooning Vrij; wel benoemen A. Uitleg hele opdracht B. Uitleg Photoshop

- 1. Non-destructief werken
- 2. Lagen
- 3. Adjustmentlayers
- 4. Mappen en organiseren
- 5. Selecteren vierhoek en rond
- 6. Maskers
- 7. Sneltoetsen, instellingen en tips



Moodboard "Shakespeare".



Moodboard "strip".

Non-destructief

Als je non-destructief werkt kun je veranderingen later ongedaan maken of aanpassen zonder dat dit effect heeft op andere wijzigingen. Hieronder de mogelijkheden. Deze worden later ook apart nog uitgelegd.



En benoem deze. Dit kun je doen door op de naam te klikken. Probeer per les te structureren door mappen te gebruiken waarin je lagen samenvoegt. Onderaan in het lagenpaneel kun je effecten¹, maskers², adjustmentlayers³, mappen⁴ en lagen⁵ aanmaken.





Smart object en smart filters. Je kunt meerdere lagen samenvoegen tot een smart object. Als je dan dubbelklikt kom je bij de losse lagen: een bestand binnen een bestand dus. Wijzigingen die je in de losse lagen aanbrengt worden na "save" ook doorgevoerd op het smart object. Filter Analysis 3D View Filter Gallery ₩F **Convert for Smart Filters** LAYERS Opacity: 100% • Normal Fill: 100% Lock: 🖸 🧹 🕂 🔒 meubels 9.4 Layer 1 Smart Filters * Filter Gallery eə fx. 🖸 🔍 🗅 3 Met een smart object gaan filters

Effecten.

Effecten zijn kleuren, schaduwen en randen die je plaatst om of op een laag.





Je kan meerdere effecten op één laag maken.

Layers

Lagen zijn te vergelijken met velletjes papier die boven op elkaar zitten. Als de vellen verschillende groottes hebben of transparant zijn, zie je ook de laag eronder. Probeer zoveel mogelijk met aparte lagen te werken zodat je alle onderdelen los kunt bewerken en verplaatsen.





Voordat je begint met Photoshoppen reproduceer dan altijd de background layer. Daardoor bewaar je het originele bestand waardoor je dat nog hebt, mocht er iets mis gaan. Dit kan door hem naar het nieuwe laag icoon te slepen¹. Het menu Layer > duplicate layer werkt hetzelfde. De transparantie van een laag kun je regelen met de opacity².

Je kunt 2 lagen aan elkaar koppelen³. Je moet hiervoor beide lagen selecteren. Dit kan door te klikken met de shift of CMd-toets. Als je iets uit een laag wil knippen kan dit het beste door een masker op de laag te maken⁴. Meer hierover lees je bij "maskers". Er zijn ook nog allerlei overvloei modussen⁵ >blending: later meer hierover.



Hier is maar 1 laag actief (oogje). Je ziet het raamkozijn de tuin is weggehaald (met een masker).



Hier is een laag met een andere achtergrond geplaatst onder de laag met het kozijn: je hebt nu een ander uitzicht. Er is een menu layers. Hier zijn enorm veel functies. 1. Selecteer een gedeelte van een foto kies dan: layer > new > via copy: nieuwe laag met een kopij van de selectie of layer > new > via cut: het geselecteerde is uitgeknipt en staat in een nieuwe laag.

2. Er bestaan zogenaamde Fill layers: voor solid color / effen kleur, gradient layers /met verloop en pattern layers /met patroon.



3. Lagen samenvoegen:

Layer > flatten image: alles wordt samengevoegd in één background layer.

Layer > merge down: geselecteerde lagen worden sa-

mengevoegd.

* Alle geselecteerde lagen samenvoegen in nieuwe laag

bovenop: Shift + alt + cmd + E.

Adjustmentlayers

Adjustmentlayers zijn aanpassingen die op ieder willekeurig moment weer te veranderen zijn. Deze veranderingen zijn op kleur, tint, contrast en helderheid.



Origineel.



²Curve alleen toegepast op de hoofdpersoon.



³*Vibrance met gradient masker op achtergrond: de enige laag eronder.*





⁴Fotofilter wordt toegepast op alle lagen.

¹ In een aantal adjustmentlayers zit de mogelijkheid om in de foto te gaan staan en wijzigingen aan te brengen door met de muis op en neer te bewegen. Je moet hiervoor een handje activeren (klik).

3 Solid Color... Gradient... Pattern...

Brightness/Contrast... Levels... Curves... Exposure...

Vibrance... Hue/Saturation... Color Balance... Black & White... Photo Filter... Channel Mixer...

Invert Posterize... Threshold... Gradient Map... Selective Color... ADJUSTMENTS ** 44 Black & White \$ Default 钙 Auto Tint 40 Reds: 凶 Yellows: 60 Greens: 40 Cyans: 60 Blues: 20 Magentas: 80 4 🖪 🖲 (U)

² De aanpassingen worden uitgevoerd op alle wij lagen eronder tenzij je er een "clipping mask" van maakt door dit schuifje te activeren. In het lagenpaneel staat er dan een pijltje naar beneden bij.

Maps And Organise

Het is verstandig om de lagen binnen een document goed te structureren en bij elkaar te zetten. Dit houdt het totaal overzichtelijk en bespaart, uiteindelijk, tijd. Als er teveel lagen zijn dan kun je ze samenvoegen in mappen.

0		_	+
LAY	ERS		*=
N	ormal 🔷 Opacity: 100% 💌		
Loc	k: 🖸 🥒 🕂 🏚 🛛 Fill: 100% 💽		
	▶ 🛄 licht		
9	The meubels		
9	Layer 1	9	-
	Smart F	ilters	
	Filter Gallery	Ŧ	-
9	W 🛄 Muur		
9	F 💽 🖁 📃	Hue/	i
9		_	
	S Effects		
	Pattern Overlay		
•	▶ 🛄 Vloer		
9	retouche		
9	origineel		
-	sə fx, 🖸 🔍. 🗅	1	8

Maak zoals in het voorbeeld mappen aan met: vloer, meubels en muur. Daarin stop je de bijbehorende lagen. Benoem de lagen en mappen ook.



De naam van een map of groep is te wijzigen door dubbel te klikken op de muis. De naam wordt dan blauw.



Onderin het lagen paneel kun je nieuwe groepen en lagen aanmaken.



Map ingeklapt: lagen die erin zitten niet apart te zien.



Map uitgeklapt waardoor alle lagen die erin zitten te zien zijn.

Als je in een map een adjustmentlayer hebt dan kun je dit effect op alleen de map kies > normal¹ of op alle mappen daaronder, kies > pass through² laten werken.

AYERS		
Normal	Opacity:	100% 💌
Lock: 🖸 🧹 🕂 🔒	Fill;	100%

¹Normal: adjustmentlayer werkt alleen op de lagen in de map.

LAYERS				
Pass Through	; 0	pacity:	100%	•
Lock: 🖸 🥖 🕂 🔒		Fill:	100%	-

²*Pass through: adjustmentlayer werkt op alle lagen en mappen eronder. Pass throug is standaard instelling.*

Marquee Tools

De marquee tools zijn selectiegereedschappen waarmee je rechthoeken ovalen kunt selecteren. Houdt je tijdens het maken de shift-toets ingedrukt dan krijg je vierkanten en cirkels.



Met fixed size kun je de maten van de te maken selectie opgeven in pixels maar ook in centimeters. Typ cm achter het getal.



Met fixed ratio kun je verhoudingen van de selectie ingeven.



Vierkante selectie.



*Tweede vierkante selectie opgeteld*² *bij eerste selectie. Met de shift-toets tel je selecties op.*



Derde vierkante selectie afgehaald van vorige selectie³. Met de alt-toets trek je selecties af.



⁴ Doorsnede: hetgeen in alle selecties ook geselecteerd is.



Met het verplaats gereedschap buiten een selectie verplaats je deze.

Met het verplaatsgereedschap binnen de selectie knip je deze in dezelfde laag, er wordt dus geen nieuwe laag aangemaakt.



Met refine edge kun je de rand van de selectie veranderen: kleiner, groter, feather en ronder. Meer hierover later.

Mask

Een masker is een methode om non-destructief te werken. Je bepaalt wat je wel en wat je niet ziet van een laag zonder de verandering in de laag zelf door te voeren. Bij effecten, smart filters en fill -en adjustmentlayes worden maskers automatisch aangemaakt. In een masker kun je tekenen en gummen. Zwart is onzichtbaar, wit is zichtbaar.

Als je een selectie hebt en je drukt dan op de knop van het masker.



Selectie.



Selectie omgezet in masker.



eə fx. 🖸 🖉. 🗆 🖬 🗃

Masker zoals te zien in lagenpaneel.

Een masker kun je niet op een backgrondlayer maken.

In een masker kun je tekenen en gummen.



Afhankelijk van de voorgrondkleur gum je of teken je.

Met grijs tekenen geeft transparant beeld.







Tekenen met wit is erbij met zwart is eraf.

Tekenen met grijs wordt transparant.



Paneel masker met maske edge.



Densiteit masker verminderd.



Selectie masker transparant/feather.



Masker omgekeerd/invert.





Shortcuts, prefences And Tips

Sneltoetsen

CTRL + A = selecteer alles. CTRL + C = kopieren. CTRL + V = plak. CTRL + D = deselecteer.

V = verplaats gereedschap. M = vierkant / rond selecteer gereedschap. L = Lasso tool. W = snelselecteer gereedschap / toverstaf. C = croptool. I = kleurpicker. J = pleister / patch / rode oogjes. B = penseel. S = stempel. E = gum. G = verloop / emmertje.



In het menu bij preferences kun je het uiterlijk van de cursor veranderen: ik raad full brush size en show crosshair (kruisje in midden) aan.

✓ Smart Guides

Zet view > show > smart guides aan. Dit helpt met uitlijnen van lagen.

Ps	Br	МЬ	•	500% •	•	
	Î	Î	1	Î	1	1
	1	2	3	4	5	6

- ¹ Br = bridge = bestandsbrowser.
- ² MB = mini bridge = venster in Photoshop.
- ³ Aanzetten linialen / rulers waardoor je hulplijnen kunt maken.
- ⁴ Vergrotingsmaatstaf.
- ⁵ Meerdere bestanden naast elkaar in venster zetten.
- ⁶ Verschillende uiterlijken preview.



Met de colorpicker(I) kun je een kleur in de foto selecteren. Als je aan het werken bent met bijvoorbeeld de kwast kun je met de "alt" deze colorpicker ook zien. De cirkel die je dan ziet geeft in de bovenste helft de nieuwe en in de onderste helft de oude kleur.



De voor en achtergrond kleur kun je wijzigen met de X-toets.



Rechte lijnen maken (met alle tekentools). Zet een punt. Als je een tweede punt zet houdt je de Shift-toets ingedrukt. Er wordt dan een rechte lijn tussen de eerste en de tweede punt gemaakt.



Les2 Retouche

De huiskamer staat vol met spullen die je weg moet halen alvorens je er nieuwe in kunt plaatsen. De kamer moet herkenbaar blijven, er moeten dus authentieke details over blijven: zoals de hoek met de keuken. Dit hoeft overigens geen keuken te blijven.



5

Eisen voor de inrichting van de huiskamer

- 1. Je mag een ander deur plaatsen mits deze op dezelfde plaats blijft.
- 2. De ramen moeten hier blijven; het uitzicht mag je veranderen.
- 3. Deze hoek moet blijven; je mag er wel een andere bestemming aan geven.
- 4. De trap naar boven mag weg; hij mag ook blijven staan.
- 5. Het plafond mag je bedekken of je kunt de muur naar boven doortrekken.
- 6. Links en rechts passen aan elkaar; dat moet zo blijven.
- 7. Je mag alle meubels weghalen ook de kachel (mag ook blijven staan).

A. Eisen huiskamer

B. Uitleg Photoshop

- 1. Spot-healing brush
- 2. Healing brush
- 3. Patchtool
- 4. Stempels
- 5. Quick selection tool
- 6. Lasso tools
- 7. Guides

Spot Healing Brush (J)

Het verschil tussen de stempel en het pleister is dat de textuur en de helderheid van de ondergrond behouden blijft. De spot healing brush gebruik je voor kleine oneffenheden.

Mode: Normal Type: (Proximity Match (Create Texture (Content-Aware	Sample All Layers	



Origineel.



Spot healing brush / pleister op promixity match¹; standaard in CS4. Deze instelling heeft problemen met grote contrasten: daar ontstaan vegen.



Spot healing brush / pleister op content aware³, standaard en nieuw CS5. Deze functie gaat veel beter om met scherpe randen.



Origineel.



Create Texture²: grote brush gebruikt.



Create Texture² (kleinere brush gebruikt en binnen het kledingstuk gebleven.

Healing Brush Tool (J)

Source: 💽 Sampled

O Pattern:

2

+

Om dit pleister gereedschap te kunnen gebruiken moet je eerste en referentie kiesen met de "alt- toets". Hij is daarom geschikt voor iets grotere gebieden als het snelgereedschap.

+ I Aligned Sample: Current Layer 8



paneel³.

3. Je kan het stempel ook gebruiken met patroon².

4. Instellingen voor stempels³: paneel clone source, zijn



35

2

Mode: Normal

*Referentie hout*¹: *alt+klik*.







geen je wilt repareren. 2. Je kunt meerdere referenties opslaan in het clone

ook te gebruiken voor de healing brush.



*Referentievloer*¹: *alt+klik*.



Resultaat referentie vloer.



*Gekozen patroon*².

CLONE SOURC	E	*=	Surger Street
12 (U		12	
huisk	amertussendoor.psd		
Offset:	œ ₩: 70.0%		
X: 388 px	() H: 70.0%		
Y: -328 px	△ 90.0	. 0	
Frame Offset:	0 Lock	Frame	
Show Overla	iy 🗌 Clippe	d	
Opacity	70% Auto H	lide	V
Normal		-	X



Patch Tool (J)

De patch tool is om grote stukken te retoucheren. Je kunt ze weghalen of juist kopieren.



1 2 3



Maak selectie.



*Slepen met source*¹ *aan haalt item weg.*



Use Pattern

4

Slepen met desitnation² aan maakt een kopie van de selectie.

 Bij deze tool moet je goed opletten wat je als bron/ source¹ gebruikt anders krijg je snel vlekken in je foto.
 De resultaten worden vaak wat vaag.
 Lukt het niet ineens; doe het dan nog een keer.
 Je kunt ook eerst een ander selectie gereedschap gebruiken en dan de patchtool selecteren. Zie voorbeeld hieronder.



Maak selectie.



Use patern⁴ indrukken.



Use patern³ met transparant³ aan.





- 1. Selectie gemaakt met snelselectie tool.
- 2. Select > modify > expant > 10 px (Selectie iets vergroot zodat ook de randjes meegenomen worden.
- 3. Ga nu naar de patchtool en sleep de selectie naar een leeg gedeelte: source¹ aan.

Clone Stamp Tool (S)

Met het stempel kun je dingen kopieeren. Je kunt ook stempelen in een nieuwe laag zodat je, als je teveel gestempeld hebt, weer dingen uit kunt gummen.





² Paneel stempel: werkt ook bij healing brush tool.





.

Stempelen kan met diverse penselen, in te stellen in het penselen paneel¹ ook kun je airbrush³ aanzetten.

Hoe je stempelt kun je instellen in het stempelpaneel ². Je kunt:

- ⁵ Procentueel kleiner of groter stempelen.
- ⁶ Horizontaal of verticaal gespiegeld.
- In CS4 kun je een "min" typen voor het percentage.
- ⁷ Onder een hoek stempelen.
- ⁸ Meerdere stempels opslaan ook als hetgeen je stempelt
- in een ander, open, document staat.
- ⁴ Stempelen in een andere laag.
- ³ Stempelen met een airbrush.
- ¹ De instellingen voor de airbrush wijzigen in het penselenpaneel.
- ⁹ Je kunt zien wat en waar je gaat stempelen.
- ¹⁰ Werkt ook voor de healing brush tool.

Quick Selection Tool (W)

Met dit snel selectie gereedschap worden op basis van contrasten selecties gemaakt.. Hij heeft mooiere randen als het toverstafje.





Eerste selectie: iets te veel bijvoorbeeld bij de poten is water mee geselecteerd.



Met de alt-knop² ingedrukt is het teveel geselecteerde weggehaald. Als je daarna de alt weer los laat selecteer je automatisch weer dingen erbij¹.



Refine Edge...

Als je een selectie gemaakt hebt kun je hem opslaan. Kies select > save selection. Je vind hem dan terug in bij de kanalen.

Deze selectie-tool is erg snel in gebruik en voldoet redelijk. Met auto Enhanced³ aan worden de selecties gladder, minder hoekiger. Erbij selecteren¹ doet deze functie automatisch; je hebt dus geen shift toets nodig. Als je iets van de selectie af wilt halen² dan gebruik je de alt-toets.

Bij het "eraf" selecteren² is dit gereedschap nauwkeuriger. Bovendien leert hij daarvan. Als je doorgaat met selecteren zal hij dit nauwkeuriger doen.

Met refine edge⁴ kom je in een apart paneel waar je de selectie aan kunt passen.

Het menu select geeft je de mogelijkheid selecties nog aan te passen.

Transform	Selection

Selectie veranderen van vorm.

Edit in Quick Mask Mode

Selectie veranderen

van vorm.

Grow Similar

van vorm.

3

Selectie veranderen

Inverse 企業I

Omgekeerde selecteren.

Select > modify. Border...

- Smooth... Expand...
- Contract...
- Feather... ① F6
- Verander rand.

•

- *Rondere selectie.*
- Selectie vergroten.
- Selectie verkleinen.
- Selectie randen transparant.

Lasso Tools (L)

Wat de beste methode van selecteren is is afhankelijk van wat je wilt selecteren. Met de lasso's kun je gebrieden selecteren waarvan jij de lijnen aangeeft. Het begin en eindpunt moeten gelijk aan elkaar zijn.

Feather: 0 px	Anti-alias Refine Edge			
C Lasso Tool	L De gewone lasso ¹	maakt selecties; muis ingedrukt ho	ouden.	
Polygonal Lasso Tool	L De polygonal lasso	o ² maakt selecties van rechte lijnen	op basis van zelf te geven punten: kl	ikken.
Magnetic Lasso Tool	L De magnetische la	asso³ maakt selecties op basis van k	deurcontrasten. Je kunt zelf punten k	likken maar hoeft niet.
Feather: 0 p>	Anti-alias Width: 3 px	Contrast: 50% Frequency: 51	Refine Edge	
1 1	Î	Î	Î	
3 4	5 6	7 8	9	

Magnetic lasso tool³:

Width⁶: contrast zoeken binnen het aantal pixels wat hier gegeven is; bepaald de precisie van aanwijzen.

Contrast⁷: gevoeligheid voor randconrast.

Frequency⁸: aantal te zetten punten: frequentie hoger = sneller selecteren.

Feather⁴: de rand wordt transparant mits je dit ingeeft voordat je gaat selecteren.

Anti-alias⁵: strakkere selecties, rechtere lijnen.

Refine Edge...

Refine edge⁹ is een menu wat in iedere selectie-tool aan-

wezig is. Hiermee kun je de selectie verfijnen.

Bij alle lasso tools moet het eerste en laatste punt met elkaar verbonden zijn. Er verschijnt een ⁰ in je selectie als dat het geval is. Ook als je dubbel klikt wordt het laatste punt automatisch met

het beginpunt verbonden.



Als er een ^o in je selectie verschijnt ben je bij het beginpunt aangekomen.



Selectie met lasso¹.



Selectie met polygonal lasso².



Selectie met magnetic lasso³.

Guides

In het originele bestand is weinig recht. Toch is het wel fijn om loodrechte lijnen te kunnen maken. Met de lasso-tool is dat niet altijd gemakkelijk. Vandaar dat hulplijnen / guides je kunnen helpen daarbij.



UVES

Normal

Opecing:

Normal

Normal<

Bij de keuken is het moeilijk te zien hoe de lijnen lopen door de vele dingen die er in de keuken staan. Daarom is het slim hulplijnen te maken voor de achterste muur. Kies daarna voor view > snap to guides. De lijnen bij de achterste muren zullen dan aansluiten.



View > snap to > guides

Als je een selectie hebt gemaakt kies dan voor layer > new fill layer > color fill. De kleur is later nog te veranderen. De vulling wordt toegepast op de selectie waarvoor automatisch een masker wordt gemaakt.

Ps	Br	МЬ	-	54.8%	•	•	
01		30	✓ Show Show	v Guides v Grids]	Anti-alias	Style:
		0	✓ Show	v Rulers		(Charles and	

Op deze plek kun je linialen / rulers aanzetten. Als je rulers hebt dan kun je in de ruler gaan staan en met de muis ingedrukt naar beneden slepen om een guide / hulplijn te maken. Lock Guides で第; Clear Guides New Guide...

In het menu view > new guide kun je hulplijnen maken met behulp van in te geven maten. Dus bijv. op 10 cm horizontaal.

Les3 Vloeren En Behang



De kamer is nu leeg; tijd om behang toe te voegen. Je mag er ook een andere vloer inleggen. Probeer er nu al rekening mee te houden dat links en rechts uiteindelijk aan elkaar moet passen. Met betrekking tot de plinten: als die niet heel zijn kun je ook gewoon nieuwe maken. A. Korte uitleg problematiek

B. Uitleg Photoshop

- 1. Define pattern 1
- 2. Define pattern 2
- 3. Pattern stamp tool
- 4. Fill and Fill layer
- 5. Effect pattern overlay
- 6. Color replacement and match tools
- 7. Vanishing point

Define Pattern 1

Define Brush Preset...

Define Pattern...

Define Custom Shape...

Patroon opslaan: edit > define pattern.



Filter > other > offset.



Patroon passend maken door lagen ten opzichten van elkaar te verschuiven.



Je kunt het patroon stempelen, *een selectie vullen met het patroon of gebruiken bij effect > pattern overlay.*

Je kunt een patroon maken van een zelf gemaakte tekening. Een goed patroon moet repeterend zijn. Om na te gaan of dit klopt is er een filter. Namelijk filter > other offset.

- Vertical: Hiermee kun je nagaan of de bovenkant en de onderkant aan elkaar passen.
- Horizontal: Hiermee kun je nagaan of links aan rechts past.

Als bijvoorbeeld boven en onder niet passen: Knip een stuk uit en zet in een nieuwe laag. Schuif nu de lagen ten opzichten van elkaar totdat het wel past. Voeg de lagen samen en knip uit. Kies nu voor: edit > define pattern.

Soms kan deze methode niet: op de volgende pagina staat nog een andere methode om patronen te maken.

Define Pattern 2

Het is niet altijd mogelijk een tekening, of voorwerp goed aan elkaar te maken. In dat geval kun je ook de onderstaande methode proberen.





Layer 0 copy 3

1. Verander de canvasgroot*te van het document dubbel* zo breed en dubbel zo groot.

- 2. Kopieer de laag zodat je hem 4x hebt plaats de lagen zo dat ze aan elkaar sluiten.
- 3. Kies voor edit tranform >

Horizontal

lopen kun je met transform > perspective. LAYERS PATHS

De vloer op de grond laten

Normal	Opacity: 100%
Luck. 🖾 🖌 🕂 🕯	Fill: 100%
	Layer 0 copy 3

4. Voeg de lagen samen.



5. Selecteer patroon en kies: *Edit > define pattern.*



6. Het resultaat.



7. In het geval van vloe*ren wil je natuurlijk juist* geen patroon hebben. Met *behulp van de "patch tool"* kun je de herhalingen verwijderen.



8. Hoe langere planken je gebruikt hoe minder herhalingen je krijgt.





A. Patronen maken met behulp van pixelbender: gratis te downloaden filter.





B. Diepte geven met behulp van effecten zoals bevel en embross.



Pattern Stamp tool (S)

Als je een patroon gemaakt hebt dan kun je daarmee stempelen. Dit kan al dan niet dekkend gebeuren. Er zijn ook allerlei patronen te downloaden.





Een aantal eigenschappen:

- Nadeel: je kunt dit patroon niet vergroten of verkleinen tijdens het stempelen. Ook niet bij het paneel clone source.
- Je zou wel in een aparte, nieuwe laag kunnen stempelen en deze dan met edit > transform kunnen vergroten of verkleinen.
- Aligned²: als je dit aan hebt staan en je laat de muis los alvorens verder te stempelen dan wordt het patroon passend / lijnend.
- Er staan meestal meer patronen op je computer als je in eerste instantie ziet. Via het laad menu⁴ je deze toevoegen.

Impressionist³. Opacity 50%¹.

⁵¹. Mode: Color.

Mode: Overlay.

Fill And Fill layer

Er zijn diverse manieren om een vlak te vullen. Het mooiste is het als het licht en de schaduwwerking van de muur eronder zichtbaar blijft.



Er zijn een aantal manieren waarop je een muur kunt vullen met een kleur of een patroon.

- 1. Edit > fill.
- 2. Layer > new fill layer.

 Effect > pattern / color overlay zie volgende pagina.
 Voor alle methoden heb je een selectie nodig van hetgeen je wilt vullen.

- Content	IS	OK
Use:	Pattern 🛟	Cana
	Custom Pattern:	Cano
- Blending	9	
Mode:	Normal 🗘	





Er is een nieuwe lege laag aangemaakt met een maker voor de selectie. Vul dan de hele laag met een patroon: edit > fill with pattern. (of color). De blending van de laag is op multiply gezet bij het onderste voorbeeld waardoor de schaduwwerking van de muur zichtbaar blijft.

Het venster fill heeft ook een nieuwe content aware mogelijkheid. Deze in nieuw in CS5. Zie link onderaan deze pagina.





Maak een selectie en kies voor: layer > new fill layer. Je kunt nu kiezen tussen: solid color, pattern en gradient.

Bij het onderste voorbeeld staat de blending modus ook weer op multiply.

Solid Color... Gradient... Pattern...

Effect Pattern Overlay

Met behulp van effecten kun je non-destructief behang

op muren aanbrengen.



fx = effecten, maak dit op een selectie, zodat deze later nog aan te passen is.

	Layer Style	
Styles	Pattern Overlay	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Overlav	Canc
Drop Shadow	Opacity:	
Inner Shadow	REAL PROPERTY AND A CONTRACT OF A CONTRACT O	New Sty
Outer Glow	Pattern:	Previ
Inner Glow	Shap to origin	
Bevel and Emboss	Scale:	
Contour	Link with Layer	215
Texture		
Satin	Make Default Reset to Default	
Color Overlay		
Gradient Overlay		
Pattern Overlay		
Stroke		



Het effect paneel waarin je transparantie, schaal en de overvloeimodus kunt regelen.

Mode: overlay.





Scale 100%.



Opacity 50%.



Als je op het effect gaat staan > rechtermuisknop indrukt dan komt er een menu tevoorschijn. Hiermee kun je van het effect een laag maken. Dit is op school aan te raden omdat daar je patroon niet op de computer bewaard blijft.

Mode: normal, Scale 20%.

Color Replacement And Match Colors





💕 Limits: Contiguous 🛟 Tolerance: 30% 🔽 🗹 Anti-alias 🦪



Met de color replacement tool kun je schilderen met voorgrondkleur. De structuur van hetgeen je in schildert blijft behouden. Hij vindt de randen op basis van contrasten. Met tolerance kun je dit contrast beïnvloeden.





Hue Saturation Color Luminosity

Links origineel, rechts ingekleurd met color replacement tool. Hij is beter zichtbaar op donkere gedeelten. Naast de kleur zijn ook tint, licht en saturatie plaatselijk te veranderen.





Image > adjustmentlayers > match colors geeft je de mogelijkheid kleuren te kopieren van de ene naar de andere foto. Het werkt op basis van een "bron/source" die de kleurreferentie is. In dit geval heb ik de lamp in een apart document gezet en als bron gebruikt. Daarna kun je in het venster de luminance (donker / licht) de color intensity (kleur intensiteit) en de fade factor (transparantie naar origineel) nog regelen. Je kunt dit uitvoeren op selecties of op hele foto's. Als je in de bron een gedeelte selecteert dan wordt alleen dat gedeelte als kleurreferentie gebruikt.

OK)

Cancel

Preview

Vanishing Point

De functie vanishing point heet in de Nederlandse versie perspectiefpunt. Hiermee kun je in perspectief plakken en stempelen. Om dit te kunnen doen moet je wel eerst het perspectief ingeven.



Maak een nieuwe laag en ga naar Filter > vanishing point. Met het bovenste gereedschap¹ (dat automatisch geselecteerd word ga je lijnen trekken op de vlakken. Als je een eerste vlak hebt dan kun je met de CTRL ingedrukt op een transformatiepunt in het midden staan. Zo kun je een loodrecht staand vlak krijgen. Als het vlak perspectivisch niet klopt zal het raster rood of geel worden. Je kunt dan met de hoeken schuiven tot je blauw krijgt. Je kan nog een ander vlak maken². Met de gereedschappen rechts kun je stempelen⁴, en knippen en plakken³ in perspectief. Als je een patroon of iets anders gekopieerd hebt (CTRL + C) voordat je in dit venster stond dan kun je nu plakken (CTRL + V). Je ziet het patroon nu in de linker bovenhoek. Schuif het naar het raster. Nu zal het perspectivisch daarin staan. Als je OK drukt en je gaat later opnieuw naar vanishing point dan staan alle rasters er nog gewoon.





Geplakt document komt links boven in de hoe als je plakt.



Patroon is versleept en staat in perspectief. Je kunt met de transformatie-tool⁶ het formaat nog aanpassen. Ook *kun je horizontaal en verticaal spiegelen (flip / flop).*

Les4 Meubels Plaatsen



Als je meubels gaat plaatsen moet je goed opletten hoe groot ze zijn. Zijn ze te klein dan zal je een lelijk, onscherp resultaat krijgen. Kies mooie bij elkaar passende meubels uit. Meestal geldt bovendien: hoe duurder de winkel; hoe beter gefotografeerd > hoe beter gefotografeerd > hoe gemakkelijker vrijstaand te maken.

Probeer met het kiezen van de meubels ook op het perspectief en op de lichtrichting op het voorwerp te letten.

Tip: als je in google zoekt dan kun je voor "grote afbeeldingen zoeken" kiezen. Verder staat er altijd bij een foto hoe groot die is bijvoorbeeld 12 of 200 KB. De grootte van het document waarin je de meubels gaat plaatsen is ook bepalend; het gaat om verhoudingen. Bij image > Imige Size kun je zien hoe groot je huiskamer is. De huiskamer is best groot > je moet dus naar grote afbeeldingen zoeken. A. Korte uitleg problematiekB. Uitleg Photoshop

- 1. Crop tool
- 2. Transform
- 3. Filter lenscorrection
- 4. Smart filters
- 5. Select color range
- 6. Select with Chanals
- 7. Calculations
- 8. Refine mask / edge

Crop Tool (C)

De crop tool is een gereedschap om uitsnedes te maken. Die worden uitgevoerd op het hele document. Er zijn een paar extra mogelijkheden zoals het op maat uitsnijden en kleine perspectivische correctie uitvoeren.



Je kunt uitsnijden op van te voren ingegeven breedte¹, wijdte² en resolutie³ Ook kun je de maten van het actieve document gebruiken ⁵ om daarmee andere documenten uit te snijden.



Als je met de crop tool uitsnedes maakt verandert de

documentgrootte echt.

Nadat je een gebied geselecteerd hebt met de croptool komen er een aantal extra mogelijkheden in de balk waaronder perspective⁹.

Als je perspectief aanzet kun je iedere hoek van de selectie apart verschuiven en deze net zo recht zetten als de lijnen in de foto. Om je hierbij te helpen kun je een grid aanzetten⁶ (nieuw in CS5).

Om goed te kunnen zien wat je al dan niet uitsnijdt kun je de omgeving een kleur geven⁷ en een transparantie⁸ wardoor je de rest van de foto ook nog kunt zien.

Enter = uitvoeren.

Exc. = niet uitvoeren.



Resultaat van functie perspectief van de croptool. De uitsnede wordt iets vertekend. Geschikt voor kleine perspectivische correcties.

Transform

In Photoshop kun je een beeld transformeren maar ook een selectie transformeren /veranderen. Let op: Iedere keer dat je op "enter" drukt worden de nieuwe pixels berekend. Je kunt echter van de ene naar de andere transformatievorm zonder eerst op "enter" te drukken. Dit levert een betere kwaliteit op. Dus pas als de transformatie helemaal goed is, deze ook laten berekenen!



Rotate 180° Rotate 90° CW Rotate 90° CCW

Flip Horizontal **Flip Vertical**

Kies edit > transform.



Perspective: er zullen altijd 2 hoeken vervormen waardoor je perspectivisch kunt wijzigen.



Als je de transform tool toepast als je een deel van het beeld geselecteerd hebt dan wordt het geselecteerde gedeelte alleen getransformeerd.



Distort: vervormen van de selectie.



Gewone selectie.



Skew: hoeken vervormen, schuin trekken.



Select > transform seletion.



Warp voor het vervormen om ronde dingen zoals bijvoorbeeld flessen.





Als transform selection geactiveerd is dan is er in de balk een optie voor warp selection.

Filter Lens Correction

Met lens correction kun je de foto corrigeren door lensfouten eruit te halen. Er is een automatisch venster (CS5) en een custom venster.

Auto Correction Custom



Het venster lenscorrection wordt geopend in het auto correction scherm.



de foto boller of holler.



Custum> remove distortion (fisheye) maakt Custum > transform horizontal perspective Verdraaid het horizontale of verticale vlak.



Custum> vignette: vignetering is donkere of lichte hoeken.

0.00 0.00 0 lighten +50 0 8 0 U 0.00 100 %

\$

0.00

0.00

--- *=

同

De automatische correctie gebruikt de EXIF data van het bestand waarin staat welke camera en welke lens er gebruikt zijn. Dit werkt aan de hand van profielen (die ook zelf te maken zijn).

Ook is er een custom scherm waarin je *zelf instellingen kunt veranderen.*

Link bovenin het grote scherm staan gereedschappen. Rechts onder kun je de preview regelen en het bijhorende grid.

Smart Filters

Een smart filter werkt non-destructief: je kunt instellingen tusssendoor altijd weer aanpassen. Bovendien kun je een masker toepassen op het filter.



Foto met smart filter lens correction.



Het lagenpaneel. Je kunt de correctie aan en uit zetten. Door dubbel te klikken op "lenscorrection" kom je opnieuw in het venster en kun je wijzigingen doorvoeren. Het masker wordt automatisch aangemaakt.



Foto met smart filter lenscorrection waarbij het huis m.b.v. een masker niet gecorrigeerd is.

Werken met smart filters: om te kunnen werken met smart filters moet je van de laag (of lagen) een smart object maken. Dit kan bij layer > smart object > convert to smart object of bij filters > convert to smart object. Daarna kun je de filters non-destructief gebruiken. Het is mogelijk meerdere filters te gebruiken.

Er zijn filters die niet slim te gebruiken zijn:

4. Image > adjustments > shadow / highlights.

- 1. Liquify.
- 2. Vanishing point.
- 3. Blur > lens blur (andere blur filters wel).

Er is ook een adjustment layer dat werkt als smart filter:



Adjustment layer shadow / highlights werkt ook slim.

Select Color Range And Quick Mask



Met de functie Select > color range kun je een selectie maken gebaseerd op kleurovereenkomst. Je kunt zowel in de foto zelf als in het zwartwit plaatje, wat de selectie laat zien, de kleur kiezen doe je met behulp van het pipetje. Met fuzziness geef je aan hoeveel van ongeveer dezelfde tinten er mee geselecteerd moeten worden, soort van tolerantie. Als je op het +pippetje klikt dan kun je meer kleuren erbij selecteren. Met het -pipetje selecteer je minder. Met localized color clusters aan wordt er in groepen aan elkaar sluitende pixels gezocht.



Deze manier van selecteren neemt soms net een paar pixels ergens in het beeld niet mee. Om dit probleem te verhelpen kun je gebruik maken van de functie quick mask. In deze snelmaskerfunctie kun je tekenen, gummen en selecties maken. Afhankelijk van wat de voorgrond kleur is wordt de selectie groter of kleiner. Ga je dan weer uit de quick mask functie dan zie je dat de selectieaangepast is.



Geselecteerde/ selected area heeft een kleur.

Het niet geselecteerde/ masked area heeft een kleur.



De quick mask modus laat automatisch een rode kleur zien. Dit is niet altijd even gemakkelijk. Door dubbel te klikken op het symbool krijg je bovenstaande venster waarbij je kunt aangeven of het gemaskerde of niet gemaskerde gedeelte een kleur moet krijgen. Ook kun je de kleur zelf aanpassen.

Selecting With Channels

Ieder RGB beeld heeft 3 kanalen; rood, groen en blauw. Een kanaal kan daardoor ook de basis zijn om een selectie te maken.



Blauwe kanaal.

Een RGB beeld heeft 3 kanalen. Als je in het kanalenpaneel gaat kijken zie je dat het RGB beeld in ieder kanaal anders is. Je moet zoeken naar het kanaal waarbij het contrast van de rand het grootste is. Dit kanaal wordt je masker. Een masker is een zwart/wit beeld. Met behulp van curven, levels, brightness en contrast kun je het geheel en vooral de randen zwartwitter maken. Daarna kun met de kwast nog dingen inschilderen totdat je een helemaal zwart-wit beeld hebt.







De selectie zoals deze in het kanaal komt te staan.

Calculations

Calulations is een vrij oude maar onbekende functie in Photoshop waarmee je kleurinformatie van kanalen kunt optellen of aftrekken om zo een selectie te maken.



Het object.

Voordat je naar Image > calculations gaat bekijk je de kanalen van het beeld dat je vrijstaand te maken goed. Onthoudt welk kanaal het grootste contrast laat zien tussen het vrijstaand te maken object en de achtergrond.

	Calculations	
- Source 1:	HiMa0809080025.psd	
Layer:	Merged 🗘	Can
Channel:	Green 🛟 🗌 Invert	Can
- Source 2:	HiMa0809080025.psd	Previ
Layer:	Layer 0	
Channel:	Green 🗘 🗋 Invert	
- Blending:	Color Burn]
Opacity:	100 %	
Result:	New Channel]

Het paneel calculations.



Blauwe kanaal.

In het venster Calculations kies je 2 bronnen/sources. Source 2 is het kanaal met het grootste contrast: in dit geval het groene. Bij source 1 kies ik in dit geval ook het groene kanaal en ik laat de kleuren doordrukken/ burn. (blending). De rode kleur, die van het kastje, wordt daardoor 2x zo donker waardoor het contrast groter wordt. Als resultaat kies ik voor een nieuw kanaal. In dit nieuwe kanaal ga ik nu het contast verder vergroten todat ik een zwartwitt kanaal over heb. Welke bronnen je het beste kunt kiezen is een kwestie van een aantal keren oefenen.



Het resultaat na calculations.



Contrast vergroten met behulp van curven.



Bijna heel het kastje is vrijstaand gemaakt: binnenkant met zwart ingekleurd, de omgeving met wit: harde kwast gebruikt.



De randjes maak ik wit met de Dodge tool op highlights. Lees hier meer over op het blog.

Refine Edge / Mask



1. Uitgangspunt: een selectie met masker gezet op een nieuwe achtergrond.



3. Smart radius zoekt in de omtreklijn van je selectie op basis van contrast en past je selectie zelf aan. Dit is vaak al genoeg. Met show radius aan *zie je de rand die gecontroleerd wordt.*

	Decontaminate Color	s	
Amount:	<u>_</u>	78	9

4. Kijk naar output: decontaminate colors kijkt naar de kleur in de randen en corrigeert deze als er een kleurzweem aanwezig is.







Als je een masker of een selectie hebt dan kun je deze nog verbeteren. Vaak heb je randjes mee geselecteerd en ook haarpartijen zijn moeilijk uit te selecteren. Hieronder staat en methode die je helpt.

Je kunt op verschillende manieren bij het venster komen dat je nodig hebt. Ze heten allemaal anders om het gemakkelijker te maken.

- 1. Met selectie (selectie actief) > select > refine edge.
- 2. Met masker (masker actief) > select > refine mask.
- 3. In paneel mask > refine edge.



¹ Smoorh: maakt rander zachter, minder gerafeld. ² *Feather: maakt randen transparant; pas hiermee op!* ³ Contrast: verhoogd contrast in de rand.

⁴ Shift edge: maakt selectie groter of kleiner.



7. Eindresultaat.



nieuwe laag met masker te laten maken.

Retine Mask

Marching Ants (M)

Overlay (V)

On Black (B)

On White (W)

On Layers (L)

Reveal Layer (R)

Press X to temporarily disable all views

voor "on layer" in dit geval.

2. Stel view in: zo kun je kiezen hoe je het resultaat wilt zien. zelf kies ik

Press F to cycle views

Black & White (K)

Show Radius (J)

Show Original (P

Q

E **Refine Radius Tool** Erase Refinements Tool E

6. Nu zijn de haren nog niet goed uitgenipt. Er zitten nog witte gedeelten in. Ga hiervoor opnieuw naar *refine mask/edge. Nu gaan we in de selectie tekenen.* Dit doe je met de Refine Radius Tool. Teken je over de haren heen waardoor deze opnieuw berekend worden.

\$

Les5 Schaduw Toevoegen



Op basis van een lijntekening kun je gemakkelijk een lichtplan maken. Kies: Filter > sketch > photocopy om er zelf een te maken. Bij deze heb ik edit > adjustment invert toegevoegd, het contrast is verhoogt met curven.

Als je een schaduw of licht wilt toevoegen moet je weten waar het licht vandaan komt. Het is dus verstandig eerst een lichtplan te maken alvorens schaduw toe te voegen. In de volgende les gaan we ook nog licht effecten maken. Als je een voorwerp uitknipt en plakt op een nieuwe plek dan lijkt het alsof het zweeft. Dit komt omdat het geen schaduw heeft. De schaduw die een object heeft is afkomstig van het licht. Zonder licht geen schaduw. Een spot geeft harde schaduwen, daglicht vaak meer diffuus.

Een voorwerp dat in de ruimte staat heeft een schaduw op de grond. Een voorwerp wat tegen de muur hangt heeft een slagschaduw op de muur. Voordat je met schaduwen aan de slag gaat is het slim om na te denken over het licht. Waar komt het licht vandaan en is het een hard of zacht licht? Maakt het licht een korte of lange schaduw? Bekijk eens foto's van objecten: hoe is de schaduw; hoe was het licht? A. Korte uitleg problematiekB. Uitleg Photoshop

- 1. Effect Drop Shadow
- 2. Gewone schaduw
- 3. Effect gradient overlay
- 4. Smart object

Effect Drop Shadow

Als een voorwerp/mens redelijk dicht bij een muur staat zal er daarop een slagschaduw /dropshadow te zien zijn. Dit is een effect wat je toe kunt voegen aan een laag.

Styles	Drop Shadow	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Multiply	Cancel
Drop Shadow		
Inner Shadow		New Style
Outer Glow	Angle: 43 * 🗹 Use Global Light	Preview
Inner Glow	Distance: 32 px	
Bevel and Emboss	Spread:%	
Contour	Size: 38 px	
Texture	Quality	
Satin		
Color Overlay	Contour: Contour:	
Gradient Overlay	Noise: 👉 🛛 🖉	
Pattern Overlay	Javer Knocks Out Drop Shadow	
Stroke	Mala Dafault	





Als je de lijst los maakt zal er ook binnen in de lijst een schaduw ontstaan.



Als Global Light aan staat worden alle slagschaduwen, in het hele document, dezelfde kant op gemaakt



Als je voor Make Default kiest worden de gebruikte instellingen de volgende keer de beginwaarden.





Instellen licht richting.



Distance is de afstand van *de schaduw ten opzichte* van het voorwerp.



Spread is de spreiding van de pixels. Soort transpa*rantie: hoe hoger % hoe* strakker de lijn.



Size is de zachtheid van de rand.





De rand kun je ook nog veranderen.





Normal Shadow

Op de vorige pagina zag je hoe je een dropshadow kan maken. Deze is ook los te maken en bijvoorbeeld op de grond te zetten.

Styles Blending Options: Default	Drop Shadow Structure
Blending Options Default	Rend Mode Multinia
of Dana Chadan	
Contration and a surgery of the surg	
Inner Shadow	
Outer Clow	Angle: 🕞 30 * 🗹 Use Global Light
Inner Glow	Distance 19 px
Bevel and Emboss	Spread.
Contour	Size. 🖉 🖉 🖉
Texture	A
Satin	Quality
Color Overlay	Contour: Anti-aliased
Gradient Overlay	Noise 🔐 🖉 🖉
Pattern Overlay	d.
Stroke	(Hate Orders) (Research Orders)

1. Maak een slagschaduw. (Effect).



2. Maak een slagschaduw.



3. Rechtermuisknop klikken op het effect in het lagenpaneel > kies create layer.



4. De schaduw is nu een nieuwe laag: we gaan hem transformeren.



5. Met edit > transform > skew trek je de hoeken aan de bovenkant naar links zodat de schaduw vertekent.



6. Met edit > transform > distort kun je het midden van de schaduw omlaag brengen waardoor hij platter komt te liggen.



7. Met edit > transform > distort de schaduw ook om laten kiepen (spiegelen).



8. Dit was de schaduw origineel. Probeer de richting van het licht altijd te analyseren. Als op het voorwerp het licht op rechts valt moet de links liggen.

Smart object

Samengevoegde lagen: Je kan meerdere lagen samenvoegen tot een smart object. Layer > smart object > convert to smart object. Je ziet in je lagenpaneel dan nog maar één laag waarop rechtsonder een icoontje staat.



Het smart object.

Dubbelklik je op de laag dan worden in een nieuw document de afzonderlijke lagen geopend.



De drie lagen afzonderlijk geopend.



Het geopende smart object bevat de oorspronkelijke lagen.

Als je deze lagen bewerkt en ze vervolgens opslaat dan worden de veranderingen ook doorgevoerd in het smart object.



Als je het document sluit kies dan voor save.



Het smart object met doorgevoerde wijziging.

Een smart object is een methode om meerdere lagen samen te voegen waarbij de oorspronkelijke lagen bewaard worden: een bestand binnen een bestand en ideaal in een non-destructieve werkomgeving.

Extra info:

1. Als je een illustratorbestand plaatst is het ook een smartobject. Dubbelklik je erop dan opent het in Illustrator waar je wijzigingen uit kunt voeren. Als je het vervolgens bewaart dan zullen de wijzigingen ook in Photoshop te zien zijn.

2. Als je een laag omzet voor smart filters dan wordt het ook een smart object: filter> convert for smart filters.

3. Je kunt de informatie die je in diverse lagen hebt zitten optellen of juist elimineren als je ze in een smart object hebt staan. Kies: layers > smart object > stack modu
> minimum (alles wat in minimaal één foto zit wordt zichtbaar of maximum (alles wat in bijna alle foto's staat wordt zichtbaar). Ideaal om dubbelopname te maken of om een gebouw te fotograferen waar de mensen weggehaald moeten worden.





Stack mode > minimum.

Stack mode > maximum.

Les6 Licht Effecten



Lichteffecten, ook als ze subtiel aangebracht zijn, kunnen net een beetje extra diepte en sfeer aan het totaal beeld verlenen. Let op want zoals ik al eerder vertelde: licht creëert schaduw: als je ergens licht op plaatst moet je ook kijken of je een schaduw moet maken.

A. Korte uitleg problematiekB. Uitleg Photoshop

- 1. Effect gradient overlay
- 2. Lamp laten branden
- 3. Filter lighting effects
- 4. Burn and dotch tool
- 5. Reflection

Effect Gradient Overlay

Op een muur zal het aan de raamkant lichter zijn. Dit licht verloopt gelijdelijk. Dit effect kun je maken met een gradient overlay. Op deze pagina's staan lineaire verlopen uitgelegd. Bij lamp aanzetten staat ook het radiaal verloop.



Origineel

OK Blending Options: Default \$ Cancel Drop Shadow 100 % New Style ... Inner Shadow Reverse Preview Outer Glow Linear 🔹 🗹 Align with Lave Inner Glow Angle: - 180 Bevel and Embr Contou A 150 9 Texture (Make Default) (Reset to Default) Satin Color Overlay Gradient Overla Pattern Overlay Stroke

Paneel effect gradient overlay. De opaciteit/transparantie, De richting van het licht kun je veranderen met de angle/hoek.



De richting van het licht is 180° te veranderen door "reverse" aan te zetten (of de hoek / angle veranderen).



Met scale/schaal bepaal je de overloop: scale 100%.



De blend / overvloei mode: overlay.



De blend / overvloei mode: multiply.



Als je op het gradient klikt komt er een menu tevoorschijn waar je je eigen gradient kunt maken.

000		G	radient Editor		
- Preset	.5				OK Cancel Load Save
Name: - Gradier Smooth	Custom nt Type: 5 mess: 100	Solid 🛟	<u></u>] <u>New</u>
Č.	<u>ه</u>	0	Ê	0	
Stop		100		1.00	CRIM

Je kunt in de gradient editor je eigen gradient maken en opslaan. Je kunt ook nieuwe kleurtjes er tussen zetten; gewoon klikken op de plek in het verloop waar je een nieuwe kleur wilt. Je kunt ook van een kleur naar transparant toewerken.

Lamp Laten Branden

Een lamp laten branden is best moeilijk. Veel van de functies die we al gehad hebben moeten we gaan combineren.





*=

Op de lamp heb ik een dropshadow toegepast en die heb ik als nieuwe laag opgeslagen. Vervolgens heb ik met een masker het teveel aan slagschaduw weg gehaald. Daarna is er een wit vlak gemaakt van de plek en de richting van het licht. Dit heb ik gedaan met de polygonaal lasso tool en daarna gevuld met wit. Je kunt de rand eventueel ook nog transparant maken. Op die laag is een gradient masker geplaatst. De laag staat op "soft light". Vervolgens heb ik in het effect gradient overlay paneel een radiale gradient gekozen. De kleur van de gradient kun je natuurlijk zelf kiezen. De blend mode kun je op overlay zetten of op soft light afhankelijk van het gewenste resultaat.



Plek van de lamp kun je verplaatsen in het effect gradient venster door het te verslepen in de foto.

Filter Lighting Effects

In de 32 bits versie van Photoshop bestaat een filter waarmee je licht kunt toevoegen. Dit kun je het beste doen als smart filter omdat je bijna niet ziet wat je doet.

Zorg dat Photoshop in 32 bits staat (zie link onderaan de pagina hoe). Je kunt alle lagen met behoud van de originele lagen samenvoegen. Er komt dan een nieuwe laag bovenop te liggen.

Merge Visible 企業E

Kies layers > Alt + merge visible

Ga naar filter > render > lighting effects Je ziet nu het venster zoals hiernaast. Je kunt zelf nieuwe lampjes erbij zetten met het lampje onder het preview venster. De lichtrichting en kleur van het licht veranderen. De hoek van ieder lampje en de soort gloed. Omdat je met een smart filter werkt kun je gewoon kijken wat het effect is om het daarna weer te veranderen. Want het preview venster is zo klein dat je niet goed kunt bepalen wat je doet.

Hoe je Photoshop van 64 naar 32 bits (mac) lees je op mijn blog. Op een PC moet je de 32 en 64 bits versie naast elkaar geïnstalleerd hebben.

Burn And Dodge (O)

Doordrukken (plaatselijk donkerder maken) en tegenhouden (plaatselijk lichter maken) zijn nog uit de DOKA tijd afkomstig. De symbolen zijn erg letterlijk overgenomen.

 ₹ ₹	Range: Highlights Exposure: 12% V C Protect Tones	
	Range: Shadows 😧 Exposure: 50% 💽 🌠 Protect Tones	

Doordrukken/burn en tegenhouden/dodge kun je voor de highlights/hoge lichten, midtones/midden partijen en shadows/schaduw partijen. Je kunt hem gebruiken om plaatselijk donkerder of lichter te maken. Met "protect tones" aan worden de hoge lichten minder snel uitgebleekt en de donkere partijen behouden detail.

0

Fill: 100%

Non-destructief werken met de dodge en burn tools: maak een nieuwe lege laag aan boven de laag die je wilt veranderen. Vul de nieuwe laag met 50% grijs. (Edit > fill > 50% gray). Zet de blending modus van de laag op "overlay". Tekenen met de burn tool zal dat gedeelte donkerder maken en de dodge tool zal plaatselijk lichter maken.

De sponge tool kan plaatselijk saturatie (kleur) weghalen. Je zet hem dan op "desaturate". Als "vibtrance" aanstaat worden huidstinten beschermd. Dit moet wel op de foto zelf gebeuren: een grijze laag werkt hier niet. Foto's hiernaast: links origineel; rechts is de kleding gesatureerd terwijl het gezicht gedesatureerd is.

Reflection

In glanzende oppervlaktes zal je reflecties krijgen in plaats van een schaduw. Hoe maak je een reflectie? Bekijk eens foto's om een beter idee te krijgen over hoe dat werkt met reflecties.

100%

-

Bij het maken van een reflectie begin je de laag te reproduceren. Dan edit > transform vertical en hij staat op zijn kop. Van de nieuwe laag verminder je de opaciteit met minimaal 30%. Met behulp van een masker maak je een verloop/gradient.

Reflectie van gladde vloer.

Reflectie van hond in water.

A. Filter> distort > ripple. creert rimpels voor water reflecties.

Lagenpaneel.

Bij eindresultaat nog een schaduw toegevoegd onder de stoel.

Les7 Details En eXtra Info

Als je helemaal klaar denkt te zijn moet je altijd het beeld nog een keer nakijken op 100%. Let op de details. Verscherp plaatselijk nog een beetje als dat nodig is, maak overgangen zachter. Haal de laatste oneffenheden weg en print het resultaat. Als je een print bekijkt kom je bijna altijd fouten tegen die je op het beeldscherm in eerste instantie niet opgevallen zijn.

Hoe kom je eigenlijk aan een huiskamer foto, hoe kun je hem in quicktime rond laten lopen. Wat weet ik nog niet over brushes. In dit hoofdstuk extra informatie en losse weetjes.

A. Korte uitleg problematiekB. Uitleg Photoshop

- 1. Details sharpen, blur en smudge
- 2. Plaatselijk kleurzweem verwijderen
- 3. Maken panorama
- 4. Blending
- 5. Brushes
- 6. QTVR movie
- 7. 3D opties

Details Sharpen, Blur And Smudge

Origineel.

Sharpen met protect detail aan.

Sharpen met protect detail uit.

De filters gebruik je bij grotere oppervlaktes en hebben een aantal meer mogelijkheden.

gebruiken op detailniveau. Werk altijd op 100% of groter als je deze gereedschappen gebruikt. Maak een kopie van de laag zodat eventueel met een masker het effect kunt verminderen.

De blur, sharpen en smudge tool zijn om plaatselijk te

Voor al deze gereedschappen zijn er ook filter-versie's.

Blur =	filter > blur
Sharpen =	filter > sharpen
Smudge =	filter > liquify

Smudge verandert pixels (net als liquify). *Zachtjes duwen vanaf één* plek werkt het beste (mondhoek).

Blur rond de mond gebruikt. *Plaatselijk verzachten.*

Smudge met Finger painting aan. *In CS 5 is de mixer brush tool nieuw* maarmee je dit effect kunt perfectioneren.

Plaatselijk Kleurzweem Verwijderen

Sommige foto's hebben een plaatselijk kleurzweem door reflectie. Zoals de groene reflectie die je krijgt als je buiten onder bomen fotografeert. Als je het groen in de hele foto eruit filtert dan verliest deze aan intensiteit en kleur. Daarom is een plaatselijk kleuraanpassing vaak wenselijk. Hieronder beschrijf ik een methode.

ADJUSTMENTS	LAYERS	**	-
lue/Saturation	Default		•
(F) Greens		•)
Hue:		0	
Saturation:		0	
Lightness:		0	
	۵		
0 1. 1.	Color	ize	
75*/105*		135*\1	65°
		4 1 1	h
4 53 0	9	(s ()	3

1. Adjustmentlayer: Hue/ saturation; groene tinten.

2. Pipet (onder) selecteren en in beeld kleur prikken die je wilt veranderen.

3. Zo ziet het er uit.

4. Zet de schuiven (grijs tussen de 2 kleurvlakken op maximaal.

5. Je gaat nu de onderste schuif verschuiven. Zoek naar de partijen waarvan je de kleurzweem wilt veranderen: deze moeten anders van kleur worden. Als er iets teveel stukken meegaan is dit later nog op te lossen.

6. Zet de schuiven hue en saturatie weer op 0 en de kleuren "master" Nu kun je door aan kleurtint te draaien (hue) de kleur plaatselijk veranderen.

Het origineel.

Masker toevoegen als je de veranderingen plaatselijk te maken.

Het eindresultaat.

Maken Panorama

Als je gaat fotograferen met als doel een panoramafoto dan moet je een overlap maken van 40 tot 70%. Er is een automatische functie die de foto's aan elkaar plakt: photomerge.

Boven de losse foto's met overlap

Onder het totaal

File > automate >

Hier het venster Photomerge. Je kunt meerdere foto's selecteren en/of open lagen toevoegen.

Meestal kies je voor " auto".

Onderin kun je blend images together aanzetten. Je kunt dit ook achteraf doen bij edit > auto blend layers.

Vignette removal zal lichtafval in de hoeken corrigeren.

Geometric distortion correction zal lensvertekeningen aanpakken (bolle of holle lens).

Bij deze foto is de overlap schuin omhoog gemaakt iedere keer. Je krijgt dan alternatieve panorama's.

Soms "doet" de automatische functie het niet. Dit omdat het perspectief te veel verloopt of de foto's niet genoeg overlappen. In dat geval kun je het volgende proberen: edit > auto align layers en dan edit > auto blend layers > parorama. (bij deze laatste functie worden maskers aangemaakt om de lagen op elkaar te laten passen)

Blending

Blending darken: lichte achtergrond wordt vervangen door donkere.

Je kunt foto's over laten vloeien. De manier van overvloeien, blenden, kun je instellen. Er zijn keuzes voor kleur, tint, donkerder, lichter, overeenkomst, verschil en dergelijke. Hieronder een paar van de meeste gebruikte overvloeimogelijkheden.

Blending lighten: donkere achtergrond wordt vervangen door lichte.

Blending hue /tint: de tint wordt behouden.

Origineel.

Blending overlay: bleken.

Blending soft light: verhoogt het contrast omdat donkere partijen donkerder en lichte partijen lichter worden.

Blending multiply: creëert schaduwen doordat pixels vermenigvuldigd worden.

Blending color/kleur: de kleur wordt voornamelijk behouden iets van het patroon blijft zichtbaar.

Blending desolve: verkrijg speciale ruiseffecten.

Brushes

Naast een heleboel brushes/penselen kun je ook je eigen brush maken. Dit kan ook een brush met een verloop zijn. Hiermee is lichtstralen uit een lamp laten komen een ander verhaal.

Texture: je penseel heeft een zelf in te stel-

len texture.

penseel.

Noise: er wordt een ruiseffect toegepast op je

Scattering: penseel wordt ten opzichte van elkaar naar boven en onder geplaatst.

Bokeh met penselen: http://hildemaassen.blogspot.com/search/label/penselen

Color dynamics: penseel verandert van tint,

saturatie en/of helderheid terwijl je tekent.

QTVR

Er zijn allerlei programmaatjes waarmee je je foto rond kunt laten lopen en dit kunt besturen met de muis. Sommige zijn gratis, andere niet.

Bestandsnamen Proiectbesta	nd: C:\Documents and Settings\maassen\Bureaublad\huiska	mer.pap	Tegel Opties	
Basisn	hap: [2] [Documents and Settings]maassen/Bureaublad		Horizontale tegels: 24 Verticale tegels: 1	
Type Project: Papora	ma: C Equirectangulair Kubusvormig O Cylindrisch	Converteer	Kwaliteit: 90 Jaao toog	
Obj	ect: OLosse afbeeldingen OStrook OReeks	Objectfilms zijn aleen beschikbaar in Pano20TVR pro	Individuele Tegelopties	
Cylindrische afbeeld	ing: D:\school\cijfers 2008-9\p2\pans v2f1en 2\IIja.jpg		Electronetheren	Manuel Online
Hotspot best	- : ind: D:\school\cijfers 2008-9\p2\pans v2f1en 2\Jija_hs.png	_[05].tf	Venstergrootte: 300 x 400 px Voorloopfilm: ♥ Actief Resolutie 1: 8 ♥ Grijswaarden	Pan Tilt FoV Max: 360 90 120 Start: 0 0 70
QuickTime film Uitvoerbesta	nd: D:\school\cijfers 2008-9\p2\pans v2f1en 2\ilja.mov		Bescherming: Actief Gecomprimeerde headers	Min: 0 -90 5
Flash Uitvoerbest	nd: huiskamer.swf		Optimalisatie: Herschik tegels (QTVR flattener)	
	Geef voortgangspop-ups weer		Kwalitzit: Laag vijbiy beiyeging Max vijistilstaan	Vind met QuickTime Standaard

A. Venster nieuw project.

B. Venster opties.

In het voorbeeld hieronder gebruik ik pano2QTVR en Quicktime PRO. Ik gebruik de gratis versie die

alleen voor de PC is. (Voor MAC hebben ze alleen een betaalde versie).

- A. Je bewaart hier een project:
- ¹ Kies cilindrisch: betekent van links naar rechts.
- ² Kies een afbeelding die je wilt gebruiken: als JPEG opgeslagen.
- ³ Kies naam en plaats waar het bestand opgeslagen moet worden.
- B. Ga daarna naar opties > volgende tabblad:
- ⁴ Kies venstergrootte in pixels (ik kies 800x400 px).
- ⁵ Kies resolutie (ik kies 1:8).
- ⁶ Bij kwaliteit geef je aan wat hij is in beweging en wat in stilstand.

3D options

Sinds CS4 kent Photoshop een aantal 3D functies. Naast sferical panorama kun je ook een 3D cilinder genereren. In het voorbeeld hieronder 2 voorbeelden met een cylinder.

Hier gaat de hele huiskamer rond lopen. Voeg alle lagen samen. Kies daarna voor 3D > new shape from layer > cylinder. De hele huiskamer wordt nu om de cylinder gevormd. Zelf heb ik met de croptool een uitsnede gemaakt. In het venster > animation kun je hem animeren. Daarna kies je voor export > render video.

Er zijn een aantal tools waarmee je het 3D object kunt draaien, de camera kunt draaien, het voorwerp dichterbij of verderweg plaatsen.

In dit geval heb ik een moodboard op de cilinder gezet als laag in de huiskamer. Je kan dus in een platte huiskamer bewegende, geanimeerde 3D objecten plaatsen.

	00	02:00f	04:00f	06:00f	08.0f	10:0
0:00:08:01 (30.00 tps)		1				
🖄 Comments						
▼ 🖋 Background					2	
Position						
🖄 Opacity					-	
🖄 Style						
▲ △ ▶ ② 3D Object Position	\$		\$		•	
3D Camera Position						
3D Render Settings						
3D Cross Section						
Global Lighting						

In het animatie vensster zit een gedeelte waar 3D objecten geanimeerd kunnen worden.

Index

Symbols

3D 47,54

Α

Adjustmentlayers 4, 5, 7

B

Bevel en embross. 22 Blending 2, 6, 24, 35, 45, 47, 51 Blur 32, 46, 47, 48 Brushes 47, 52

С

Calculations 28, 35 Clipping mask 7 Clone 16 Colorpicker 11 Color range 28, 33 Color replacement 20 Content aware 24 Crop 29 Crosshair 11

D

Define Pattern 21, 22 Drop Shadow 37, 38

Ε

Effect Drop Shadow 37, 38 Effect gradient fill 6 Effect gradient overlay 37, 41 Effect pattern overlay 20

F

Feather 9, 10 Fill 6, 20, 24 Fill layer 19, 24, 52 Filter lenscorrection 28 Filter lighting effects 41

Η

Healing brush 12

L

Lagen/layers 4, 5, 6 Lasso 11, 12, 18 Luminance 26

Μ

Mappen/maps 3, 5, 8 Marquee tools 9 Maskers/Mask 2, 4, 5, 10, 33, 36 Modify 15, 17 Multiply 24, 42, 51

N

New fill layer 19, 24 Non-destructief 2, 3, 4, 5, 45

0

Omkleuren 20

Р

Paneel clone source 14, 23 Patchtool 12 Pattern Stamp 23 Perspective 30 photomerge 50 pixelbender 22

Q

Quick mask 33 Quick selection tool 12

R

Refine edge 9, 36 Refine mask 28 Reflection 41, 46 Remove distortion 31

S

Saturatie 26, 45, 49, 52 Select color range 28 Selectie 5-6, 9-10, 15, 17-19, 21, 24-25, 29-30, 33, 34-36, 52 Select with Chanals 28 Shadow / highlights 32 Sharpen 47, 48 Shortcuts 11 Slagschaduw 37, 38, 39, 43 Smart filters 5, 10, 32, 40 Smart guides 11 Smart object 5, 37, 40 Smudge 47, 48 Source 14, 23, 26, 35 Spot-healing brush 12 Stamp 2, 16, 23 Stempels 12 Т Texture 13 Tips 11 Tranform 22, 30 V Vanishing point 20, 32 Vignette/vignetering 31 W

Warp 30

Living room Explanation in English

This reader/study material is meant for people who have some basic knowledge of Photoshop. They must be able to open a document, use a number of tools and know how layers work.

In our school, Grafisch Lyceum Rotterdam, a study year is divided into periods of 7 weeks. This module is made for a 2 or 3 hours' lesson each week (depending on which course pupils follow). Pupils also have to work on this project at home. The first lesson consists of making a moodboard, the other 6 weeks pupils work with one image: the living room (in this case, other rooms are possible as well).

At this moment 3 different study departments use this material.

- Photography: the most important elements are shadow and light. ٠
- Department fashion and trend (like designing patterns): they have a theme for several classes and in this case they use the same theme. The theme can differ every year. It's all ٠ about trends like cocooning. For these pupils making patterns and using them in a space is the most important thing to learn. They have to give a spherical impression.
- Three dimensional design: (making stands, shops, theatre productions). ٠

What is great about this lessons?

The great thing about these lessons is that they can give different accents for different study departments.

The results are very different as well; you can see it yourself in the PDF's with results.

The pupils/students work on one product for a longer time. They have to work as non-destructive as possible. They redo most of the skills several times. They all make something different and they don't just make exercises; they have to be creative as well.

Almost all my pupils like this project.

Every lesson starts with instructions. After the instructions the pupils go to practice them.

There are some rules for the room

- The windows and door have to stay at the same place.
- The kitchen (on the right has the same depth but it may change in something else like a bathroom).
- The left and right part of the living room have to stitch at the end.

Lesson 1: Moodboard	4
We make moodboards: (they are the spheric	cal impression for the product)
Learning:	
Non-destructief	5
Working with Layers	6
Adjustmentlayers	7
Maps And Organise	8
Marquee Tools	9
Mask	10
Shortcuts, prefences And Tips	11
Lesson 2: Retouch	12
Starting with the living room: retouch maki	ng it empty
Learning:	
Spot Healing Brush (J)	13
Healing Brush Tool (J)	14

Patch Tool (J)	15		
Clone Stamp Tool (S)	16		
Quick Selection Tool (W)	17		
Lasso Tools (L)	18		
Guides			
Lesson 3: The floor and walls 20			
Learning:			
Define Pattern 1	21		
Define Pattern 2	22		
Pattern Stamp tool (S)	23		
Fill And Fill layer	24		
Effect Pattern Overlay	25		
Color Replacement And Match Colors	26		
Vanishing Point	27		

Lesson 4: Placing furniture	28	Lesson 6: Light	41
Learning:		Learning:	
Crop Tool (C) Transform Filter Lens Correction Smart Filters Select Color Range And Quick Mask Selecting With Channels	29 30 31 32 33 34	Effect Gradient Overlay Burning light Filter Lighting Effects Burn And Dodge (O) Reflection	42 43 44 45 46
Calculations Refine Edge / Mask	35 36	Lesson 7: Detail finishing touch and extra information	
Lesson 5: Making shadow	37	Details Sharpen, Blur And Smudge Local color changes Make a Panorama	48 49 50
Effect Drop Shadow Normal Shadow Smart objects	38 39 40	Blending Brushes QTVR 3D opties	51 52 53 54

Colofon:

© Made by Hilde Maassen. See is a photographer and teaches photography for 14 years now. The first time she used Photoshop was version 5.5. Since CS2 she is an ACI on Photoshop. Website: www.hildemaassen.com Blog: http://hildemaassen.blogspot.com Mail: fotografie@hildemaassen.nl

Results: Study Photography

HELCOME

Results: Study 3-Dimensional Design

Results: Study Fashion and Trends

