

Het Photoshop Lagen boek

Johan W. Elzenga

ISBN: 978-94-92404-27-5
NUR: 991

Trefwoorden: Adobe, Photoshop, beeldbewerking, fotografie, lagen

Titel: Het Photoshop Lagen-boek
Auteur: Johan W. Elzenga
Druk: 2 (september 2019)
Opmaak en cover: Johan W. Elzenga & Uitgeverij Sycorax
Coverfoto: Johan W. Elzenga - versteende sedimentlagen in rotsen

Uitgeverij Sycorax - www.sycorax.nl © Copyright 2019

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, digitaal, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht. Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatie- of andere werken (artikel 16 Auteurswet 1912), in welke vorm dan ook, dient men zich tot de uitgever te wenden. Ondanks alle aan de samenstelling van dit boek bestede zorg kan noch de redactie, noch de auteur, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor schade die het gevolg is van enige fout in deze uitgave.

Voorwoord

Hoewel Adobe Photoshop al sinds versie 3.0 zogenaamde lagen kent, passen veel Photoshop-gebruikers deze mogelijkheid nog weinig toe. De reden daarvan zou kunnen zijn dat het voordeel van het werken in lagen niet voldoende onderkend wordt. Een andere reden zou kunnen zijn dat een bestand met lagen flink groter kan zijn dan een 'plat' bestand. En weer een andere reden zou kunnen zijn dat het begrip 'lagen' toch niet altijd even duidelijk is, waardoor het moeilijker lijkt dan het in werkelijkheid is. Wat de reden ook is, het feit dat je dit boek voor je hebt om te gaan lezen, betekent in ieder geval dat jij de voordelen van lagen wel onderkent, of in ieder geval wilt leren begrijpen. Met dit boek hoop ik je daarbij te helpen. Ik ga er vanuit dat je wel een basiskennis van Photoshop hebt. Zo niet, overweeg dan ook mijn boek 'Photoshop voor Lightroom-fotografen' (ISBN 978-94-92404-14-5).

Dit boek heet heel bewust niet het 'Het Complete Photoshop Lagen boek' of iets in die geest. 'Compleet' zou inhouden dat ik lagen tot in details zou moeten behandelen, ongeacht de vraag of die details nu werkelijk zo interessant zijn. Het zou betekenen dat ik je moest gaan vermoeien met dingen die je waarschijnlijk nooit in de praktijk gaat gebruiken, puur en alleen omdat ik anders niet 'compleet' ben geweest. Dat is niet mijn bedoeling met dit boek. Mijn bedoeling is om alle praktisch bruikbare dingen rondom lagen aan de orde te laten komen. En dan zo veel mogelijk met voorbeelden van hoe je zoiets zou kunnen toepassen. Om die reden is het boek in twee delen opgesplitst. Het eerste deel behandelt de vraag wat lagen zijn, welke verschillende soorten lagen er bestaan, en welke andere zaken rondom lagen nog van belang zijn om te weten. Uiteraard gebruik ik waar mogelijk situaties uit de praktijk om het een en ander duidelijker te maken. In het tweede deel worden een flink aantal extra praktijksituaties uitgewerkt met behulp van lagen, zodat je kunt zien hoe en waarom je lagen zou moeten inzetten.

Dit boek is geschreven met de laatste versie van Adobe Photoshop (CC2019). Dat betekent echter niet dat je er weinig aan hebt als je nog een eerdere versie van Photoshop gebruikt. Het grootste deel van dit boek en van de voorbeelden is ook met eerdere versies uit te voeren.

Johan Elzenga, augustus 2019
www.johanfoto.nl

.... Inhoud

1: Wat zijn lagen?	5
2: Dekking en overvloeimodus	10
3: Laagstijlen	18
4: Maskers	27
5: De Aanpassingslaag	37
6: Andere lagen	40
7: Geavanceerd overvloeien	47
8: Lagen groeperen	54
9: Automatisch uitlijnen	58
10: Afbeeldingstapel	63
11: Diversen	66

Deel 2

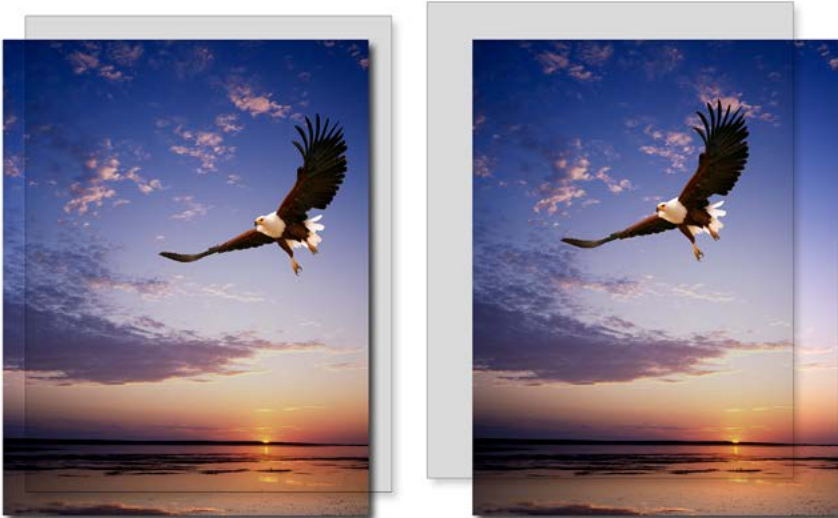
12: Beelden monteren	74
13: Een nachtelijke regenbui	83
14: Sneeuwlandschap	90
15: Geavanceerde portretretouche	96
16: Gecombineerd masker maken	101
Index	107

1 Wat zijn lagen?

Een voor de hand liggende vraag is wat lagen nu eigenlijk zijn, want dat is misschien nog helemaal niet zo duidelijk. Er zijn bovendien nogal wat verschillende soorten lagen, die allemaal hun eigen toepassingsgebied hebben.

Om te begrijpen wat lagen in Photoshop nu precies zijn, gebruik ik graag een vergelijking met de 'analoge' wereld. Als we een digitale foto in Photoshop vergelijken met een afgedrukte foto, dan kunnen we een laag vergelijken met een velletje transparante folie dat je op die afdruk hebt gelegd. Als je van bovenaf naar de foto kijkt, zal dat velletje helemaal niet opvallen. Of het er nu is of niet, de foto ziet er hetzelfde uit. Maar stel nu dat je een deel van het beeld niet in de fotoafdruk zelf zou hebben zitten, maar op dat transparante velletje zou hebben geplakt.

Op het voorbeeld dat ik hierbij heb gebruikt is dat de vogel, die in Photoshop uit een andere foto is 'geknipt'. Ik zou hem ook letterlijk met een schaar uit een andere afdruk hebben kunnen knippen, en vervolgens op dat velletje folie kunnen plakken. Het is van bovenaf bekeken nu net alsof die vogel (een Afrikaanse Zearend) gewoon een onderdeel van de zonsondergangfoto is. Omdat die vogel niet letterlijk op de foto is vastgeplakt maar apart op dat velletje folie, kan ik hem nog volledig vrij bewegen. Ik hoef alleen die folie maar te verschuiven. Zo kan ik de vogel nog steeds op iedere gewenste plek in het beeld zetten.



Met Photoshop kan je echter nog veel meer dan met een velletje folie, want in Photoshop kan je iedere laag ook apart manipuleren. Als ik wil dat de vogel wat verder weg lijkt te vliegen, kan ik hem heel gemakkelijk wat kleiner maken, zonder dat de rest van het beeld ook kleiner wordt. Als er toch nog een kleurverschil is, waardoor de oplettende kijker kan zien dat het een montage betreft, dan kan ik de kleur van de vogel veranderen zonder dat de kleur van de rest van de foto verandert. En zo zijn er nog een heel aantal andere dingen die vrij simpel te doen zijn, doordat de vogel in een aparte laag zit en zo dus feitelijk fysiek gescheiden is (als je bij een digitale foto over 'fysiek' kunt spreken) van de rest van de foto.

Achtergrond

Als je in Photoshop een nieuw document opent, zie je in het lagenpalet de icoon van één laag, met als naam Achtergrond. Technisch gesproken is dit geen laag, en spreken we in dit geval dus ook over een 'document zonder lagen'. Het is echter mogelijk om van een achtergrond een 'echte' laag te maken, zonder dat er een nieuwe achtergrond daaronder ontstaat. Je moet je voorstellen dat er dan wel sprake is van een achtergrond, maar dat dit een transparante achtergrond is. Om een echte laag te maken van een achtergrond, dubbelklik je op de icoon. Je krijgt dan een dialoogvenster, waarin je ook meteen een naam aan die laag kunt geven. Dat is ook een opvallend verschil: de achtergrond heet altijd Achtergrond; een echte laag kan je zelf een naam geven door op de naam in het lagenpalet te dubbelklikken.



Bij een echt velletje folie zou dit niet meer zo makkelijk gaan, maar in Photoshop kan je de (inhoud van de) laag gewoon kleiner maken, zodat het lijkt alsof de vogel nu opeens veel verder weg is.

Volgorde veranderen

Als je naar het lagenpalet kijkt, zie je de lagen in volgorde van boven naar beneden, met de eventuele Achtergrond onderop. Uiteraard is de volgorde van de lagen van belang voor de manier waarop je het resultaat in de foto ziet, dus vaak zal je die volgorde nog willen veranderen. Dat gaat heel simpel door een laag met de muis 'op te pakken', en te verslepen naar de positie waar je hem wilt hebben. Alleen de Achtergrond kan je niet verslepen. Als je die op een andere plaats in het stapeltje wilt hebben, moet je er eerst een gewone laag van maken.

Tekstlaag

Toen Photoshop versie 3.0 op de markt kwam, met daarin voor het eerst de mogelijkheid om met lagen te werken, was de 'gewone' laag zoals we hem net hebben bekeken de enige soort laag die er bestond. Met latere versies zijn er steeds meer soorten lagen gekomen, en zijn er ook een aantal andere mogelijkheden aan lagen toegevoegd.

Zo was het aanvankelijk niet mogelijk om tekst in een aparte laag te zetten, wat zeer lastige consequenties had. Het betekende niet alleen dat je een eenmaal geplaatste tekst nooit meer van grootte of positie kon veranderen, maar ook dat de letters meteen werden omgezet in pixels en als het ware in de foto zelf werden geklonken. Daardoor was het ook niet meer mogelijk om later nog een typefoutje te herstellen. En dat geeft meteen het tweede grote voordeel van lagen aan: lagen maken de veranderingen in het beeld veel vaker 'niet-destructief'. Maak je een foutje, dan is dat vaak relatief eenvoudig te herstellen. Ik zeg met nadruk 'vaak' en 'relatief', want lagen zijn niet altijd echte volledige 'niet-destructieve' bewerkingen.

Als ik even terugga naar die foto van de vogel, en ik heb de vogel kleiner gemaakt omdat ik wilde suggereren dat hij verder weg is, dan kan ik die beslissing niet ongestraft weer terugdraaien. Door het kleiner maken zijn er pixels weggegooid; opnieuw groter maken zou daarom betekenen dat Photoshop er nu pixels bij moet gaan verzinnen. Dat kan Photoshop wel, maar het leidt nooit tot dezelfde kwaliteit als het origineel had voordat ik het verkleinde. Vergroten en verkleinen zonder kwaliteitsverlies gaat echter wel met letters in tekstlagen, omdat die letters als 'vector' zijn opgeslagen en niet als pixels. Een vector wordt getekend via een wiskundige formule in plaats van met pixels, en is daarmee op iedere grootte te maken zonder dat dit de kwaliteit beïnvloedt. Een tekstlaag is daarmee wel echt volledig 'niet-destructief'. Zo lang de tekst maar in zijn eigen laag blijft staan, kan je er nog alles wat je wilt aan veranderen.

Winter in Nedeland



Winter in Nederland



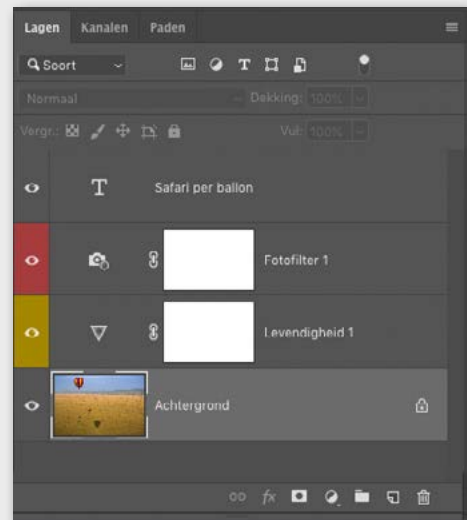
Omdat de letters in een tekstlaag zogenaamde vectoren zijn (vormen die als wiskundige formule worden gedefinieerd in plaats van met pixels) kunnen ze zonder kwaliteitsverlies worden verkleind of vergroot, en kan er altijd nog een typefoutje worden gecorrigeerd.

Andere lagen

In de volgende hoofdstukken zullen we zien dat er naast gewone lagen en tekstlagen nog een aantal andere lagen bestaan. Zo kan je een aantal beeldbewerkingen die onder het menu Aanpassen zitten, zoals Curven en Niveaus, ook als een zogenaamde Aanpassingslaag gebruiken. Je maakt dan een laag aan die geen beeld bevat, maar een instructie om het beeld eronder aan te passen. Omdat de instructie nu in een aparte laag zit, is hij ook ‘niet-destructief’ geworden. Je kunt de instellingen van zo’n laag op ieder moment nog veranderen, of de hele laag weggooien als het je toch niet bevalt. We gaan nu eerst kijken naar de ‘gewone’ laag, en wat daar allemaal al voor bijzondere dingen mee kunnen worden gedaan dankzij de ‘overvloeimodus’, de ‘laagopties’ en de zogenaamde ‘maskers’.

Kleur geven

Als je in een document met een groot aantal lagen werkt, kan het overzichtelijker zijn om lagen die min of meer bij elkaar horen een eigen kleurtje te geven in het lagenpalet. Als je een nieuwe laag aanmaakt via het menu Laag, krijg je meteen een dialoogvenster te zien waarmee je dit kunt doen. Heb je op een andere wijze een nieuwe laag gemaakt, dan is dit venster waarschijnlijk overgeslagen, maar kan je het achteraf ook nog doen. Selecteer een laag en kies Laageigenschappen uit het menu Laag of uit het uitklapmenu rechtsboven in het lagenpalet. Wat ook werkt is een laag selecteren en met de linkermuisknop klikken (Macintosh Ctrl-toets + muisklik). Ook dan verschijnt het menu waarin je voor laageigenschappen kunt kiezen.



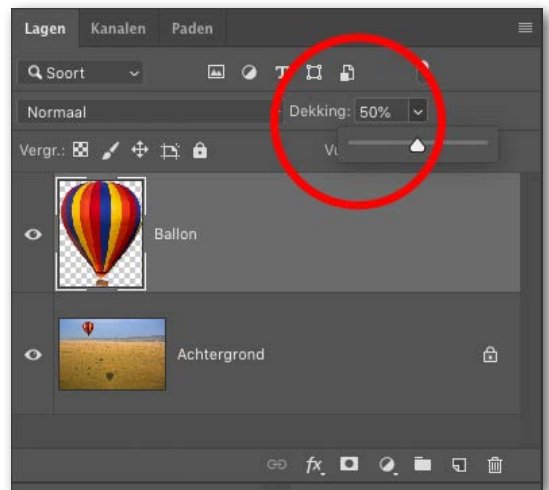
Lagenpaneel aanpassen

De weergave in het lagenpaneel kan je naar smaak aanpassen. Zo kan je de iconen groter maken, en bijvoorbeeld ook aangeven dat het icoon van een laag het beeld tot de grenzen van de inhoud van die laag toont in plaats van altijd de hele laag (met misschien daarin een heel klein beeldje). Zie het voorbeeld op de volgende bladzijde. Je doet dit door op de lijntjes rechts boven te klikken en dan Deelvensteropties te kiezen.

2 Dekking en overvloeimodus

Tot dusver hebben we een laag vergeleken met een velletje folie, dat op een foto is gelegd. Folie is volledig transparant (daar waar verder niets zit), of juist volledig dekkend (daar waar een beeld op de folie zit). Maar in Photoshop bestaan er nog veel meer mogelijkheden, bijvoorbeeld door het gebruik van een andere 'overvloeimodus'.

Als we in Photoshop een laag hebben aangemaakt, zijn er aanvankelijk eigenlijk maar twee mogelijkheden, net als bij de vergelijking met het velletje folie op de afdruk. Op de plekken in de laag waar een ander beeld zit, zoals de vogel in het vorige hoofdstuk, zijn de pixels volledig dekkend. De pixels van de vogel bedekken de onderliggende foto, en wat er onder die vogel zit kan je daarom niet zien. Op 'lege' plekken in de laag (dus het deel om de vogel heen) is de laag volledig transparant. Op die plekken zie je de onderliggende foto, alsof er helemaal geen laag boven ligt. Met een velletje folie kan je je waarschijnlijk ook weinig andere mogelijkheden voorstellen, hoeguit de situatie dat het beeld in de folie half doorzichtig is, zodat je de onderliggende foto er een beetje doorheen ziet schijnen. Ook dat kunnen we in Photoshop namaken, en dat gaat met de zogenaamde Dekking van de laag. Een 100%-dekking betekent dat alle pixels in die laag volledig de pixels eronder bedekken. Je ziet alleen die bovenste pixels. Zet je de dekking bijvoorbeeld op 50%, dan worden de pixels half doorzichtig en zie je de pixels doorschijnen die in de laag eronder zitten. De Vulling van de laag lijkt hier erg op, maar is in detail anders. Daar gaan we in hoofdstuk 3 verder op in.

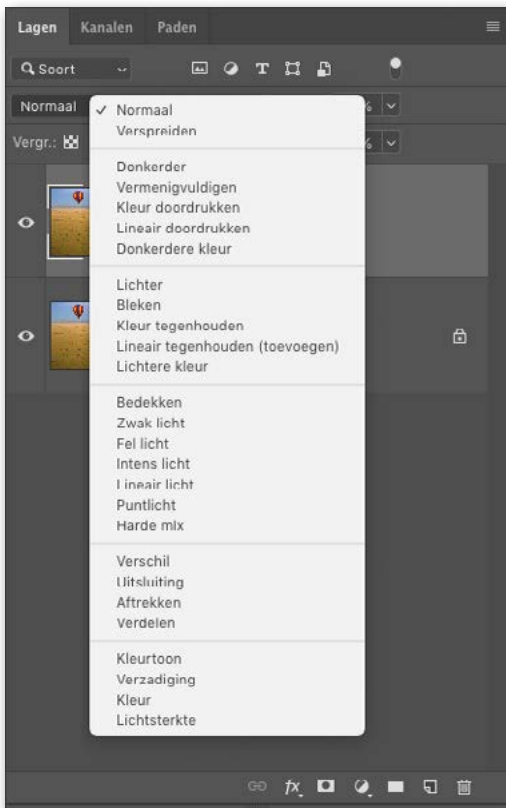


Overvloeimodus

In Photoshop kan je de pixels van een laag op heel veel verschillende manieren op elkaar laten inwerken. De manieren waarop de lagen op elkaar kunnen inwerken noemen we de 'overvloeimodus', en de gekozen overvloeimodus zie je in het lagenpalet van Photoshop. Als het lagenpalet nog niet zichtbaar is, kies het dan uit het menu Venster.

Om te zien wat die verschillende overvloeimodi doen met het beeld, maak je een kopie van een foto in een nieuwe laag, zodat je dus twee keer dezelfde foto heb in twee lagen. Dat kan je op drie manieren doen. De eerste manier is door het menu Laag - Nieuw - Laag via kopiëren te kiezen. Zoals je ziet in dat menu, kan je dit ook doen door op Ctrl-J (Macintosh Cmd-J) te drukken. De derde manier is door in het lagenpalet de Achtergrond op de icoon Nieuwe laag onderin het palet te slepen. Omdat de nieuwe laag je complete foto bevat, en omdat de overvloeimodus op Normaal staat, zie je nu nog helemaal niets gebeuren. Je ziet nu weliswaar alleen die nieuwe laag, maar die is identiek aan de foto eronder.

Nu gaan we de overvloeimodus in het lagenpalet veranderen, om te zien wat dit met ons beeld doet. Sommige overvloeimodi doen in een situatie met twee keer hetzelfde beeld niets, dus die slaan we even over. Een paar andere overvloeimodi doen wel wat, maar het effect is zo bizar dat je dat toch nooit zal gebruiken. Die slaan we daarom nu ook over. Voor deze situatie, met twee keer hetzelfde beeld, zijn met name de volgende overvloeimodi interessant: Vermenigvuldigen, Bedekken, Zwak licht en Fel licht.



Vermenigvuldigen

Bij de overvloeimodus *Vermenigvuldigen* doet Photoshop het volgende: de kleurwaarden van de pixels worden met elkaar vermenigvuldigd, zodat er een donkerdere tint ontstaat. Als één van beide pixels zwart is, is het resultaat ook zwart. Als één van beide pixels wit is, is het resultaat gelijk aan de kleur van de andere pixel. Dit klinkt misschien een beetje ingewikkeld en cryptisch, maar het komt er in de praktijk op neer dat je de pixels donkerder maakt, en hoe donkerder ze van origine al waren, hoe sterker het effect. Een beetje alsof je met een viltstift over de foto gaat.

Vermenigvuldigen is daarmee een mooie modus om snel een overbelichte foto te corrigeren. Kopieer de foto naar een nieuwe laag, zet die laag op *Vermenigvuldigen* en je foto is een stuk beter. Is het resultaat nog niet sterk genoeg, dan kan je dit nog een keer herhalen, zodat je drie lagen boven elkaar krijgt. Is het effect meteen al te sterk, dan is dit zo'n mogelijkheid waarvoor je de *Dekking* kunt gebruiken. Als je de *Dekking* op 50% zet in plaats van op 100%, dan is het effect nogzmaar half zo sterk.



Bedekken

Bij de overvloeimodus *Bedekken* (worden de pixels als het ware samengesmolten. Het resultaat is een intensere kleur, met een sterkere kleurverzadiging, als je dit doet met twee keer dezelfde foto. Ook het contrast neemt toe, omdat donkere tinten nog wat donkerder worden en lichte tinten juist wat lichter. Deze modus werkt dus vaak heel goed om een 'futloze' foto snel te verbeteren.



Zwak licht

Zwak licht is een modus waarbij de kleuren donkerder of lichter gemaakt worden, afhankelijk van de kleur van de pixel in die laag. Het effect lijkt op een zacht licht dat over de foto schijnt. Als de pixel lichter is dan 50% grijs, wordt het resultaat ook lichter. Is de pixel donkerder, dan wordt het resultaat ook donkerder.

Gebruik je deze modus in de situatie van twee keer dezelfde foto, dan is het resultaat dat de foto wat 'pittiger' wordt en de kleurverzadiging wat toeneemt. Het lijkt daarmee wat op *Bedekken*, maar met subtiele verschillen en een iets minder sterk effect. Je kunt dit dus gebruiken in dezelfde situatie als *Bedekken*, wanneer de laatste een iets te sterk effect heeft naar jouw smaak.



Fel licht

Fel licht lijkt qua werking op *Zwak licht*, maar dan in versterkte mate. Het is alsof er met een sterke lamp wordt geschonen, waarbij lichte pixels als lamplicht fungeren en donkere pixels als de schaduw. Technisch gesproken worden donkere pixels via een vermenigvuldiging verwerkt, terwijl de lichtere pixels via bleken (die modus behandelen we verderop) inwerken. Bij het gebruik van twee dezelfde beelden is het effect niet te onderscheiden van *Bedekken*, maar bij verschillende lagen is er wel een duidelijk verschil.



Verschillende beelden

Tot dusver hebben we enkele overvloeimodi bekeken met twee keer hetzelfde beeld in beide lagen. In dit boek zullen we nog situaties tegenkomen waarbij diezelfde modi gebruikt worden, maar dan met twee verschillende beelden in de lagen. Sommige overvloeimodi doen helemaal niets als je twee keer dezelfde foto als lagen hebt, of zijn niet echt praktisch bruikbaar. Als we twee verschillende beelden hebben, wordt dat anders. Ook dan geven sommige overvloeimodi nog steeds een erg bizar resultaat, maar andere modi kunnen verrassend handig zijn om dingen te doen die anders erg lastig zouden worden. Een voorbeeld daarvan is de *Bleken* modus.

Bleken

Bij de overvloeimodus *Bleken* zou je kunnen zeggen dat de bovenste laag dient als ‘bleekwater’ op de onderste laag. De lichtheid van de pixel in de bovenste laag bepaalt daarbij hoe sterk de blekende werking van die pixel is. Een witte pixel bleekt maximaal, waardoor het eindresultaat ook wit is. Een zwarte pixel bleekt helemaal niet, waardoor zwarte pixels in de bovenste laag als het ware verdwijnen zonder enig effect te hebben. Alles ertussen werkt proportioneel. Ook dit is gemakkelijker met een voorbeeld te illustreren. Ik neem hiervoor een landschapsfoto waar ik een foto van de maan in wil monteren. De foto van de maan is al als aparte laag boven de foto van het landschap geplaatst (zie



kader), maar de zwarte achtergrond is nu nog het probleem. Ik zou natuurlijk met het gummetje heel nauwkeurig die zwarte omgeving weg kunnen gummen, maar dat is een hoop werk. Omdat de maan vrijwel wit is en de omgeving vrijwel zwart, werkt de overvloeimodus *Bleken* hier perfect. Met één klik heb ik een zeer fraaie montage. Dat de schaduwen op de maan minder bleken en dus blauw worden, is hier juist zeer realistisch. Ook nu geldt dat je de maan duidelijker zou kunnen maken door de laag met de maan nog een keer te kopiëren, en zwakker door de *Dekking* te verlagen.

Beelden combineren

In dit hoofdstuk geef ik een paar voorbeelden waarbij twee verschillende beelden in twee lagen gecombineerd zijn. Als je dit na wilt doen, komt de vraag natuurlijk op hoe je twee beelden in lagen combineert. Daar zijn twee mogelijkheden voor. Allereerst zet Photoshop een beeld dat je vanuit het klembord 'plakt' altijd automatisch meteen in een nieuwe laag. Je kunt dus beeld A of een selectie van beeld A kopiëren naar het klembord, dan naar beeld B gaan en vervolgens voor plakken kiezen. Een nadeel is wel dat je daarmee het klembord vult met een grote hoeveelheid data en dat maakt het geheel soms wat trager. De manier om het klembord over te slaan en direct van het ene beeld naar het andere beeld te verslepen, is daarom mooier. Zorg dat beide beelden zichtbaar zijn en selecteer het gereedschap *Verplaatsen*. Klik daarmee in beeld A of in de actieve selectie in beeld A, houd de (linker) muisknop ingedrukt en versleep totdat je boven het venster van beeld B bent aangekomen. Je ziet dat het venster actief wordt als teken dat je er bent. Laat de muisknop los en het beeld A verschijnt als nieuwe laag binnen beeld B. Met hetzelfde gereedschap *Verplaatsen* kan je vervolgens die nieuwe laag nog bewegen totdat de beelden op de gewenste plaats boven elkaar zitten. Als je wilt dat beeld A precies in het midden van beeld B terechtkomt, houd dan de *Shift*-toets ingedrukt tijdens het verslepen.

Kleur en Lichtsterkte

Helemaal onderaan in het lijstje van overvloeimodi komen we *Kleur* en *Lichtsterkte* tegen. Hoewel deze modi bij het gebruik van dezelfde foto geen zichtbare veranderingen geven, zal je die toch juist relatief vaak gebruiken in deze situatie. Het zijn namelijk twee modi die voor een heel handige splitsing zorgen. *Kleur* betekent dat van de bovenste laag alleen de kleur van de pixel gebruikt wordt. De helderheid van de pixel speelt geen rol. Gebruik je twee keer hetzelfde beeld, dan betekent dit in de praktijk dat van de bovenste laag alleen de kleur van de pixels gebruikt wordt, en als gevolg daarvan bij de laag daaronder juist alleen de helderheid. We hebben op deze manier het beeld dus gesplitst in kleur en helderheid. Zet je de bovenste laag op *Lichtsterkte*, dan gebeurt precies hetzelfde, met als

enige verschil dat nu juist de bovenste laag de helderheid van de foto vormt en de onderste laag de kleur. Er zijn verschillende praktische toepassingen voor deze splitsing. Zo kan je op deze manier alleen de laag met de helderheidswaarden verscherpen, zodat je er zeker van bent dat het verscherpen nooit kleurafwijkingen op de verscherpte randjes kan veroorzaken.

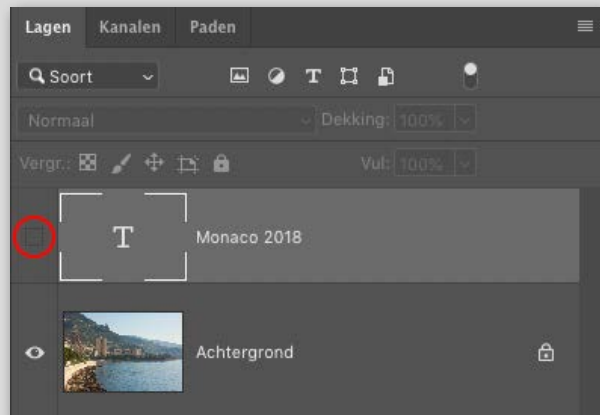
Andersom kan je bijvoorbeeld kleurruis uit een foto halen zonder dat de scherpte daaronder lijdt, door een kopie van de foto in een nieuwe laag met *Kleur* als overvloeimodus, te vervagen met het filter *Gaussiaans vervagen* (onderste plaatje). Omdat nu alleen de kleuren via de bovenste laag vervaagd worden en niet de details in de onderste laag, verdwijnt de kleurruis zonder dat de details eronder lijden. Deze techniek werkt heel mooi, omdat het menselijk oog erg ongevoelig is voor kleurverschillen.

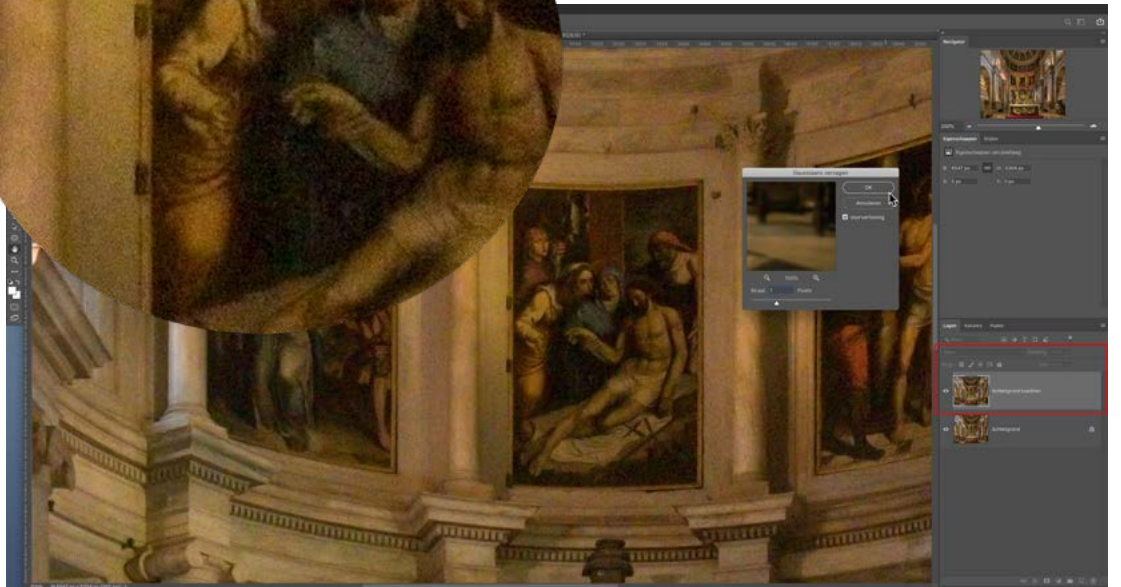
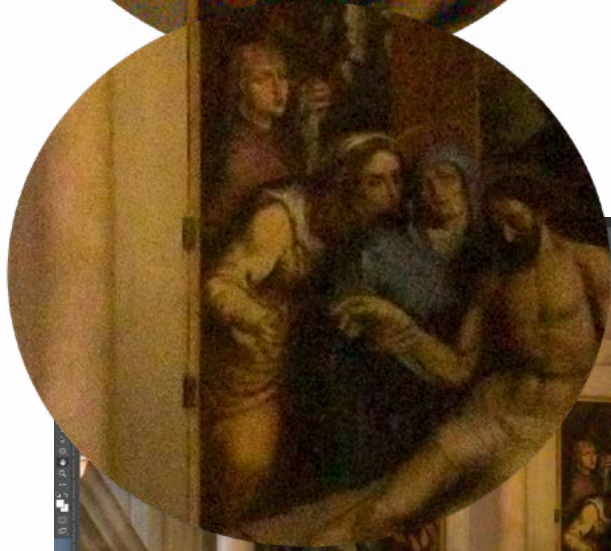
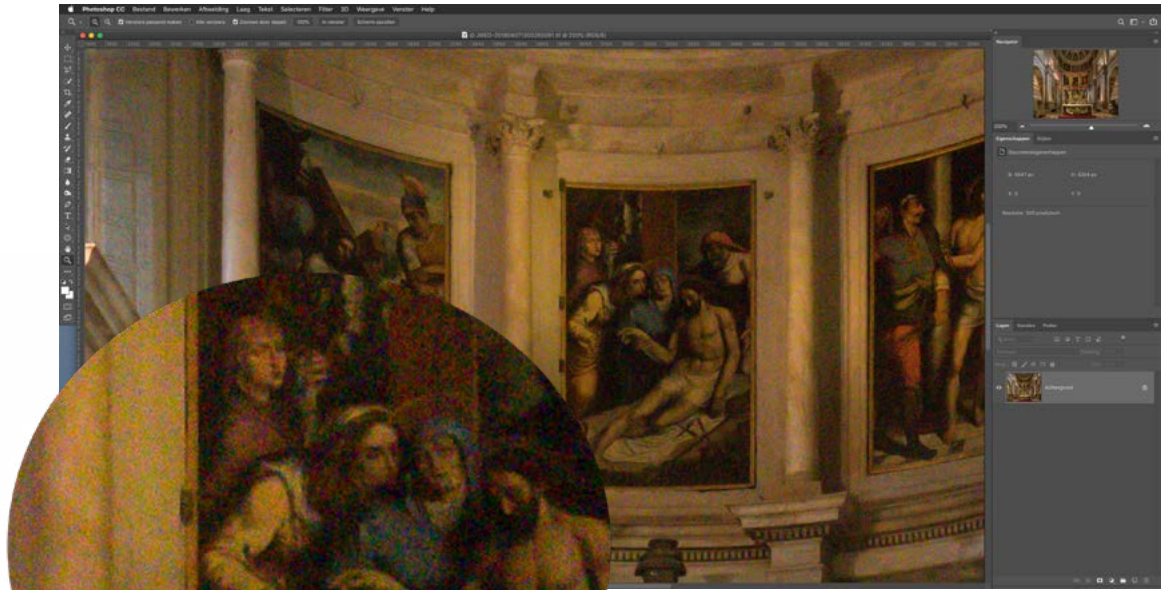
Zoals je ziet worden de algemene kleuren van deze foto niet of nauwelijks nog beïnvloed door het vervagen. Pas als je veel hogere waarde zou gebruiken, zou je zien dat de kleur van het totale beeld begint te vervagen.

Een tweede gebruik van deze modus is om een kleurfilter te simuleren. Je vult een laag met een bepaalde egale kleur, zet de *Overvloeimodus* op *Kleur* en zet de *Dekking* op ongeveer 20%. Daarmee kan je bijvoorbeeld een kleurzweem corrigeren. Deze toepassing wordt in hoofdstuk 4 met een voorbeeld behandeld.

Oogje

Voor iedere laag zie je in het palet een 'oogje' staan. Dat geeft de zichtbaarheid van de laag aan, en daarmee kan je lagen tijdelijk uitzetten of weer aanzetten. Als je wilt zien wat het effect van een bepaalde laag is, klik dan even het oogje aan en uit.





3 Laagstijlen

In het vorige hoofdstuk hebben we gezien dat je het effect van een laag kunt veranderen via de laagmodus. Daarnaast kan je de dekking verlagen om de laag deels doorzichtig te maken. Een andere bijzondere mogelijkheid om een effect aan een laag mee te geven is de zogenaamde laagstijl.

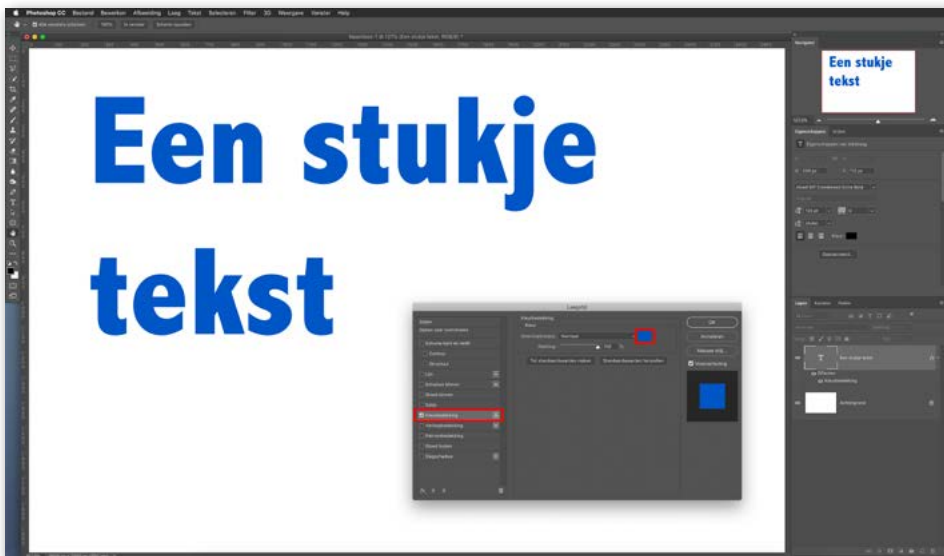
Zoals we in het vorige hoofdstuk al zagen, kan er met een laag veel meer dan alleen maar beelden 'op elkaar stapelen' zoals een foto waarop één of meerdere velletjes folie zijn gelegd. Ook de manier waarop de lagen op elkaar inwerken kan worden aangepast, via de *overvloeimodus*. Maar daarmee is het aantal mogelijkheden nog niet uitgeput. Naast de *Overvloeimodus* en de *Dekking* kan je namelijk ook nog een zogenaamde *Laagstijl* toepassen, en dat biedt weer hele bijzondere effecten.

Laagstijlen werken in principe op iedere soort laag waar een beeld in zit, maar op een tekstlaag is het effect het makkelijkst te demonstreren dus dat gaan we hierbij doen. Maak een nieuw document aan in Photoshop, selecteer het tekstgereedschap en type een willekeurig stukje tekst in. Die tekst komt automatisch op een nieuwe tekstlaag te staan. Om het effect goed te kunnen zien, is het wel zaak dat die tekst lekker groot is, dus houd bijvoorbeeld 120 punten tekstgrootte aan. Dubbelklik nu op de laag, naast de icoon en de naam van de laag. Het dialoogvenster *Laagstijl* komt nu tevoorschijn. Een andere methode is om op de icoon *fx* te klikken onder in het lagenpalet. Je krijgt dan een menu waarin je meteen zelfs voor een bepaalde laagstijl kunt kiezen. En een derde methode is om dat via het menu *Laag - Laagstijl* te doen.



Kleur veranderen

In dit dialoogvenster zie je midden bovenin de *Opties voor overvloeien*. Deze opties zijn dezelfde als die je in het Lagenpalet kunt veranderen, namelijk de *Overvloeimodus* en de *Dekking*. Maar je hebt nog veel meer mogelijkheden en om de lijst aan de linkerkant gaat het ons nu even. Je ziet daar allerlei opties staan die je misschien ook wel eens rechtstreeks op beelden hebt toegepast, zoals *Slagschaduw*, *Schuine kant en reliëf* of *Lijn*. Sommige van deze opties zijn namelijk ook als filter beschikbaar, maar de werkwijze hier is interessant omdat het om een volledige ‘niet-destructieve’ bewerking gaat. Bovendien kan die worden opgeslagen, zodat hij later met één druk op de knop is toe te passen. We gaan een fraai Aqua-effect maken om de mogelijkheden van *Laagstijlen* te illustreren. Daarbij beginnen we met een andere kleur aan de letters te geven, via de *Kleurbedekking*. Klik dit aan en kies voor een blauwe tint. Klik nog niet op ‘OK’, want er komen nog een flink aantal stappen.

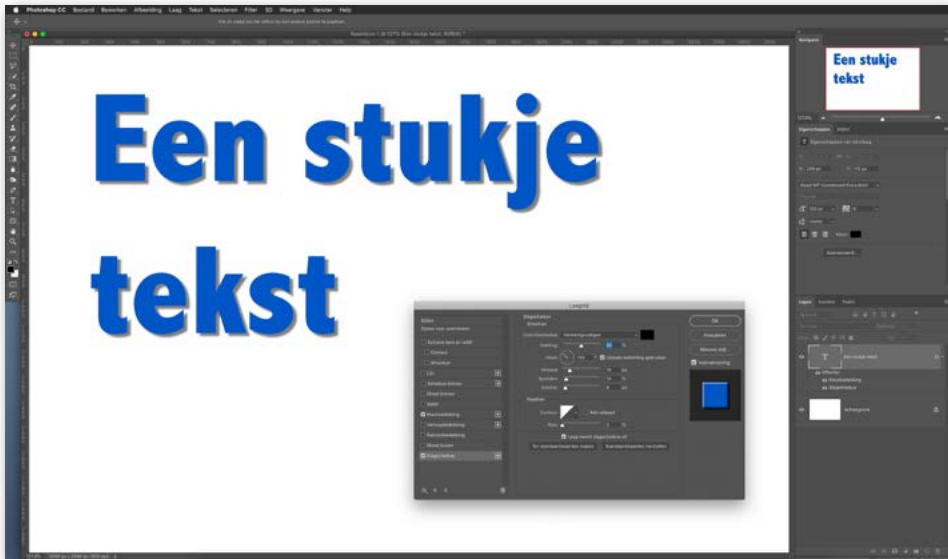


Slagschaduw

De volgende stap is om een slagschaduw aan te brengen. De standaard-waarden geven een te zware en abrupte schaduw, kies daarom 50% als *Dekking*. De *Hoek* waaronder het licht valt kan je uiteraard kiezen zoals je mooi vindt. Als je *Globale belichting gebruiken* aanklikt, wordt deze hoek gebruikt als hoek voor alle belichtingseffecten (zie kader verderop). De *Afstand* mag wel iets groter, evenals *Spreiden* en de *Grootte*. Ik gebruikte respectievelijk 19, 10 en 8. Je ziet vanzelf wel wat deze waarden precies doen als je het getal verandert. Overigens kan je de afstand en de hoek samen veranderen door de cursor buiten het dialoogvenster te plaatsen op de schaduw, en vervolgens de schaduw te verslepen naar de plek waar je hem wilt hebben!

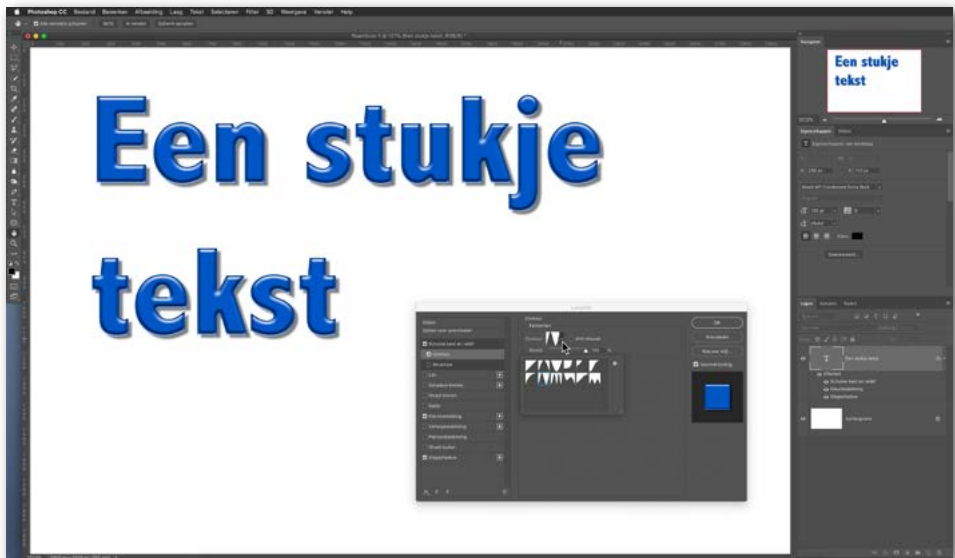
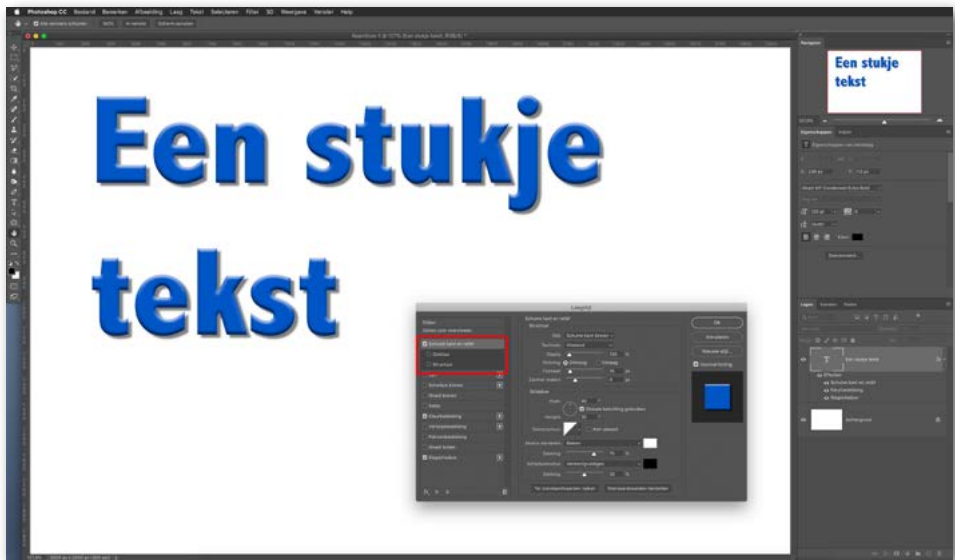
3D-effect maken

We springen een beetje heen en weer door de lijst, maar dat is omdat de effecten het mooist te zien zijn in deze volgorde. Daarom gaan we nu eerst een 3D-effect in de letters maken, door middel van



Schuine kant en reliëf. De standaardwaarden zijn hier eigenlijk wel goed, alleen de *Schaduwmodus* mag wel iets minder prominent, dus ik verander de laatste waarde van 75% weer naar 50%. Verander de *Stijl* eens naar de andere opties om te zien wat het verschil is tussen de standaard *Schuine kant binnen* en de andere mogelijkheden.

Binnen *Schuine kant en reliëf* zijn er nog twee verfijningen. Met *Contour* kan je de 3D-rand een andere vorm geven. Loop eens door die mogelijkheden heen, dan zie je vanzelf wat het effect is van bijvoorbeeld een 'kegel' in plaats van de standaard diagonale lijn. Ik houd het effect overigens gewoon op het standaard rechte verloop.



Structuur doet wat de naam suggereert, namelijk een structuur aan de letter meegeven. Weliswaar is dit een subinstelling van *Schuine kant en reliëf* (omdat het alleen werkt in samenhang daarmee) maar het werkt in op de hele laag, niet alleen op dat 3D-randje. Ik zet deze twee opties na deze demonstratie weer uit, omdat het anders een beetje te veel van het goede wordt. Bovendien zie je dat deze optie het 3D-effect weer wat minder duidelijk maakt.

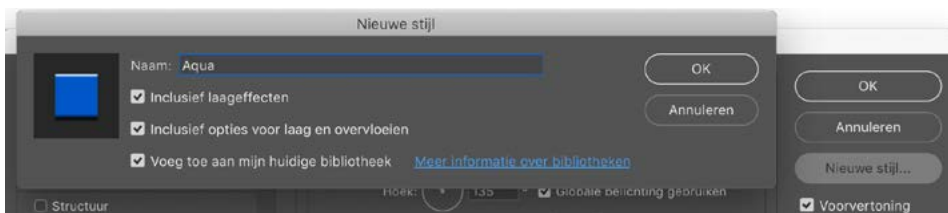


De laatste instelling die ik nu nog kies (maar loop zelf ook de andere mogelijkheden nog even door zodat je ziet wat die voor effect geven) is *Schaduw binnen*. Die ga ik echter niet gebruiken voor nog meer schaduw, maar juist om het effect van licht te geven. Daarvoor moet je twee dingen doen. Allereerst verander je de *Overvloeimodus* naar *Bleken*. Dit is precies zo'n zelfde modus als bij de *Overvloeimodus* van de laag zelf, maar nu alleen voor het betreffende effect. *Bleken* maakte dat lichte pixels als een soort bleekwater werkten. Met de zwarte tint van de schaduw werkt dat niet, dus verander ik de kleur naar lichtblauw.



Stijl bewaren

Als je deze stijl aardig vindt en vaker denkt te gebruiken, kan je deze opslaan door op de knop *Nieuwe stijl...* te drukken. Voortaan kan je deze complete stijl, dus met alle aanpassingen die we zojuist gemaakt hebben, met één klik aan een laag toevoegen door het dialoogvenster *Laagstijl* op te roepen, en dan linksboven op *Stijlen* te drukken. Je ziet dan een aantal standaardstijlen die Adobe al heeft aangemaakt en onderaan jouw eigen nieuwe stijl. Via het kleine pijltje rechts, kan je de weergave veranderen.





Globale belichting

Veel laagstijlen geven een effect alsof het object met een lamp wordt beschenen. Voorbeelden zijn natuurlijk de slagschaduw, maar ook de reliëfeffecten. Bij deze stijlen zie je het knopje *Globale belichting* staan. Daarmee kan je de richting van het lichteffect vastzetten, zodat alle stijlen precies dezelfde hoek van het licht gebruiken. Verander je de hoek van het licht bij een bepaalde laagstijl terwijl *Globale belichting* aangekruist staat, dan verandert automatisch ook de hoek van het licht van alle andere laagstijlen waarbij *Globale belichting* is aangekruist. Dat is heel handig, maar dat kan dus ook wel eens onverwachte resultaten opleveren.

Dekking Vulling

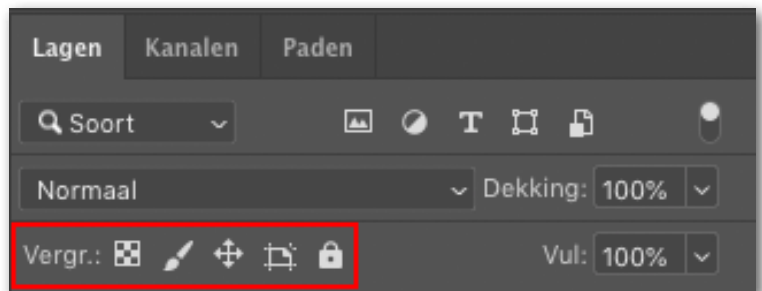
Zowel in het dialoogvenster *Laagstijl* als in het lagenpalet, zie je naast de *Dekking* die we nu al een paar keer gezien hebben, ook nog de mogelijkheid om de *Dekking Vulling* in te stellen van 100% tot 0%. Tot dusver ben ik daaraan voorbij gegaan. Maar omdat het verschil tussen beide alleen met laagstijlen te maken heeft, is het nu het moment om hierop in te gaan. Zoals we hebben gezien, kan je met de *Dekking* de doorzichtigheid van de laag veranderen. 100% is volledig dekkend, dus niet doorzichtig, en 0% is dus juist volledig doorzichtig. Heb je een laagstijl toegepast, dan verandert die in dezelfde mate mee. Dat laatste is nu het verschil met de *Dekking Vulling* van de laag. Als je die verandert, zal alleen de inhoud van de laag van dekking veranderen, maar de laagstijl niet. Een hele aardige toepassing hiervan zien we als je een copyrightteken of tekst boven je foto plaatst, daar een laagstijl *Schuine kant*

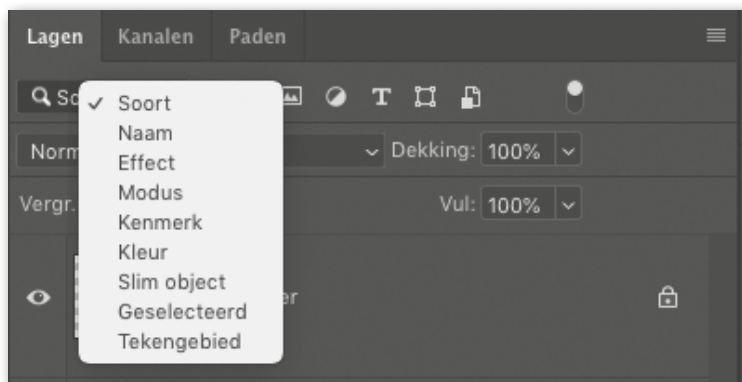
en reliëf aan toevoegt, en dan de *Dekking vulling* op 0% zet. Dat kan in het lagenpalet, (daar zie je alleen *Vul*: staan) maar ook in het dialoogvenster *Laagstijl* (onder *Geavanceerd overvloeien*). De letters zelf verdwijnen dan helemaal en alleen de laagstijl blijft zichtbaar. Het effect is alsof je de tekst in de foto hebt gestanst.



Op slot

Naast de *Overvloeimodus*, de *Dekking* en de *Dekking vulling*, zie je nog een instelling in het lagenpalet: *Slot*. Hiermee kan je bepaalde aspecten van een laag 'op slot' zetten. De eerste icoon zet de transparante pixels op slot. Dat betekent dat je naar hartelust met kwasten of andere gereedschappen aan de gang kunt gaan, maar dat je daarmee alleen de bestaande pixels in een laag zult aanpassen. Transparante pixels blijven transparant. Met de tweede icoon doe je precies het omgekeerde. Daarmee zet je bestaande pixels op slot, zodat je specifiek juist de transparante pixels kunt gaan invullen, zonder dat je eerst een ingewikkelde selectie hoeft te maken om de bestaande pixels te beschermen. De derde icoon is om de laag te blokkeren tegen onbedoeld verschuiven. Als je met meerdere lagen werkt, kan het handig zijn om een bepaalde laag op die manier op slot te zetten als die laag beslist niet mag verschuiven. De vierde icoon komt later aan de orde. De meest rechter icoon zet alles op slot van een laag: zowel de inhoud als de positie kan dan niet veranderd worden. Meteen onder het kopje van het Lagenpaneel zie je overigens ook nog een mogelijkheid





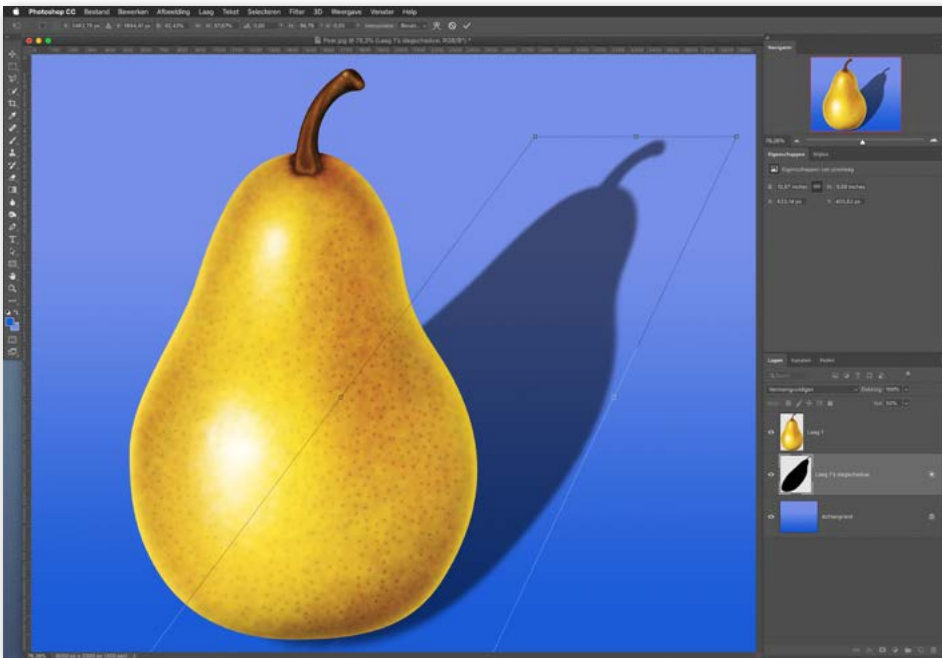
om lagen te zoeken op de soort laag. Dat zal je in de praktijk vermoedelijk niet zo vaak gebruiken, maar soms kan dat toch handig zijn om snel een laag te vinden. Je kunt zoeken op het type laag met de icoontjes, of op het vergrootglaasje klikken om nog een aantal andere zoekfuncties te krijgen.

Laagstijl losmaken

Soms kan het nodig zijn om een laagstijl los te maken van de laag waar hij bij hoorde, om zo de stijl verder nog te kunnen bewerken. Bijvoorbeeld als je via een laagstijl een schaduw hebt gemaakt, maar die schaduw zou willen vervormen om het effect te geven dat het licht uit een andere hoek komt. Ik neem een foto van een peer in een aparte laag, die ik een schaduw heb gegeven via een laagstijl. Ik wil die schaduw vervormen, zodat het lijkt alsof het licht meer van voren komt, maar via een laagstijl is dat niet te doen omdat die de contouren van het object in de laag volgt. Ik kies voor *Laag - Laagstijl - Laag maken*, met als resultaat dat Photoshop de laagstijl nu als een aparte laag onder de eerste laag plaatst. Dat betekent dat ik de schaduw nu apart kan bewerken en met *Transformeren* kan vervormen (zie volgende pagina).



Via het menu 'Laag - Laagstijl - Laag maken' wordt de laagstijl losgekoppeld en in een aparte laag geplaatst. Zo valt de stijl vervolgens apart te bewerken.



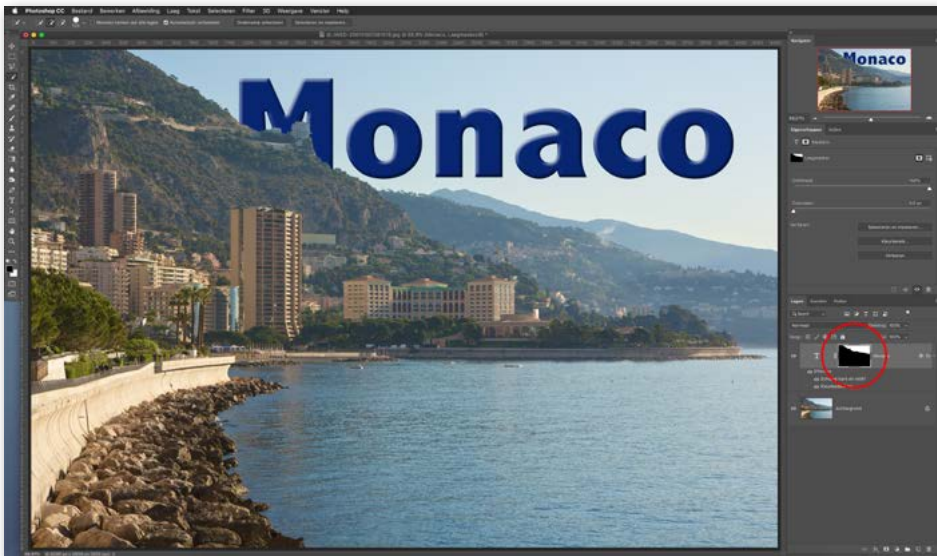
4

Maskers

Dankzij lagen kunnen beelden worden gecombineerd, of kunnen er speciale effecten worden bereikt via een aangepaste laagmodus. In al deze gevallen gaat het echter om het hele beeld. Als je slechts een deel van een laag wilt gebruiken, gebruik je daarvoor een zogenaamd masker.

Alle effecten die we tot dusver besproken hebben, vinden plaats op de gehele laag. Het is niet mogelijk om bijvoorbeeld een verandering van de laagmodus slechts op de helft van een laag van toepassing te laten zijn. Toch zou je dat vaak wel willen, zodat je bijvoorbeeld alleen de lucht van een foto donkerder kan maken via het kopiëren naar een nieuwe laag en dan de laag op de modus *Vermenigvuldigen* zetten. Adobe heeft daarin voorzien op een wat andere manier, namelijk via zogenaamde *maskers*. De naam 'masker' is goed gekozen, omdat het wel enigszins vergelijkbaar is met een masker. Als je een masker voor je gezicht hebt, kunnen andere mensen je gezicht niet zien, behalve op de plekken waar gaten in dat masker zitten, zoals bij je ogen.

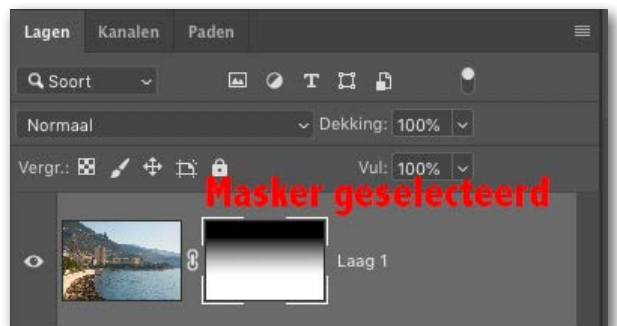
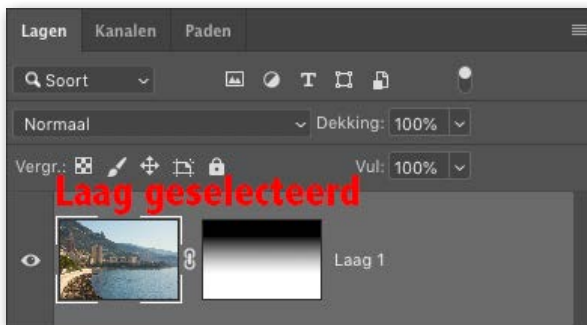
Voor een masker in Photoshop geldt eigenlijk een beetje hetzelfde. Een masker is een zwart-witbeeld, dat naast de betreffende laag in het lagenpalet ligt, en van die laag als het ware dat gezichtsmasker maakt. Het masker zelf geeft dan de 'gaten' aan op de volgende manier: daar waar het masker wit is, is de dekking van de laag 100% en zie je de laag normaal. Een volledig wit masker werkt dus hetzelfde als helemaal geen masker.



Aan de tekstlaag is een masker toegevoegd, waardoor het net lijkt alsof de tekst achter de bergen verdwijnt.

Op plaatsen waar het masker zwart is, is een 'gat' in de laag en kijk je er dwars doorheen. Daar is de dekking dus 0%. Een masker werkt daarmee eigenlijk net als het schuifje *Dekking*, maar dan op een gedeelte van de laag. Bedenk wel dat dit effect bovenop de ingestelde *Dekking* en/of *Dekking Vulling* komt. Als de *Dekking* van de laag al op 50% staat in plaats van op 100%, zal het masker dus werken tussen 50% en 0% en zullen de witte delen van het masker overeenkomen met 50% dekking. Uiteraard kunnen maskers ook grijswaarden tussen wit en zwart bevatten, en dat geeft een navenant tusseneffect. Een stukje 50% grijs in een masker maakt de doorzichtigheid van de laag op die plek dus ook weer 50%.

Het werken met maskers is heel eenvoudig, en we zullen in dit boek nog vele voorbeelden tegenkomen. Allereerst moet je natuurlijk een masker aanmaken, als de laag dat nog niet heeft (sommige lagen krijgen automatisch al een masker als je ze aanmaakt, maar de meeste niet). Daar zijn weer verschillende mogelijkheden voor. Zorg eerst dat je de juiste laag geselecteerd hebt, en klik dan op de icoon *Nieuw masker* beneden in het lagenpalet. Je krijgt nu een masker, gevuld met wit, zodat er niets verandert aan je laag. Een alternatief is om in het menu *Laag* voor *Laagmasker* te kiezen, en dan voor *Toon alles*. Je hebt nu een wit masker, dus een masker dat de laag volledig dekkend houdt. Photoshop schakelt normaal gesproken meteen ook over naar het masker, maar dat is lastig te zien. Je ziet het doordat de maskericoon is geselecteerd met een extra randje en je kleurenpalet opeens omschakelt naar grijswaarden, aangezien een masker alleen grijswaarden kan bevatten. Je beeld blijft echter normaal zoals het was. Als je in een masker werkt, zie je niet het masker zelf, maar het effect daarvan op het beeld. Je kunt even op de maskericoon klikken, dan weet je zeker dat je in het masker gaat werken. Wil je weer in de foto zelf werken, klik dan op de icoon van de laag.



Nu kan je gewoon aan het werk gaan, zoals je in ieder beeld (maar dan alleen grijswaarden) kunt werken. Je kunt een penseel kiezen en met zwart gaan schilderen. Overal waar je schildert, wordt de laag doorzichtig en zie je het onderliggende beeld tevoorschijn komen. Je kunt filters gaan toepassen op wat je net geschilderd hebt. Je kunt delen van het masker selecteren zodat je makkelijker met je penseel of ander gereedschap precies binnen bepaalde grenzen kunt werken. Je kunt een verloop van wit naar zwart maken met het gereedschap *Verloop*. Kortom, alle mogelijkheden die Photoshop heeft om een beeld te bewerken, heb je ook bij het bewerken van een masker.

Handig en snel

Naast het toevoegen van een wit masker, kent Photoshop ook nog een aantal handige manieren om een masker te maken dat al gevuld is met zwart, of deels gevuld is met wit en met zwart. Als je naar het menu *Laag - Laagmasker - Toon alles* hebt gekeken, zal je ongetwijfeld ook de omgekeerde optie *Verberg alles* hebben zien staan. Daarmee voeg je een masker toe dat meteen helemaal met zwart gevuld is. De laag wordt dan dus helemaal doorzichtig, en met een witte penseel kan je vervolgens alleen bepaalde stukjes 'terugschilderen'. Uiteraard is ook hiervoor een methode via het lagenpalet: houd de *Alt*-toets (Macintosh: *Optie*-toets) ingedrukt terwijl je op de icoon *Laagmasker toevoegen* klikt. Laagmaskers zijn technisch gesproken eigenlijk gewoon permanente selecties, en daarom kan je ook bijzondere dingen doen met selecties. Als er een selectie actief is terwijl je op de icoon *Laagmasker toevoegen* klikt, krijg je een masker dat gemaakt is uit die selectie. Dat betekent dat de selectie zwart is en alles eromheen wit. Wil je het omgekeerde bereiken? Houd dan weer die *Alt*-toets (Macintosh *Optie*-toets) ingedrukt terwijl je klikt. Wil je een laagmasker toevoegen zonder dat de selectie daarin is opgenomen, houd dan de *Shift*-toets ingedrukt. Via het menu *Laag* kan dit ook weer; als er een selectie actief is worden ook de menu's *Toon selectie* en *Verberg selectie* actief. Ook zo maak je een masker met de selectie (al dan niet omgekeerd) als basis. Bedenk wel dat het hier gaat om de selectie zelf, niet om de eventuele inhoud van de selectie! Als je een vierkantje in een foto hebt geselecteerd, krijg je zo een wit masker met een zwart vierkantje erin, niet een wit masker met een vierkant zwart-wit fotootje erin!

Het masker zien

Als je in een masker werkt, zie je dus normaal gesproken niet het masker zelf, maar het effect ervan op het beeld. Dat is ook meestal de handigste methode, want het gaat uiteindelijk toch om het effect. Een enkele keer zal je misschien toch even het masker zelf willen controleren, bijvoorbeeld om te zien of je niet ergens een plekje hebt overgeslagen. Bovendien is er één handeling die je nu niet in het masker kunt doen: plakken. Als je een beeld in het klembord hebt en dat in het masker wilt plakken, zal je merken dat dit niet lukt. Ook al hebt je het masker geselecteerd, het plakken levert een nieuw gewoon beeld op, in een nieuwe laag. Wil je het masker bekijken of iets in het masker plakken, dan moet je

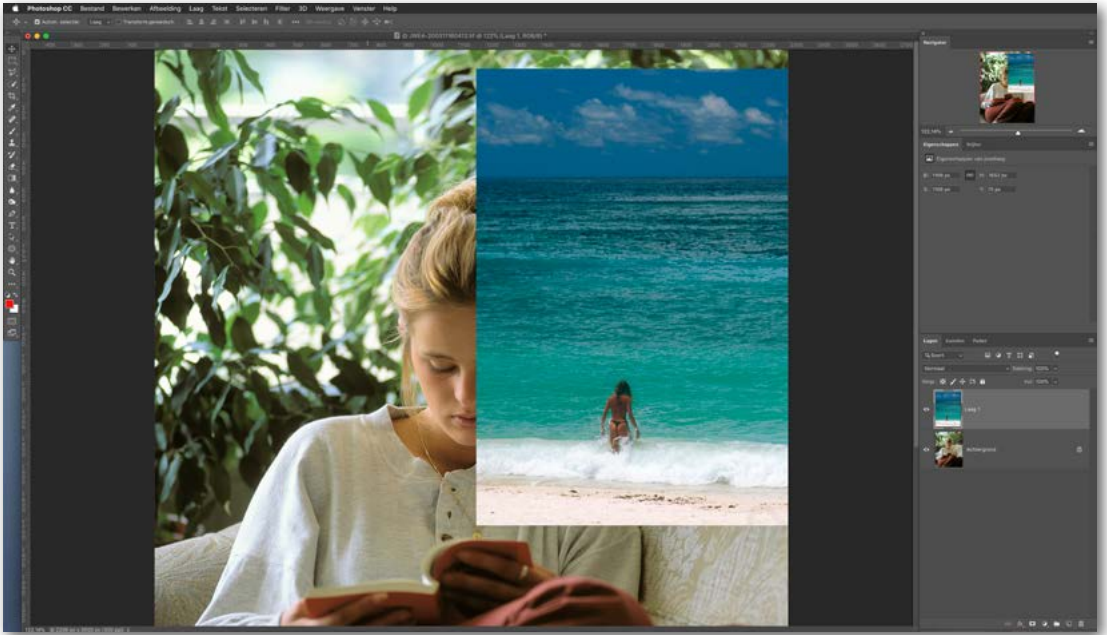
op de maskericoon klikken, terwijl u de *Alt*-toets (Macintosh *Optie*-toets) ingedrukt houdt. Nu krijg je echt het masker zelf te zien, en nu zal het menu *Plakken* er ook toe leiden dat het klembord in het masker wordt geplakt (nadat het eventueel is omgezet naar zwartwit) in plaats van in een nieuwe laag. Wil je weer terug naar de vorige situatie, d.w.z. werkend in het masker maar kijkend naar het beeld, klik dan eerst een keer op de icoon van de laag, en dan op de icoon van het masker.

Voorbeeld

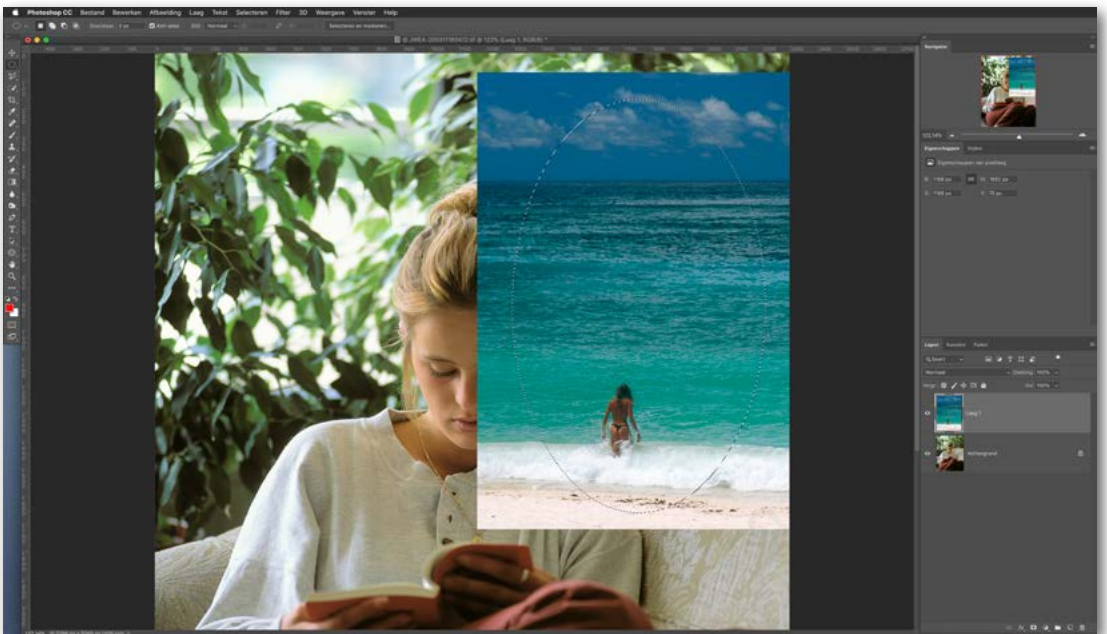
Omdat voorbeelden 'uit het leven gegrepen' altijd duidelijker zijn dan een theoretisch verhaal, gaan we een eerste voorbeeld uitwerken waar een laag en een masker gebruikt worden. We nemen een foto van een meisje dat zit te lezen, en willen nu suggereren dat ze iets over mooie Bounty-stranden leest via het inmonteren van zo'n foto. De foto's zijn geopend in Photoshop en naast elkaar geplaatst, zodat we de ene foto gemakkelijk boven de andere kunnen monteren via verslepen. We hebben ook al een ruwe rechthoekige selectie gemaakt van het deel van de Bounty-foto foto waarmee we gaan starten, want we kunnen vanwege het formaat van de andere foto geen liggende foto inmonteren.

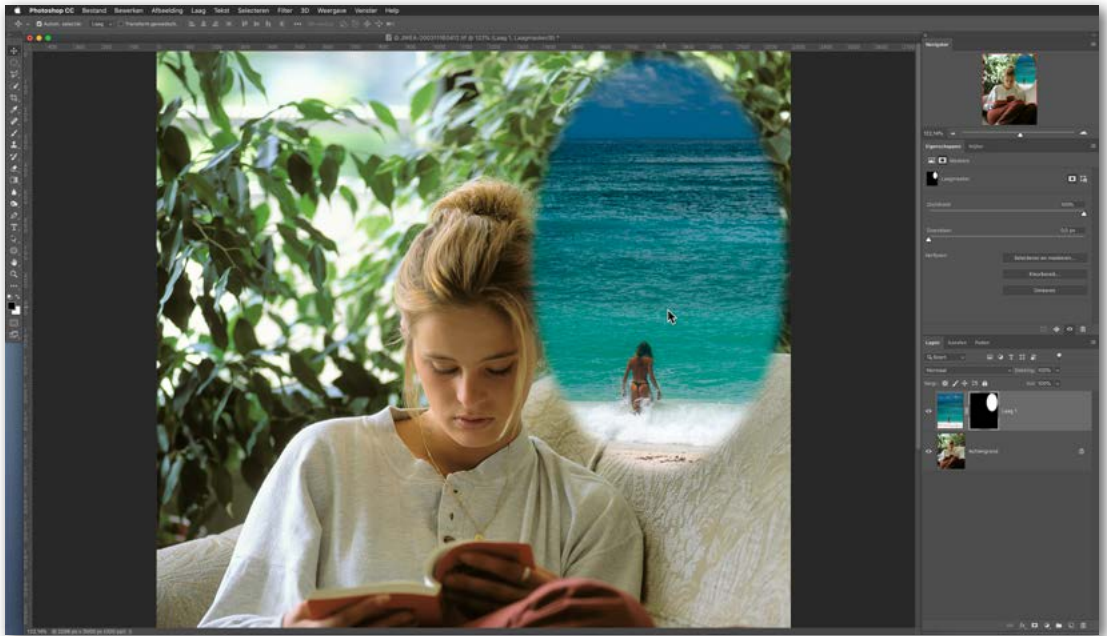


Selecteer het *Verplaatsen*-gereedschap en sleep de selectie van de rechterfoto op de linkerfoto. Indien nodig gebruik je daarna *Transformer* - *Schalen* om het formaat aan te passen. De Bounty-foto komt nu als nieuwe laag boven de foto van het meisje te staan. Deze foto wordt nu natuurlijk nog te veel daardoor afgedekt, en ook die harde rand is niet mooi, dus daar gaan we zo een masker voor maken. We gebruiken het *Ovale selectiekader* om een mooie uitsnede in de Bounty-foto te krijgen. Omdat dit kader standaard ook weer tot een harde rand zal leiden, moet je daarbij ook een *Doezelaar* van rond de 20 pixels instellen, of je doet dat nadat je de selectie gemaakt hebt via het menu *Selecteren* - *Bewerken* - *Doezelaar*. Wij kozen voor dat laatste. Omdat we een actieve selectie hebben, zal die selectie worden gebruikt om het masker te vullen als we op de knop *Laagmasker toevoegen* drukken of die optie uit het



menu kiezen. Daarna kunnen we opnieuw het *Verplaatsen* gereedschap gebruiken om de laag met het masker nog iets verschuiven, zodat het gezicht van het meisje iets beter vrij blijft.





Vectormasker

Naast het 'gewone' laagmasker, kent Photoshop ook nog een *Vectormasker*. Net zoals tekst als een wiskundige formule wordt opgebouwd in plaats van uit pixels, geldt dat ook voor zo'n masker. Het voordeel van een vectormasker is dat het gemaskerde deel zo altijd volledig 'strak' blijft, ongeacht de grootte waarop je het bestand afdrukt. Ook als je het bestand via interpoleren groter maakt, zal een vectormasker zijn strakke randen behouden. Uiteraard is een vectormasker daarom ook niet te maken met gereedschappen als kwasten, want die zijn gebaseerd op pixels. Alleen met vormen, paden en letters kan je een vectormasker maken. Een laag kan overigens zowel een laagmasker als een vectormasker hebben, zodat je iets deels via een vorm kunt uitknippen en deels via een pixelgebaseerd masker. De beste manier om een vectormasker te maken is om eerst een zogenaamd *pad* te maken, en dan het menu *Laag - Vectormasker - Huidige pad* te kiezen. Dan wordt je zojuist gemaakte pad omgezet in een vectormasker voor de geselecteerde laag. *Vectormaskers* worden niet zo heel vaak gebruikt, omdat je het effect dat daarmee vaak wordt beoogd ook op een andere manier kan maken, namelijk met een zogenaamd *Uitknipmasker*.

Uitknipmasker

Een bijzondere vorm van een masker is het zogenaamde *Uitknipmasker*, waarbij de ene laag het masker vormt voor de andere laag. Je ziet dus geen icoon van een masker naast de laag, maar ziet dat de icoon van de laag erboven iets naar rechts is versprongen en dat er een gehoekt pijltje naar beneden voor staat om aan te geven dat die laag bij de laag eronder hoort. Zo vormt de onderste laag als het ware het masker waardoor je de laag erboven ziet. Het enige wat dit principe een beetje ingewikkeld maakt, is dat die onderste laag toch wordt gezien als de totale laag, zodat je eventuele laagstijlen aan die onderste laag moet toevoegen. Een mooi voorbeeld van de toepassing van zo'n uitknipmasker is als je een tekstlaag hebt aangemaakt, en daarboven weer een foto. Maak je nu van de foto een uitknipmasker, dan zie je de foto in de letters van de tekst, terwijl die tekst nog te veranderen is. We gaan dit met een voorbeeld uitwerken. We nemen een foto van Amsterdam, plaatsen daarboven de tekst 'Amsterdam' en geven die tekst een paar laagstijlen mee om hem weer zo'n 3D-effect te geven.



Vervolgens zoeken we een andere foto van Amsterdam, die we zo als vulling van deze letters gaan gebruiken. Plaats (een selectie van) deze foto als nieuwe laag boven de foto met de tekst, ook nu weer via verslepen. Om goed te kunnen zien hoe deze foto straks de letters gaat vullen, zet je tijdelijk de *Dekking* van deze laag even op zo'n 75%. Verschuif de laag zodat de lampjes en de lichtreflectie goed boven de letters vallen, want straks is dus alleen het deel van deze foto zichtbaar dat de letters afdekt. Zet nu de *Dekking* weer op 100%, ga naar het menu *Laag* en kies daar *Uitknipmasker maken*. Je kunt ook op op *Ctrl-Alt-G* (Macintosh: *Cmd-Optie-G*) drukken. Nu is de bovenste laag een *Uitknipmasker* geworden voor de tekstlaag. Je ziet dit (behalve aan het effect uiteraard) aan het kleine gehoekte pijltje voor de bovenste laag, en dat is het enige dat een beetje verwarrend is aan dit principe. Photoshop



noemt de *bovenste* laag (dus de laag met de avondfoto) het *Uitknipmasker*, terwijl het feitelijk natuurlijk het omgekeerde is. De letters vormen nu toch juist een masker voor de laag erboven?



Masker loskoppelen

Als je een masker hebt gemaakt, zit dit normaal gesproken gekoppeld aan de laag waarbij dat masker hoort. Dat betekent dat het masker mee beweegt als je de laag verschuift. Meestal zal dat ook wel de bedoeling zijn, maar niet altijd. Stel dat je een masker maakt bij een tekstlaag om die tekst als het ware

'achter' een gedeelte van de onderliggende foto te laten verdwijnen. We nemen de foto van Monaco nog even (in een iets andere versie). Als je de tekstlaag een beetje verschuift nadat je het masker al



hebt gemaakt, zal het masker met de laag meeschuiven en dat is hier niet de bedoeling. We willen dat de tekst netjes achter de bergen blijft verdwijnen, maar nu lijkt het alsof de letters in de bergen zijn geplant. De oplossing is om eerst het masker en de laag van elkaar los te maken. Dat doe je door op het schakeltje tussen de iconen van de laag en het masker te klikken, zodat dit verdwijnt. Klik vervolgens



voor de zekerheid eerst op de laagicoon, want anders ga je misschien juist het masker verschuiven. Nu kan je deze laag verschuiven terwijl het masker op zijn plaats blijft, en dus precies de rand van de berg blijft volgen. Na afloop kan je met nog een keer tussen de iconen klikken het schakeltje weer aanzetten, maar misschien is het verstandiger om het in dit voorbeeld uit te laten. Het masker moet immers ten opzichte van de bergen gepositioneerd blijven.



Masker tijdelijk uitzetten

Soms kan het handig zijn om even te kijken wat er gebeurt als het masker er niet zou zijn. Dat doe je door op de maskericoon te klikken terwijl je de *Shift*-toets ingedrukt houdt. Je ziet een rood kruis door het maskericoon om aan te geven dat dit nu niet meer werkt. Eén klik (al dan niet met de *Shift*-toets ingedrukt) op het masker volstaat om het weer te activeren.

Masker toepassen

Meestal zal je een masker gewoon laten zitten, maar een enkele keer kan het handig zijn om een masker 'toe te passen' op het beeld. Daarbij worden de door het masker transparent gemaakte pixels echt gewist, en verdwijnt het masker. Rechts-klik op de maskericoon om dit te doen, of kies het menu *Laag - Laagmasker - Toepassen*.

5 De aanpassingslaag

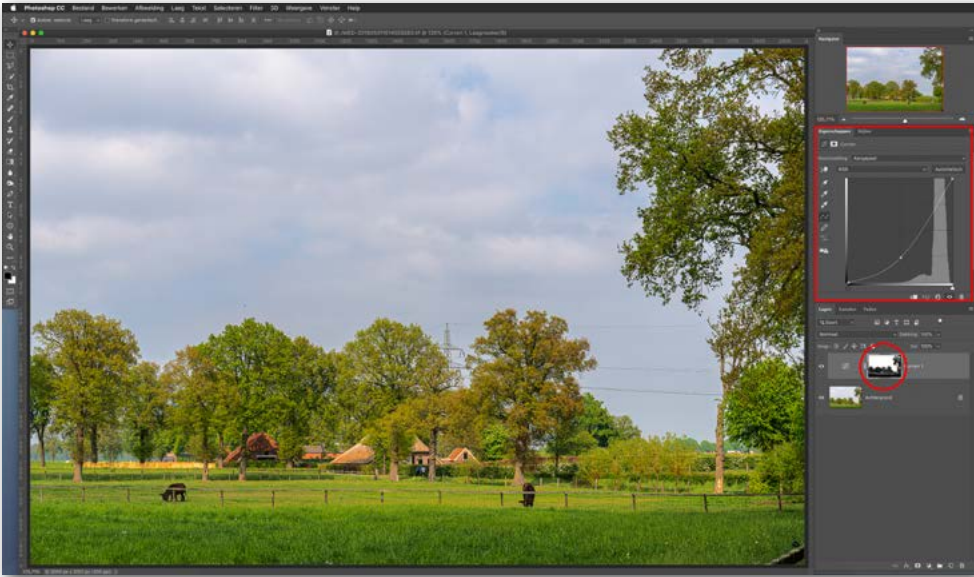
Een foto aanpassen via bijvoorbeeld Curven, kan je ook doen op een kopie van die foto in een nieuwe laag. Dan zou je ook een deel van de foto kunnen veranderen, door een masker toe te voegen. Photoshop kent daar echter nog een tweede en betere methode voor: de Aanpassingslaag.

Als je een foto wilt aanpassen qua kleur of helderheid, zou je die aanpassing op een kopie van de foto in een aparte laag kunnen doen. Dat heeft duidelijke voordelen. Allereerst is het een soort 'niet-destructieve' methode van aanpassen, want als het niet bevalt, gooi je die laag gewoon weer weg. En ten tweede kan je zo ook slechts een deel van de foto corrigeren, door gebruik te maken van een masker.

Het nadeel van deze methode is dat die aanpassing niet later te veranderen valt, als je bijvoorbeeld toch net iets te ver bent gegaan. De enige mogelijkheid is dan om de laag weg te gooien en opnieuw te beginnen. Daarom heeft Adobe in Photoshop een andere methode mogelijk gemaakt, waarbij achteraf aanpassen nog wel kan: de zogenaamde *Aanpassingslaag*. Een *Aanpassingslaag* is eigenlijk een buitenbeetje onder de lagen, want er zitten helemaal geen pixels of vectorvormen in die laag. Feitelijk is het een 'lege' laag, die alleen maar een instructie bevat om iets te doen met het beeld dat eronder zichtbaar is. Let op: het *beeld* dat eronder zit; niet alleen de laag die er direct onder komt! Dat laatste *kán* overigens wel, maar dan moet je de aanpassingslaag als *Uitknipmasker* gebruiken (zie tip verderop), of 'groeperen' met de laag eronder. Daar komen we in hoofdstuk 7 op terug. Photoshop kent 16 aanpassingslagen, die allemaal overeenkomen met bewerkingen die je vindt onder *Afbeelding - Aanpassingen*, zoals *Curven* en *Niveaus*. Daarnaast zijn er ook nog drie *Opvullagen*, waarmee je een egale kleur, een kleurverloop, of een patroon toevoegt. In het *Laag* menu hebben die een eigen submenu, maar onder de icoon met het half zwart-witte balletje in het Lagenpalet zitten de *Aanpassingslagen* en de *Opvullagen* samen. Een bijzonderheid is dat een *Aanpassingslaag* standaard meteen ook een *laagmasker* meekrijgt.

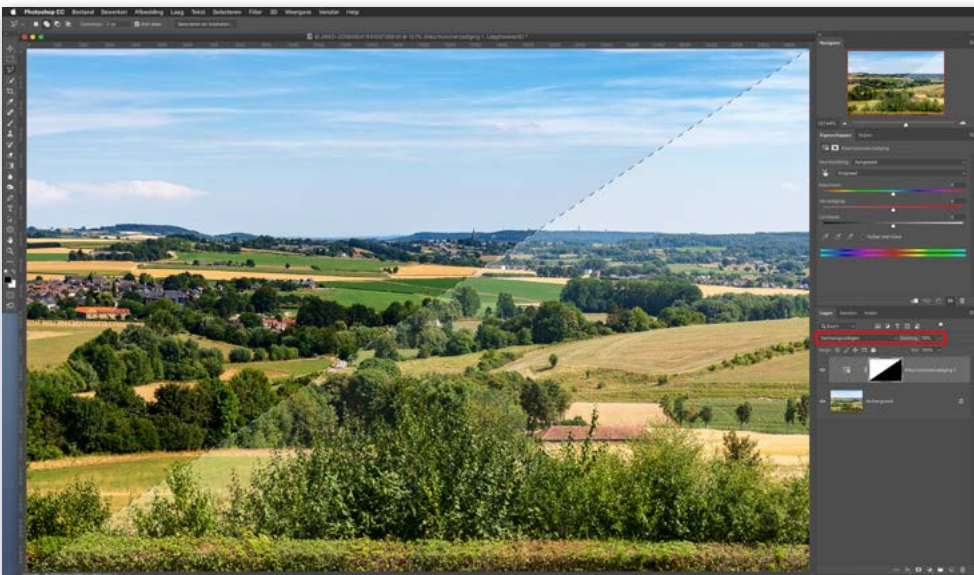
Als je een *Aanpassingslaag* aanmaakt, krijg je in het *Eigenschappen* paneel precies hetzelfde opties te zien als bij de overeenkomstige keuze uit het menu *Afbeelding - Aanpassen*. Het belangrijkste verschil met direct het beeld bewerken is dus dat je die instellingen op ieder moment gewoon nog kan veranderen, en dat je met een masker ervoor kan zorgen dat de aanpassing slechts op een deel van het beeld wordt toegepast.

Net als bij andere lagen kan je de *Overvloeimodus* en de *Dekking* ook nog veranderen om speciale effecten te verkrijgen. Vooral die *Overvloeimodus* is misschien een beetje merkwaardig, omdat de laag immers alleen een instructie zou bevatten en wat is de overvloeimodus van een instructie? Zie dit als iets wat volledig hetzelfde is als wanneer je een kopie van de foto in een nieuwe laag had gemaakt, die met *Curven* had aangepast en dan de *Overvloeimodus* zou veranderen. Zelfs als je een *Aanpassingslaag* toevoegt zonder enige echte aanpassingen daarin (je kiest bijvoorbeeld voor *Curven* en houdt de lijn gewoon recht), zal een verandering in de *Overvloeimodus* leiden tot de effecten zoals we in



Hier is een curven-aanpassingslaag gebruikt om de foto donkerder te maken. Het masker zorgt ervoor dat dit alleen geldt voor de lucht, niet voor het landschap eronder.

hoofdstuk 2 zagen. Dat betekent dat je op deze manier een dubbel effect kan bereiken. In het voorbeeld linksonder is een *Kleurtoon/verzadiging-aanpassingslaag* toegepast, en werd de overvoeimodus op *Vermenigvuldigen* gezet omdat de foto wat futloos was. Dat leidde weer tot een overdreven correctie, dus daarom is de *Dekking* tot 70% verlaagd. We hebben een diagonaal masker toegevoegd zodat je het verschil kunt zien tussen wel en geen aanpassingslaag. Er is verder nog helemaal niets met de instellingen van de aanpassingslaag zelf gedaan. Die kan je nu nog gebruiken om te gaan ‘fine tunen’ in de

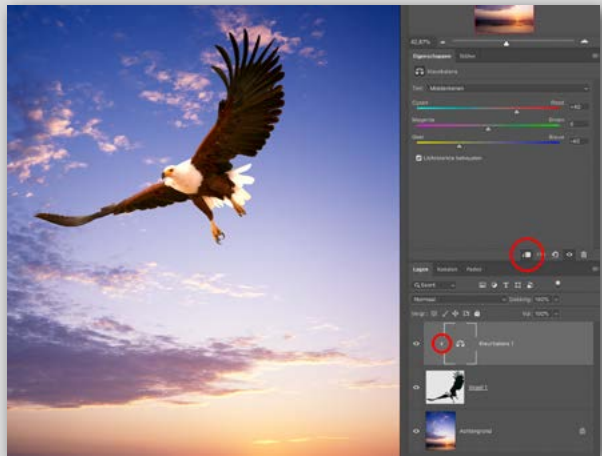


kleuren, want daar is deze aanpassingslaag tenslotte voor. Bedenk wel dat ook die aanpassingen anders zullen worden dan normaal, omdat ze ook door de *Overvloeimodus* en de *Dekking* worden beïnvloed.

Je kunt zelfs *Laagstijlen* toepassen op een aanpassingslaag, maar daarvoor geldt wel dat die meestal geen effect zullen hebben bij gebrek aan een werkelijke inhoud van de laag. Alleen laagstijlen die een patroon of een kleur toevoegen hebben effect, maar bijvoorbeeld een slagschaduw aan een *Aanpassingslaag* toevoegen werkt niet. Je kunt het wel doen, maar je ziet geen effect.

Aanpassingsgebied beperken

Een aanpassingslaag werkt op het hele beeld eronder, dus op alle lagen eronder. Wil je dat een aanpassingslaag alleen maar werkt op de laag direct eronder, ga dan op dezelfde manier te werk als bij het maken van een uitknipmasker. In dit voorbeeld zie je hoe we een *Kleurbalans* aanpassingslaag gebruiken om de ingemonteerde vogel qua kleur beter te laten passen bij de achtergrond. Om de achtergrond zelf niet ook te veranderen, wordt deze aanpassingslaag als uitknipmasker voor de laag met de vogel gebruikt. Daar is zelfs een speciale knop voor, de meest linkse knop onderin het *Eigenschappen* palet.



6 ··· Andere lagen ···········

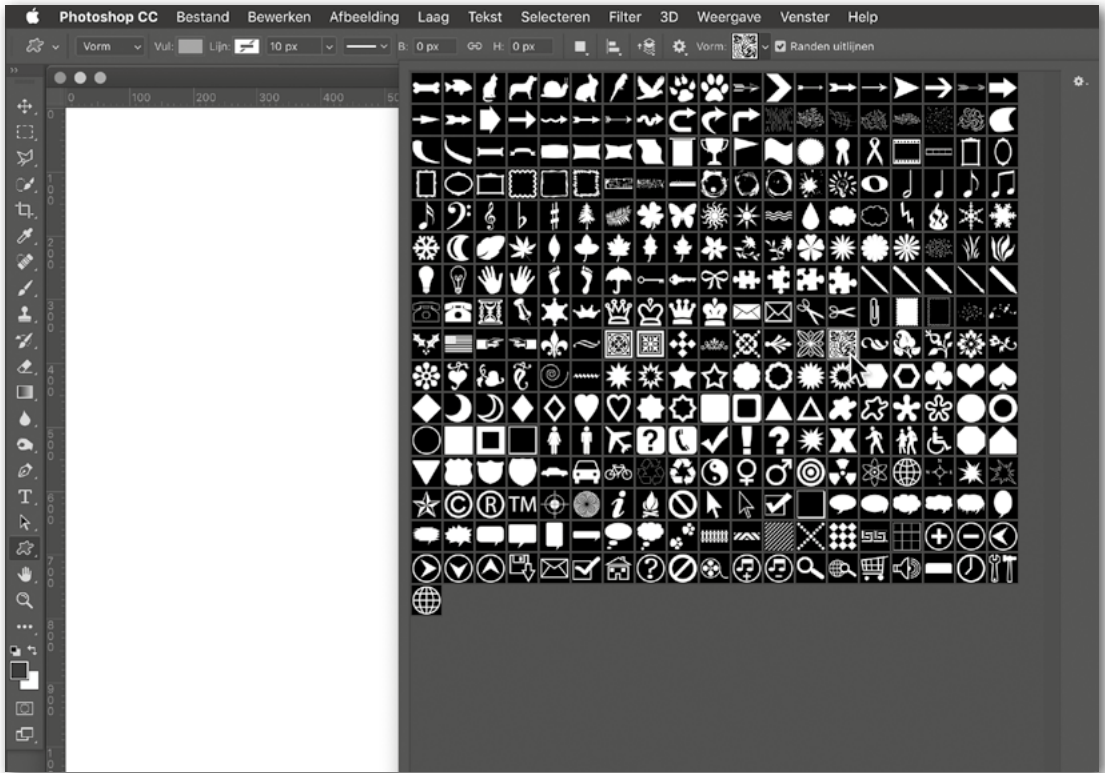
Naast de gewone laag, de tekstlaag en de aanpassings-laag, kent Photoshop nog drie soorten lagen: de vormlaag, de opvullaag, en een 'slim object'.

De drie lagen die we tot zover hebben behandeld, vormen verreweg de belangrijkste lagen in Photoshop. Deze drie zal je het meeste gebruiken als je eenmaal overtuigd bent geraakt van het voordeel van lagen. Photoshop kent echter nog drie andere lagen. Allereerst kan je een zogenaamde *Vormlaag* aanmaken. De *Opvullaag* hebben we al even gezien, omdat je die in het Lagen-palet kiest via dezelfde icoon als een aanpassingslaag. En tenslotte kan je een laag ook als een *Slim object* definiëren.

Vormlaag

Een *vormlaag* verschilt van een gewone laag op dezelfde manier als een tekstlaag van een gewone laag verschilt: de inhoud bestaat niet uit pixels, maar uit vectorvormen. Dat betekent dat die vormen gedefinieerd zijn via wiskundige formules, waardoor ze altijd strak worden getekend, ook als je ze sterk vergroot of verkleint. De manier waarop je zo'n laag aanmaakt is ook vergelijkbaar met de tekstlaag. Je kiest het betreffende gereedschap en tekent daarmee de vorm. Afhankelijk van de gekozen instelling (je kunt het gereedschap ook zo instellen dat je een pad tekent of met pixels werkt), maakt Photoshop automatisch een nieuwe laag met daarin de betreffende vorm. Om die optie te kiezen, ga je naar de vorm-icoon links in het gereedschappen-palet, houd de muisknop ingedrukt en kies je voor de gewenste vorm uit het popup-menu. Je kunt kiezen uit standaardvormen als een rechthoekje of een rondje, of uit een aangepaste vorm. Bovenin de gereedschapsbalk kies je vervolgens een vorm uit de grote selectie kant-en-klare aangepaste vormen (klik op het kleine wielletje rechtsboven voor nog meer vormen). In de gereedschapsbalk vind je ook andere opties voor vormen. Zo kan je bijvoorbeeld bij een *Lijn* als vorm, aangeven dat je aan één kant of aan beide kanten een pijlpunt wilt hebben. Je stelt daar ook in of de vorm moet worden gevuld met kleur, of alleen een kleurrand moet hebben en hoe dik die rand dan moet zijn.





Via het *Pengereedschap* kan je ook een geheel eigen vorm tekenen. Selecteer de pen, en kies dan bovenin de gereedschapsbalk voor *Vorm* in plaats van *Pad*.



Opvullaag

Een *Opvullaag* is een laag met een kleur, een verloop, of een patroon erin. We hebben dit al even gezien in het vorige hoofdstuk, omdat één van de manieren waarop je zo'n laag toevoegt via dezelfde icoon gaat als het toevoegen van een *Aanpassingslaag*, namelijk de icoon in het Lagenpalet. Het is ook, net als bij een *Aanpassingslaag*, een laag waarbij je automatisch meteen ook een masker krijgt. Toevoegen via het *Laag*-menu kan het uiteraard ook, en dan zit het wel apart van de aanpassingslagen. Een volledig dekkende opvullaag zal je waarschijnlijk weinig gebruiken, want dan dek je het hele onderliggende beeld af met die kleur of dat patroon, maar het is wel handig in combinatie met een andere *Overvloeimodus*, zoals bijvoorbeeld *Kleur*. Zo kan je een foto-filter maken om een foto een beetje warmer of juist koeler te maken. Voeg een opvullaag toe met bijvoorbeeld een oranje kleur, en zet de overvloeimodus op *kleur*. Verlaag eventueel de *Dekking* om het effect te verminderen. Zo'n fotofilter bestaat overigens ook als *aanpassingslaag*.

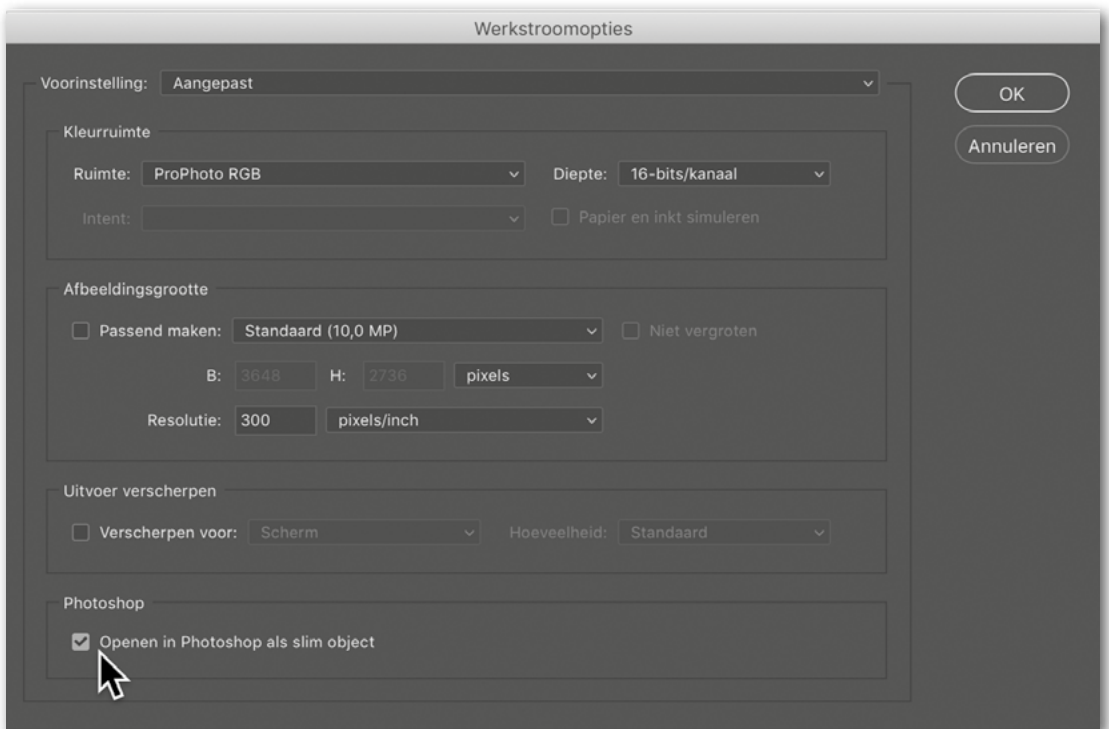
Slim Object

Photoshop kan maar heel beperkt met zogenaamde vectorobjecten omgaan, en alle andere objecten worden normaal gesproken 'destructief' bewerkt. Als je bijvoorbeeld een foto in een nieuwe laag hebt geplaatst en je verkleint die via *Transformeren*, dan worden er bij het verkleinen pixels weggegooid die je niet meer kunt terughalen als je achteraf vindt dat je iets te ver bent gegaan. Je zou dan helemaal opnieuw moeten beginnen met het toevoegen van die foto in een nieuwe laag. Om toch wat meer mogelijkheden te hebben met vectorobjecten en andere niet-destructieve objecten, bestaat er nog een andere oplossing: een zogenaamd *Slim object*. *Slimme objecten* zijn lagen waarin de broninhoud en alle oorspronkelijke kenmerken van een afbeelding behouden blijven, zodat je niet-destructieve bewerkingen kunt uitvoeren op de laag. De afbeeldingen kunnen gewone rasterafbeeldingen (dus pixels) zijn, maar ook vectorafbeeldingen uit bijvoorbeeld Adobe Illustrator.

Een derde mogelijkheid is om raw-afbeeldingen uit digitale camera's als *Slim object* in een laag op te nemen. Vanuit Lightroom kan je een raw-foto direct als *Slim object* naar Photoshop sturen, en vanuit Camera Raw kan je daar ook voor kiezen. Als je een Adobe Illustrator-bestand als *Slim object* wilt gebruiken, dan kies je voor het menu *Bestand - Openen als slim object...* als het om een nieuw bestand gaat, en *Bestand - Ingesloten plaatsen...* als je het als laag in een bestaand document wilt opnemen. Je kunt ook kiezen voor *Gekoppelde plaatsen....* Daarbij wordt het bestand niet zelf als *Slim object* naar het document gekopieerd (waardoor het document flink groot kan worden), maar wordt er een koppeling gemaakt naar het originele bestand op je harde schijf. Afhankelijk van het soort bestand dat je selecteert, kan er nog een dialoogvenster verschijnen waarin je kunt aangeven of je het hele bestand wilt plaatsen of alleen de daadwerkelijke beeldinformatie. Als het bestand geplaatst is, druk je op *Enter* om het te bevestigen. Het gekozen bestand komt in een nieuwe laag, waarbij een klein extra icoontje aan de rechteronderzijde van de laagicoon aangeeft dat het om een *Slim object* gaat. Het is ook mogelijk om één of meer bestaande lagen om te zetten in een *Slim object*. Daar zijn twee menu's voor, die precies hetzelfde doen, dus het maakt niet uit welke je kiest. Het ene menu is *Laag - Slimme objecten - Omzetten in slim object*, en het andere menu is *Filter - Omzetten voor slimme filters*. Een *slim filter* is namelijk niets anders dan een filter dat wordt toegepast op een *slim object*.

Raw-bestand als Slim object

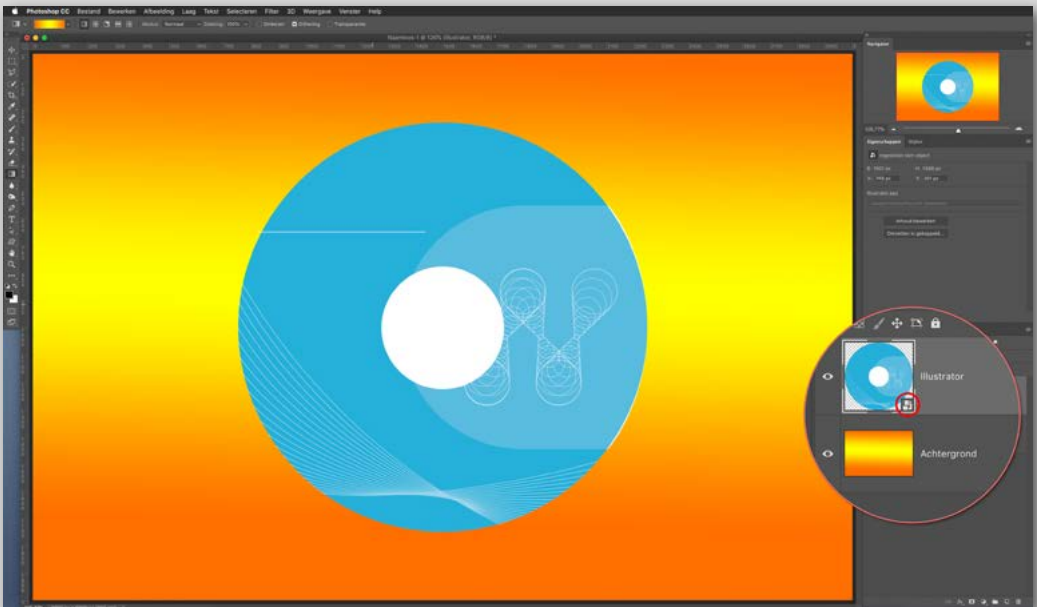
Het gebruik van een raw-bestand als *Slim object* biedt een hele mooie mogelijkheid om digitale foto's te bewerken, terwijl de raw-conversie toch nog niet definitief is. Als je een RAW-bestand plaatst als *Slim object*, kan je namelijk de Adobe Camera Raw-instellingen op ieder moment weer veranderen, door te dubbelklikken op de laagicoon. Camera RAW biedt om die reden meteen al de mogelijkheid om aan te geven dat de geconverteerde data als *Slim object* in Photoshop geopend moeten worden, zodat je dit bijvoorbeeld ook vanuit Bridge kunt doen. Je kunt dit aanvinken in de *Werkstroomopties*, die je bereikt als je beneden in beeld op de 'link' klikt. Heb je dat niet standaard zo ingesteld, dan kan je de foto als *Slim object* naar Photoshop overbrengen door de Shift-toets ingedrukt te houden. De knop *Afbeelding openen* verandert dan in *Object openen*.



Waarom niet altijd een slim object gebruiken?

Als een slim object zo veel voordelen biedt boven een gewone laag, waarom zou je dan niet altijd een slim object gebruiken en nooit een gewone laag? Helaas, zo eenvoudig gaat dat niet. Een slim object is alleen niet-destructief te bewerken zo lang het gaat om bewerkingen waarbij geen pixels definitief worden veranderd, zoals vervormingen. In een slim object kan je daarom niet iedere bewerking uitvoeren die Photoshop kent. Zo kan je er niet in klonen, retoucheren of pixels vervangen via de 'inhoud behouden' technologie.

Als je een Adobe Illustrator-bestand plaatst, zal het je ook opvallen dat Photoshop soms meldt dat het bezig is met renderen als je de plaatsing bevestigt door op Enter te drukken. Dat gebeurt inderdaad ook en betekent dus dat Photoshop nog steeds met pixels werkt, maar het verschil zie je als je het bestand bijvoorbeeld met Transformeren wat groter maakt. Als je dat doet, gebruikt Photoshop de oorspronkelijke vectordata, schaalt die naar het grotere formaat, en rendert vervolgens weer het plaatje. Daardoor behoudt het plaatje zijn maximale kwaliteit, wat niet het geval zou zijn geweest als Photoshop de gerenderde data zelf had gebruikt. En daarom kan Photoshop ook geen individuele pixels gaan vervangen via klonen of retoucheren, want dan werkt dit natuurlijk niet meer.



Slimme filters

In Photoshop kan je een gewone laag ook omzetten naar een *Slim object*, maar het nut daarvan lijkt beperkt. Eventuele rendering van vectordata of de omzetting van een raw-bestand is immers al gebeurd als het om een gewone laag gaat. Toch kan het wel degelijk zinvol zijn om een gewone laag alsnog om te zetten naar een *Slim object*, namelijk als je een filter op de laag wilt toepassen. Een filter wordt namelijk dan als een *laagstijl* aan dat object toegevoegd. Zo ontstaan *Slimme filters*, die ook niet-destructief zijn omdat ze op ieder moment nog kunnen worden aangepast, of helemaal uitgezet. Het gebruik van een *Slim filter* gaat precies hetzelfde als bij gewoon gebruik van het filter. Je kiest het filter, past eventueel de instellingen aan, en drukt op 'OK' om het filter toe te passen. Het verschil is dat je het filter nu op ieder moment weer kunt oproepen door te dubbelklikken op de naam van het filter in het lagenpalet. Je kunt dan alsnog instellingen veranderen, en je kunt bijvoorbeeld ook door verslepen de volgorde veranderen als je meerdere filters hebt gebruikt. Met het 'oogje' kan je een filter tijdelijk even uitzetten. *Slimme filters* zijn niet alleen heel handig om bij gewone lagen (die je dus eerst omzet naar een *Slimme object*) toe te passen, maar ook bij tekstlagen. Op een tekstlaag kan je in principe geen filters toepassen; de tekst zou dan eerst naar pixels gerenderd moeten worden. Door een tekstlaag om te zetten naar een *Slim object* kan het wel, en kan je dus filters op teksten loslaten, zonder dat dit betekent dat je die tekst daarna niet meer kunt veranderen.



Door de tekstlaag om te zetten naar een *Slim object*, wordt het *Storm* filter nu toegepast als *Slim filter*. Omdat het *Storm* filter weinig instellingen kent en het effect te weinig was, is het vier keer toegepast. Je ziet dit terug als laageffecten in het Lagenpalet.

Video en 3D

Photoshop kent nog twee andere soorten lagen, die feitelijk speciale uitvoeringen van *slimme objecten* zijn. De eerste speciale laag is de *Videolaag*, een slim object waarin de frames van een videofilm zijn opgeslagen. Dat geeft de mogelijkheid om die frames te bewerken. De tweede speciale laag is de *3D laag*, waarin 'echte' 3D-objecten kunnen worden opgeslagen als slim object. Het verschil met een op een 3D lijkend object in een andere laag, is dat je in een 3D-laag het object kan laten roteren en zo tegen de andere zijden kunt aankijken, en bijvoorbeeld lichteffecten daarop kunt toepassen. Het bewerken van video en het werken met 3D objecten valt een beetje buiten de opzet van dit boek, dus ik beperk me tot het noemen van deze lagen om compleet te zijn.



Zo op het eerste gezicht lijkt deze foto op een gewone foto. Deze aardbol is echter in 3D gemaakt, waardoor je hem in Photoshop kunt draaien terwijl het zonlicht van links blijft komen.

7 ··· Geavanceerd overvloeien ···········

In Hoofdstuk 3 hebben we gezien hoe je laagstijlen aan een laag kunt toevoegen, maar een gedeelte van dit dialoogvenster is toen nog niet behandeld. Nu we inmiddels weten wat maskers zijn en welke andere lagen er nog bestaan, gaan we terug naar de manier waarop lagen op elkaar inwerken om daar nog enkele geavanceerde methoden te behandelen.

In hoofdstuk 2 hebben we gezien hoe de inwerking of het ‘overvloeien’ van lagen kan worden veranderd met behulp van de *laagmodus* en de *dekking*. In hetzelfde dialoogvenster konden ook allerlei *laagstijlen* worden toegevoegd, zoals in hoofdstuk 3 wordt beschreven. Het betreffende dialoogvenster is echter nog niet compleet behandeld, want er zijn nog enkele andere opties. Nu we gezien hebben wat *maskers* doen en welke andere lagen er nog zijn, kunnen we deze geavanceerde opties bekijken. Als je het dialoogvenster *Laagstijl* oproept, zie je aan de rechterzijde namelijk nog wat meer opties, onder het kopje *Geavanceerd overvloeien*. Allereerst zien we de *Dekking Vulling* die we al kennen uit hoofdstuk 3. Je ziet echter dat het effect ervan ook per kleurkanaal kan worden in- en uitgeschakeld. Een voorbeeld van het effect dat je hiermee kunt bereiken, zie je in het volgende hoofdstuk.

Uitnemen

Uitnemen, dat daar onder staat is een manier om een masker te laten inwerken op alle lagen eronder, in plaats van alleen de laag van het masker zelf. Zo kan je opgeven welke lagen worden ‘geperforeerd’ om de inhoud van andere lagen zichtbaar te maken. Je kunt bijvoorbeeld met een tekstlaag een kleuraanpassingslaag uitnemen om een gedeelte van de afbeelding met de oorspronkelijke kleuren te laten zien. Selecteer *Ondiep* om slechts uit te nemen tot het eerste ‘stoppunt’, zoals de eerste laag na de laaggroep (zie hoofdstuk 8) of de basislaag van het uitknipmasker. Selecteer *Diep* om tot de achtergrond uit te nemen. Als er geen achtergrond is, neem je met *Diep* alles uit tot transparantie wordt bereikt.

Let op: Om het effect van uitnemen te bereiken, moet je bij de bovenste laag of de *Dekking Vulling* verlagen, óf een laagmodus hebben gekozen die onderliggende pixels zichtbaar maakt.

Effecten verbergen

Vervolgens komen we bij vijf andere opties voor overvloeien. Ik begin met de mogelijkheden die je het meest zult gebruiken, en dat zijn de onderste twee. We nemen als voorbeeld een tekstlaag, waarbij je als het ware een 'hapje' uit de tekst hebt genomen door middel van een masker met een scherpe rand. Aan de tekstlaag is een laagstijl toegevoegd, en als een deel van de tekst wordt gemaskerd, dan wordt de laagstijl keurig toegepast op het door het masker afgesneden deel. Dat is de standaardmethode, en ook de methode die je in dit voorbeeld waarschijnlijk wilt gebruiken, want daardoor lijkt het inderdaad net alsof er een stuk uit de 'Appel' tekst is gebeten.



Als je het effect wil bereiken waarbij het lijkt alsof de letters ergens achter verdwijnen, is dit echter niet de goede methode. Nu zou het masker ook de laagstijl zelf moeten maskeren. In het plaatje links



beneden zie je dit goed. We hebben een rode vorm in de onderste laag, met een masker in de tekstlaag die overeenkomt met die vorm. Toch lijkt het nu niet alsof de tekst achter de vorm verdwijnt, maar of de tekst is afgesneden precies langs de vorm. Dat komt omdat de laagstijl weer langs het masker wordt toegepast, en nu is dat ongewenst.

We kunnen dit oplossen door het dialoogvenster *Laagstijl* opnieuw op te roepen, en nu bij *Geavanceerd overvloeien* de optie *Laagmasker verbergt effecten* aan te klikken. Zoals de naam al aangeeft, zorg je hiermee dat het laagmasker alles maskeert, dus ook de laagstijl. Daaronder kan je hetzelfde doen voor het eventuele vectormasker van die laag.



Binneneffecten

Boven deze twee opties zien we nog drie andere mogelijkheden. De eerste is *Binneneffecten overvloeien als groep*, die staat standaard uit. Hiermee kan je ervoor zorgen dat de zogenaamde binneneffecten onder de laagstijlen, zoals *Gloed binnen*, *Satijn*, *Kleurbedekking* en *Verloopbedekking*, mee overvloeien met de rest van de laag. Dat kan van belang zijn om het effect van transparantie goed te krijgen. Om dit te demonstreren hebben we twee tekstlagen over elkaar heen gelegd, waarbij beide teksten een tweetal binneneffecten, namelijk *Gloed binnen* en *Schaduw binnen*, hebben meegekregen. De overvloeimodus van de bovenste laag staat op *Donkerder*, waardoor het lijkt alsof de teksten transparant over elkaar heen liggen. De binneneffecten verknoeien echter dit idee, want die witte rand langs de onderkant en de rechter zijkant van de rode tekst zou dan ook donkerder moeten worden en dat is nu niet zo.



Tekst a
Tekst b

Als we *Binneneffecten overvloeien als groep* aanzetten, klopt het effect wel en wordt de witte rand wel donkerder op die plaatsen waar de letters overvloeien (onder).



Tekst a
Tekst b

De tweede optie van boven heeft te maken met het gebruik van een uitknipmasker zoals besproken in hoofdstuk 4. Standaard vloeien de lagen in een uitknipmasker over met de onderliggende lagen op basis van de overvloeimodus van de onderste laag in de groep. Het uiterlijk van de uitkniplaat zal dan dus ook veranderen als je de overvloeimodus van de laag eronder verandert. Wil je dit niet laten gebeuren, dan zet je de optie *Uitkniplagen overvloeien als groep* uit.

De middelste optie is *Vormlaag met transparantie*, en dat is dus een optie die je gebruikt in combinatie met een vormlaag. Het idee is dat de laageffecten beperkt moeten blijven tot de zichtbare vormen van de laag. Als je deze standaard ingeschakelde optie uitschakelt, worden deze effecten op de gehele laag toegepast, en dat zal meestal niet de bedoeling zijn.

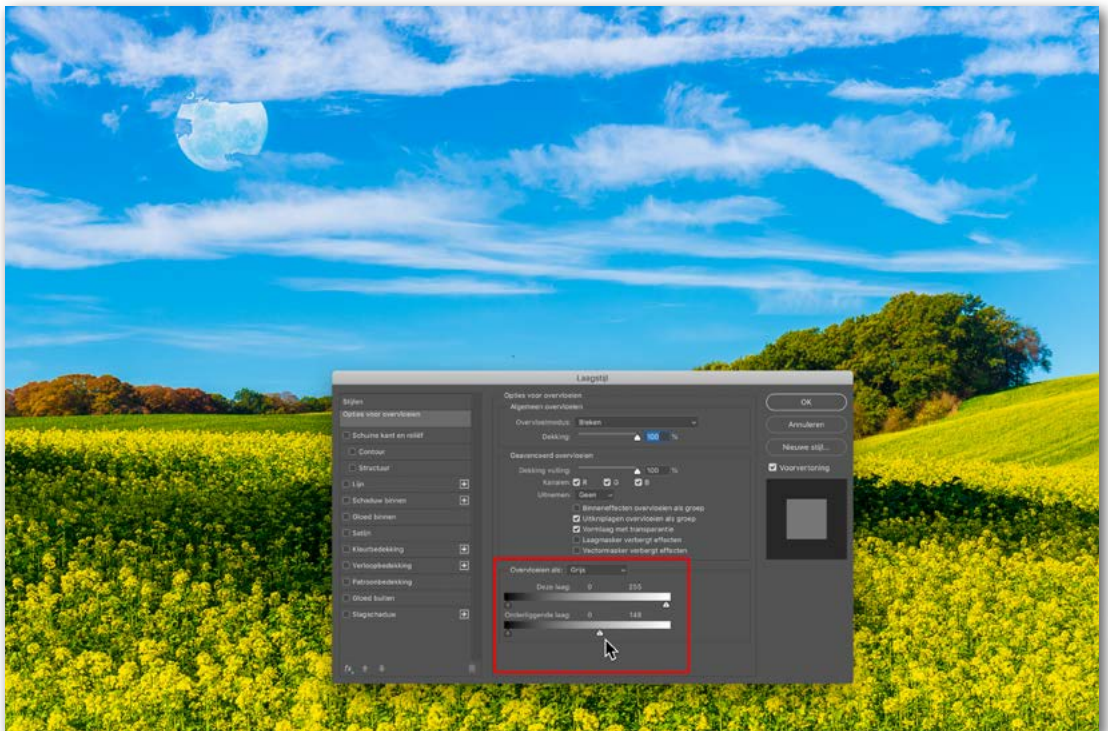
Overvloeien als...

Helemaal onderaan zie je onder het kopje *Overvloeien als...* twee schuifjes van licht naar donker. Dit is een hele krachtige mogelijkheid om de transparantie (*Dekking*) van de laag te laten verlopen volgens bepaalde voorwaarden, namelijk op basis van de inhoud van de laag, of die van de laag eronder. De kracht van deze mogelijkheid laten we zien met dezelfde maan die we al eens eerder hebben gebruikt voor een montage (zie hoofdstuk 2), maar nu monteren



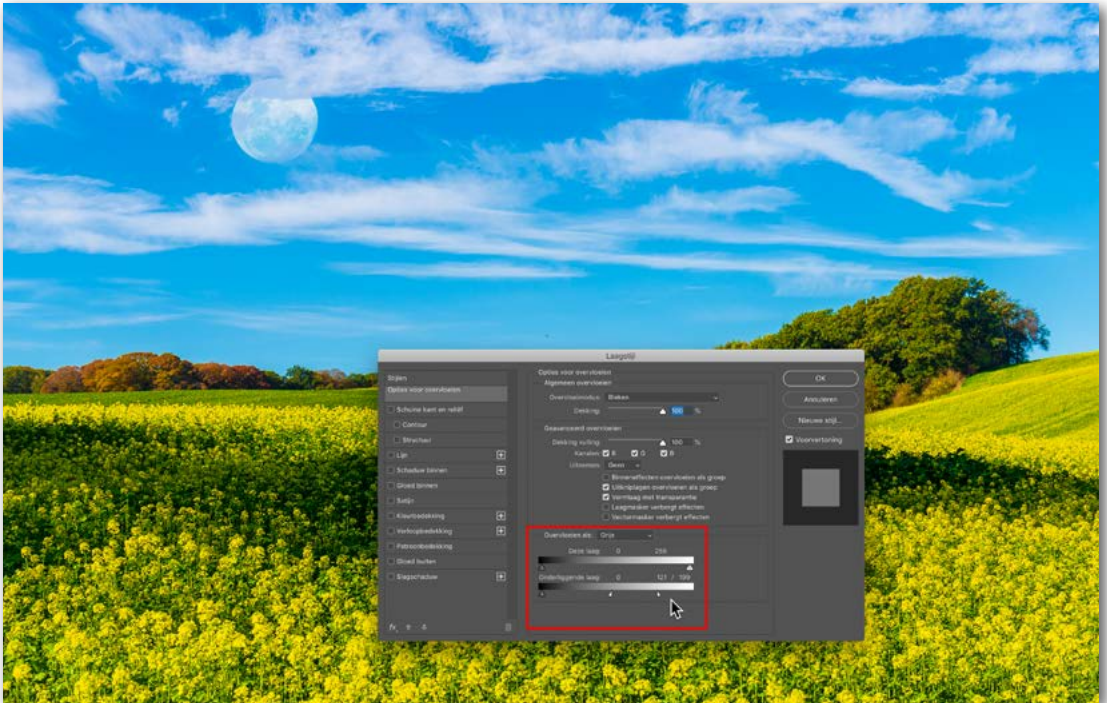
we die maan in de foto waar wolken in de lucht aanwezig zijn. De maan zou natuurlijk achter die wolken moeten verdwijnen, maar met die mooie overvloemodus *Bleken* alleen lukt dit niet.

De optie *Overvloeien als...* van de laagstijlen komt nu te hulp, omdat je daarmee kunt aangeven dat het overvloeien alléén mag gebeuren als de helderheid van de pixels in één van beide lagen niet hoger of lager is dan een bepaalde waarde. In dit voorbeeld doe je dit door het rechterschuifje van *Onderliggende laag* naar links te bewegen, totdat je ziet dat de maan niet meer zichtbaar is op die plekken waar wolken (lichte pixels) zichtbaar zijn.

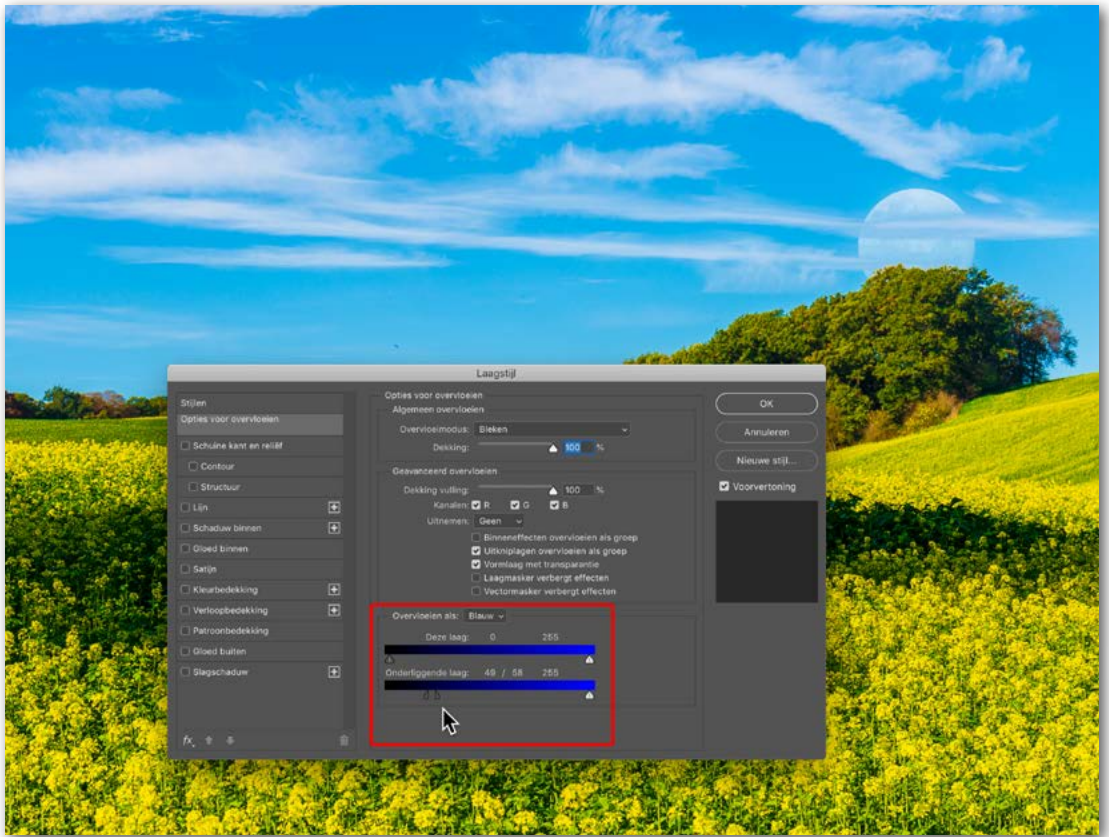


Het enige probleem is nu nog dat de overgang veel te abrupt is, omdat het een 'alles of niets' overgang is geworden. Ook dat is te corrigeren. Houd de *Alt*-toets (Macintosh: *Optie*-toets) ingedrukt terwijl je aan één helft van het schuifje trekt. Het schuifje splitst zich nu in tweeën, waarbij alles tussen beide helften een overgangszone gaat vormen. Zo maak je een mooi verlopende overgang die het geheel helemaal levensecht doet overkomen (rechts boven).

Als we de maan een stukje laten zakken en naar rechts plaatsen, zodat hij achter de bomen moet verdwijnen, wordt het iets gecompliceerder. Dat deel zou natuurlijk ook met een laagmasker kunnen worden opgelost, maar het blijkt dat zelfs deze constructie volledig met *Overvloeien als...* is te maken. Daarvoor moeten we naar de individuele kanalen gaan. Door in het blauwe kanaal het linkerschuijfe te verplaatsen, wordt de maan onzichtbaar als de foto eronder niet blauw is, dus op alle plekken die geen blauwe lucht zijn (rechts onder).



Nog even voor de goede orde: deze manier van overvloeien staat volkomen los van de *Dekking*, en is daar dus mee te combineren. Als je de maan te fel vindt, kan je ook nog steeds de *Dekking* van de laag iets verminderen om dat te corrigeren.



8 Lagen groeperen

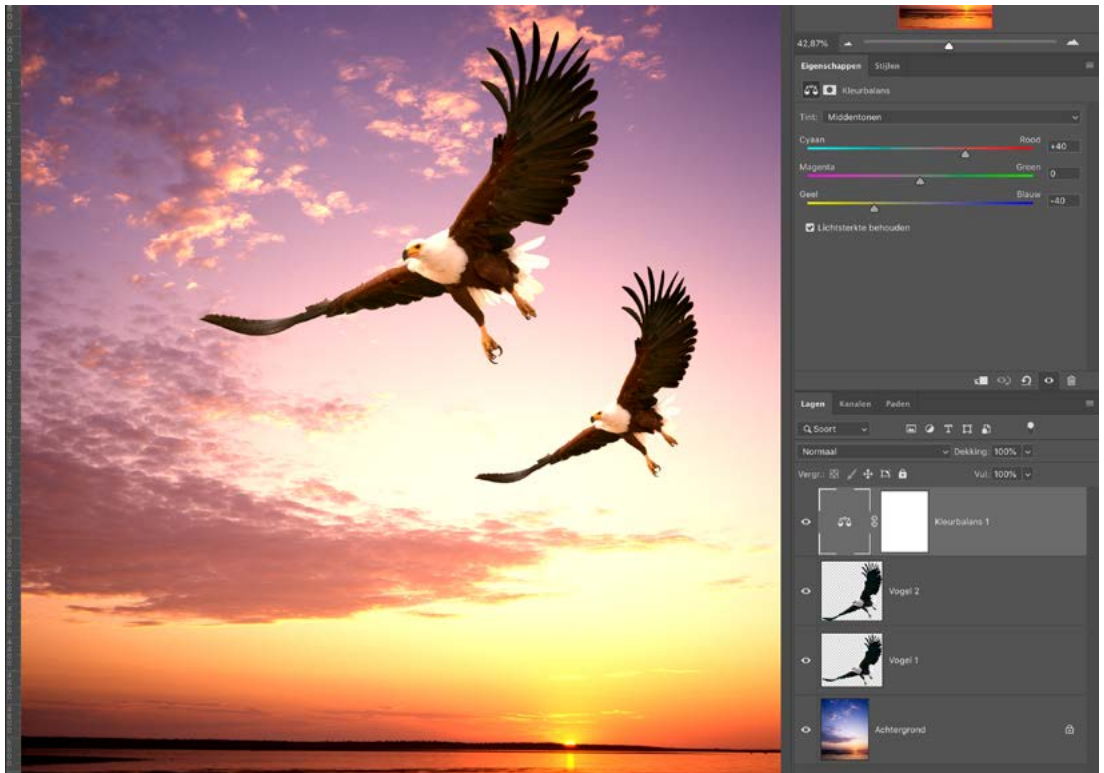
Als je in een document meerdere lagen gebruikt, kunnen er redenen zijn om die lagen op een bepaalde manier te ordenen. Zo kan je er bijvoorbeeld voor zorgen dat een bepaalde aanpassingslaag alleen maar effect heeft op een aantal lagen eronder, en niet op lagen die daar weer onder liggen.

Tot dusver hebben we alleen gekeken naar lagen die als op zichzelf staande dingen gezien kunnen worden. Zo werkt een aanpassingslaag bijvoorbeeld standaard op alles wat daaronder zichtbaar is, ongeacht of dat nu één laag is of dat het meerdere lagen zijn. Dat kan echter heel ongewenst zijn als je inderdaad meerdere lagen hebt, want dat zou betekenen dat je geen aanpassingslaag kunt gebruiken om een ingemonteerd beeld te bewerken, zonder dat het onderliggende beeld ook die



bewerking ondergaat. Gaat het om één laag, dan kan je dit oplossen door met een *Uitknipmasker* te werken. Dat hebben we wel al gezien. De laag onder de aanpassingslaag wordt dan het masker voor die aanpassingslaag. Maar als je de aanpassingslaag op twee lagen eronder wilt laten werken, lukt dat ook niet meer. Om die reden kent Photoshop het begrip *Laaggroep*, en gebruikt de icoon van een mapje om aan te geven dat bepaalde lagen zijn gegroepeerd. Een praktijkvoorbeeld kan dat mooi illustreren. We nemen hiervoor de montage die we in hoofdstuk 1 gebruikt hebben om het begrip 'lagen' duidelijk te maken, maar nu met twee vogels in aparte lagen. Je ziet meteen waar hier nog een probleem is: de vogels zijn neutraal van kleur (omdat die opname niet bij zonsondergang werd genomen maar eerder op de dag) en daarom komt de combinatie niet geloofwaardig over. We moeten de vogels dus wat warmer van tint maken, en daar willen we een aanpassingslaag voor gebruiken, zodat we die kleurcorrectie op ieder moment nog iets kunnen veranderen.

Als we een *Kleurbalans aanpassingslaag* toevoegen, en de kleuren zo veranderen dat er een warme tint ontstaat in de veren van de vogels, wordt de achtergrond in dezelfde mate warmer gemaakt en dat is natuurlijk niet de bedoeling (onder). We zouden dit ook kunnen oplossen door een masker te maken dat alleen de vogel precies vrijhoudt, maar dat is een behoorlijke hoeveelheid werk waar we natuurlijk niet op zitten te wachten.



De oplossing is om de drie lagen te selecteren, en dan het menu *Laag - Lagen groeperen* te kiezen. Zoals je ziet, heeft dit menu ook een makkelijke 'shortcut', namelijk *Ctrl-G* voor de PC en *Cmd-G* voor de Macintosh. De lagen worden nu samen als groep ondergebracht, en dat zie je doordat ze in een mapje zijn gestopt. Er zijn overigens ook nog andere manieren, bijvoorbeeld door op de nieuwe groepsicoon in het lagenpalet te klikken en daarna de lagen in die nieuwe groep te slepen. Ons probleem lijkt er echter niet door opgelost, want de hele foto is nog steeds zo warm van tint. De reden dat het groeperen nog niet werkt zoals de bedoeling is, is omdat een groep ook weer zo'n *Overvloeimodus* heeft en deze standaard op *Doorheen halen* wordt gezet. *Doorheen halen* is nu net de modus die we niet willen hebben, want daarmee zorg je ervoor dat het groeperen geen effect heeft op de inwerking van de lagen onderling, zodat je de groep puur en alleen gebruikt om de boel een beetje te organiseren. Daar gaat het hier niet om, dus je verandert de overvloeimodus van de groep naar *Normaal* en dan gebeurt wat de bedoeling was: de aanpassingslaag in de groep werkt nu alleen nog maar op de onderliggende lagen in die groep, en in dit geval dus alleen op de vogel.



Masker

Net zo goed als een groep dus zijn eigen *overvloeimodus* heeft, kan je ook aan een groep een eigen *masker* toevoegen. Dat geeft de mogelijkheid om de lagen binnen de groep te maskeren voor bepaalde onderlinge effecten, en de groep in zijn totaal dan weer te maskeren voor het effect op de rest van het beeld.

Groeperen versus koppelen

Als je meerdere lagen in een groep hebt geplaatst, kan je die lagen gezamenlijk bewegen door het gereedschap *Verplaatsen* te gebruiken terwijl de groep is geselecteerd in plaats van een laag. De lagen zijn echter niet gekoppeld als ze in een groep zitten. Zodra je een laag binnen de groep selecteert en met het gereedschap *Verplaatsen* verschuift, zal alleen die ene laag bewegen. Soms kan het prettig zijn om twee of meer lagen wel echt gekoppeld te hebben, zodat u ze nooit per ongeluk onderling kunt verschuiven. Denk bijvoorbeeld aan de schaduw, die je via een laageffect had gemaakt maar vervolgens in een aparte laag had omgezet om te kunnen vervormen. Die schaduw wilt u niet verplaatsen zonder het bijbehorende object ook te verplaatsen en andersom. Photoshop heeft daarom ook een mogelijkheid om lagen te koppelen, en die mogelijkheid staat los van het systeem van groepen. Selecteer twee lagen (met shift-klikken) in het lagenpalet, en klik dan op het schakeltje links onder in dat palet.

Tekengebied

Een speciale vorm van groeperen is het zogenaamde *Tekengebied*. Dit is speciaal bedoeld voor ontwerpers van software, interfaces en websites, die op verschillende schermformaten moeten draaien. Een tekengebied is een soort kader binnen het canvas, waarbij je meerdere kaders voor verschillende schermgroottes kunt hebben. Tekengebieden dienen zo visueel als afzonderlijke canvassen binnen het document. De hiërarchie van elementen in een tekengebied wordt weergegeven in het Lagenpalet, samen met de lagen en laaggroepen. Tekengebieden kunnen lagen en laaggroepen bevatten. Je maakt zo'n tekengebied door een aantal lagen of een laaggroep te selecteren en dan te rechts-klikken en *Tekengebied van lagen* of *Tekengebied van groep* te kiezen. Daarna kies je het *Tekengebied gereedschap* (naast *Verplaatsen*) en kiest als grootte een bestaand formaat zoals 'iPhone X', of je tekent een eigen formaat.

8 Automatisch uitlijnen

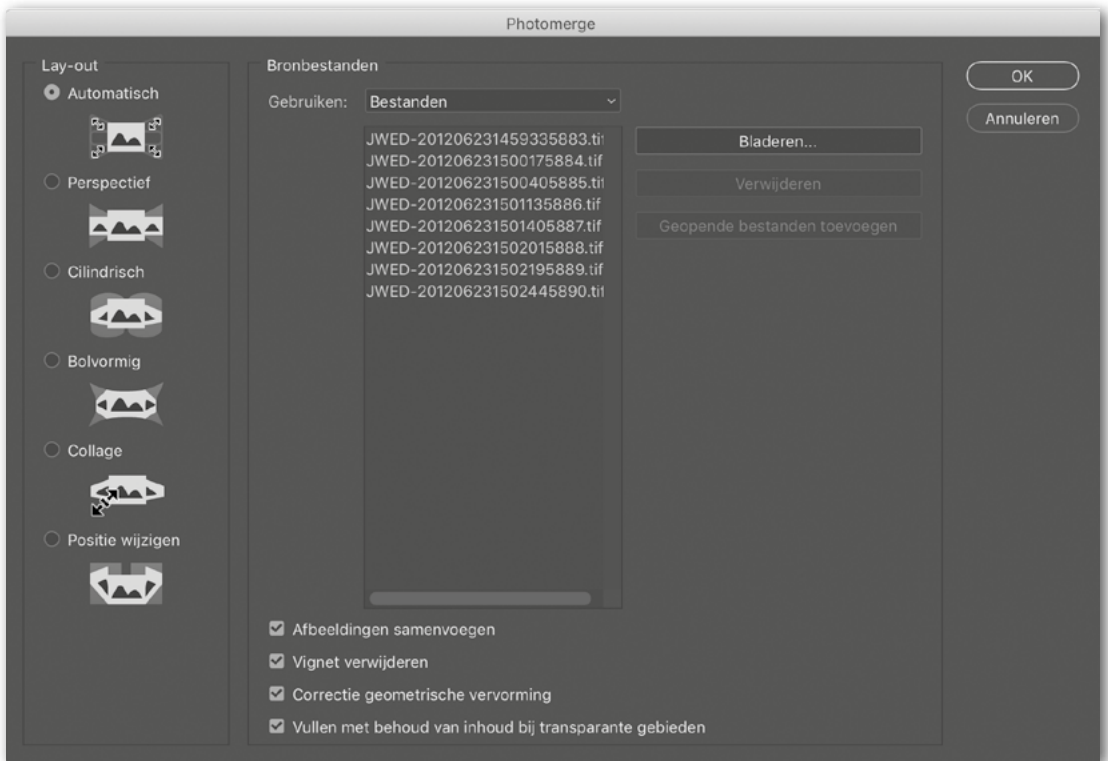
Photoshop heeft de mogelijkheid om meerdere op elkaar aansluitende beelden automatisch samen te voegen tot een panoramafoto. Daarnaast is het ook mogelijk om (vrijwel) identieke beelden boven elkaar uit te lijnen.

Als je meerdere foto's wilt samenvoegen tot panorama, dan kan dat tegenwoordig direct met raw-beelden via de Photomerge-functie in Lightroom of Camera Raw. Daarnaast heeft Photoshop al langer een Photomerge-functie voor RGB-beelden, die kan wedijveren met de beste programma's op dit gebied. Bovendien is er ook een mogelijkheid om ook (vrijwel) identieke beelden uit te lijnen. Wat dat voor voordeel heeft, zien we zo.

Panorama

Een panoramafoto is natuurlijk in principe geen foto die in lagen zou moeten zijn opgebouwd, omdat de foto's juist naast elkaar worden geplaatst en niet over elkaar heen. Maar aangezien je altijd met een beetje overlap moet fotograferen, en de foto's niet alleen moeten worden uitgelijnd maar ook qua kleur en dekking moeten worden gelijkgesteld, werkt het opbouwen van de panoramafoto wel degelijk in eerste instantie via lagen. Je kunt ervoor kiezen dat het resultaat ook automatisch wordt 'platgemaakt', maar soms is het goed om dat juist niet te doen en het eindresultaat in lagen te laten. Dat geeft je de mogelijkheid om zelf ook nog in te grijpen en de 'finishing touch' te doen. Dit blijft ook het verschil met panorama's maken in Lightroom of Camera Raw, waarbij je die mogelijkheid niet hebt. Vooral als er iets heeft bewogen tijdens het fotograferen, zoals de takken van een boom in de wind, kan het nodig zijn om zelf te bepalen welke laag je kiest voor een bepaald stukje in het overlappende deel.

Voor dit boek zou het te ver gaan om diep op het maken van panoramafoto's in te gaan, maar een paar tips wil ik je toch niet onthouden. Maak de foto's indien mogelijk vanaf statief, en houd een overlap van ongeveer 25% aan tussen twee aansluitende foto's. Dat heeft Photoshop nodig om de beelden passend aan te sluiten en iets te vervormen om voor verschillen in perspectief te corrigeren. Vervolgens laat je Photoshop via *Bestand - Automatisch - Photomerge* zijn gang gaan om de beelden aan elkaar te plakken. Klik in het dialoogvenster dat vervolgens verschijnt, op het selectievakje voor *Afbeeldingen samenvoegen*, als je geen aparte lagen wilt houden. Kies voor *Automatisch* als *Lay-out*, dat werkt vrijwel altijd prima. De opties *Vignet verwijderen* en *Correctie geometrische vervorming* zorgen ervoor dat je een nauwkeurige en naadloze aansluiting krijgt, ook bij kleine belichtingsverschillen en bij een lens die donkere hoeken heeft, dus houd die altijd aangevinkt. *Vullen met behoud van inhoud* is alleen beschikbaar als je *Afbeeldingen samenvoegen* hebt aangeklikt en dus geen lagen houdt, want hiermee worden de transparante, vaak gekromde, randen van het panorama met pixels op intelligente wijze opgevuld. Heb je voldoende foto's gemaakt voor een volledig 360 graden panorama, dan kan je dit via het menu *3D - Bolvormig panorama - Nieuwe panoramalaag van geselecteerde laag/lagen* ook in Photoshop maken.



Uitlijnen boven elkaar

Op dezelfde manier kan je ook beelden uitlijnen die (vrijwel identiek) zijn. Die komen dan natuurlijk boven elkaar te liggen. Stel dat je een groepsfoto moet maken. Je maakt uiteraard meerdere opnamen, want er staat altijd net wel iemand met zijn ogen dicht. Of er staat iemand een rare bek te trekken. Het vervelende is dat je ook met meerdere foto's nooit in één keer de perfecte foto hebt. Op de ene foto staat die persoon met de ogen dicht, op de tweede foto trekt iemand anders een gekke bek, op de derde foto kijkt weer iemand anders toevallig net even de andere kant op. Natuurlijk kan je de foto's over elkaar heen leggen als lagen in één document, en dan proberen om met maskers steeds de goede gezichten uit een bepaalde laag te pakken, maar zo eenvoudig als het klinkt is het helaas niet. Die mensen staan nu eenmaal niet stokstijf stil, en dat maakt het maskeren een lastig karweitje, waarbij je waarschijnlijk ook stukken beeld moet gaan vervormen om het passend te krijgen. Gelukkig kan je Photoshop dat voor je laten doen, via het menu *Bewerken - Lagen automatisch uitlijnen*, nadat je de foto's boven elkaar in lagen hebt geplaatst. Photoshop zorgt er nu voor via het vervormen en verschuiven van die lagen dat de inhoud zo goed mogelijk overeen komt. Kies ook nu voor *Automatisch* en Photoshop begrijpt zelf uit de inhoud van de lagen dat het hier niet om een panoramafoto gaat, maar om beelden die over elkaar heen passen. Met *Bewerken - Lagen automatisch overvloeien* zorgt je er voor dat eventuele kleurverschillen of belichtingsverschillen worden gecorrigeerd.

Stapelen via script

Photoshop heeft een handig script om het 'stapelen' van foto's in lagen sneller en automatisch te laten verlopen. Ga naar het menu Bestand - Scripts - Bestanden laden naar stapel... en selecteer de foto's of de map met foto's. Klik Posing om bronbestanden automatisch uit te lijnen aan en laat dit script vervolgens zijn werk doen. De foto's worden nu in lagen boven elkaar geplaatst en automatisch uitgelijnd. Houd de optie om de lagen om te zetten in een slim object uitgeschakeld, tenzij je een echte afbeeldingsstapel (zie hoofdstuk 10) wilt maken.

Na dit automatisch over elkaar heen plaatsen van de foto's, moet je natuurlijk zelf nog via maskers bepalen welke gezichten uit welke foto moeten worden gebruikt. Zo slim is Photoshop nog niet dat dit ook automatisch via gezichtsherkenning kan! Maar omdat de foto's nu via vervormen opvallend goed passen, zal je zien dat even een gezicht in de bovenste foto vervangen voor het gezicht eronder echt heel simpel is geworden. Klik de lagen aan en uit om te kijken welke gezichten je uit welke laag wilt gebruiken, en maak vervolgens maskers aan om een gezicht uit een dieper gelegen laag te gebruiken. Je zult verbaasd staan hoe goed de inhoud van de lagen blijkt aan te sluiten.

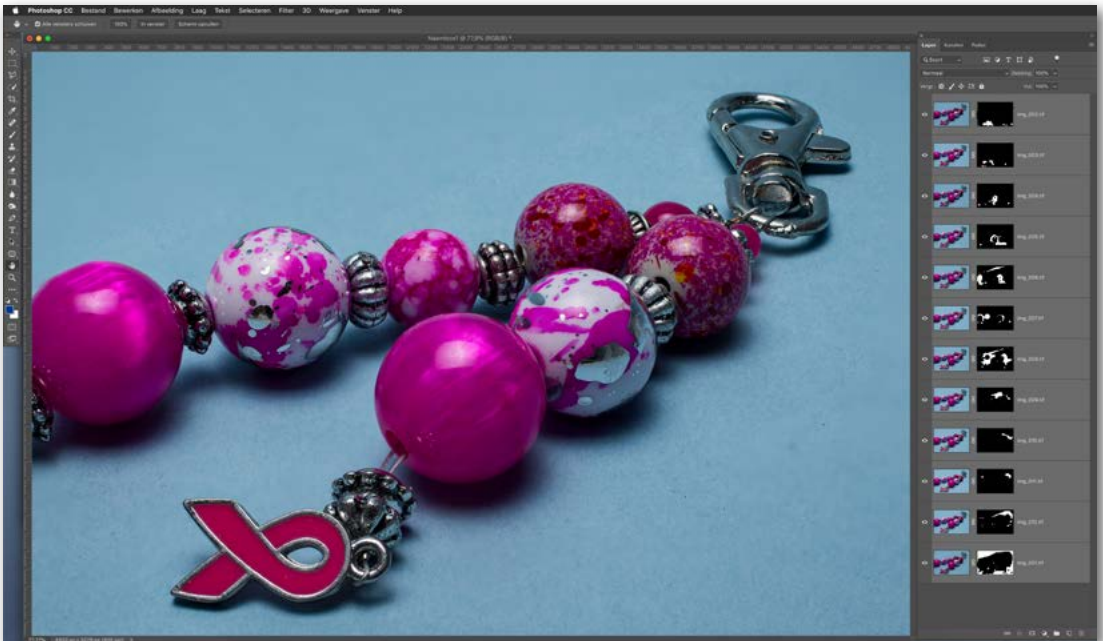


Focus stack

Een focus stack is een serie foto's in lagen waarbij uit iedere foto die delen worden gecombineerd die scherp zijn. Door de foto's zo te maken dat de scherpte in iedere foto op een iets andere plek ligt, krijg je een eindresultaat met een veel grotere scherptediepte dan je in één foto zou kunnen bereiken. Vooral voor opnamen van dichtbij en/of echte macro-opnamen levert dit fraaie mogelijkheden op, omdat de scherptediepte van dergelijke foto's juist altijd erg klein is. De praktijk werkt als volgt: maak een serie foto's, waarbij je steeds de scherpstelling iets verlegt. Werk vanaf een statief! Begin met een foto waarbij je scherp stelt op het dichtstbijzijnde deel van de foto dat nog scherp moet zijn. Maak dan je serie met steeds een iets verder naar achter gelegen scherpstelpunt, totdat je een foto



hebt waar het achterste stuk scherp is. Laad deze foto's als lagen in Photoshop, selecteer alle lagen en kies het menu *Bewerken – Lagen automatisch uitlijnen*. Je zou misschien denken dat dit niet nodig is omdat je van statief werkte, maar het is essentieel. Omdat het verschuiven van de scherpstelling leidt tot kleine verschillen in grootte, moet het uitlijnen er vooral voor zorgen dat die grootteverschillen worden opgeheven. Vervolgens kies je *Bewerken - Lagen automatisch overvloeien* en klik op de opties *Afbeeldingen stapelen* en *Naadloze tinten en kleuren* aan.



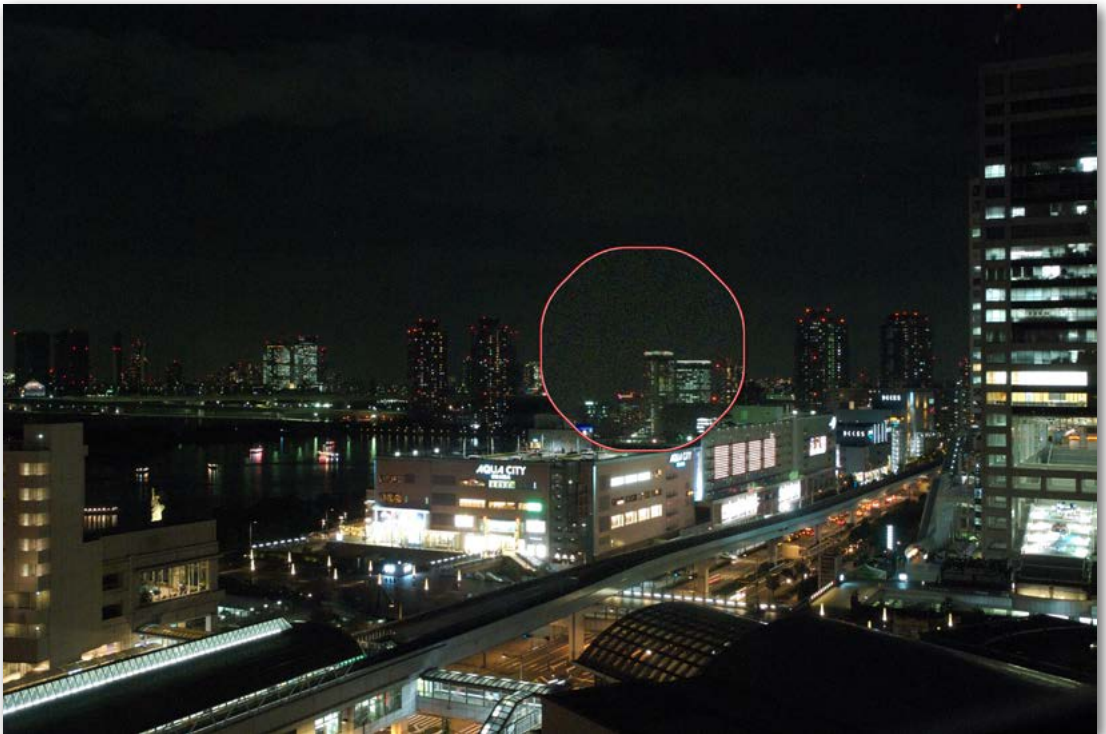
Nu zal Photoshop automatisch maskers aanmaken op basis van de scherpte van de verschillende lagen. Zo blijven alleen de scherpe delen van iedere laag zichtbaar. Het resultaat is een foto die van voor tot achter helemaal scherp is, zonder dat ook de achtergrond in de verte scherper wordt (zoals zou gebeuren als je met een heel klein diafragma zou proberen om alles van voor tot achter scherp te krijgen). Vaak ontstaan er wel wat kleine problemen aan randen van de foto, maar die snijd je dan simpelweg af. Zoals je ziet is er ook een optie om Photoshop daar weer met de bekende *Behoud van inhoud* techniek pixels toe te laten voegen.



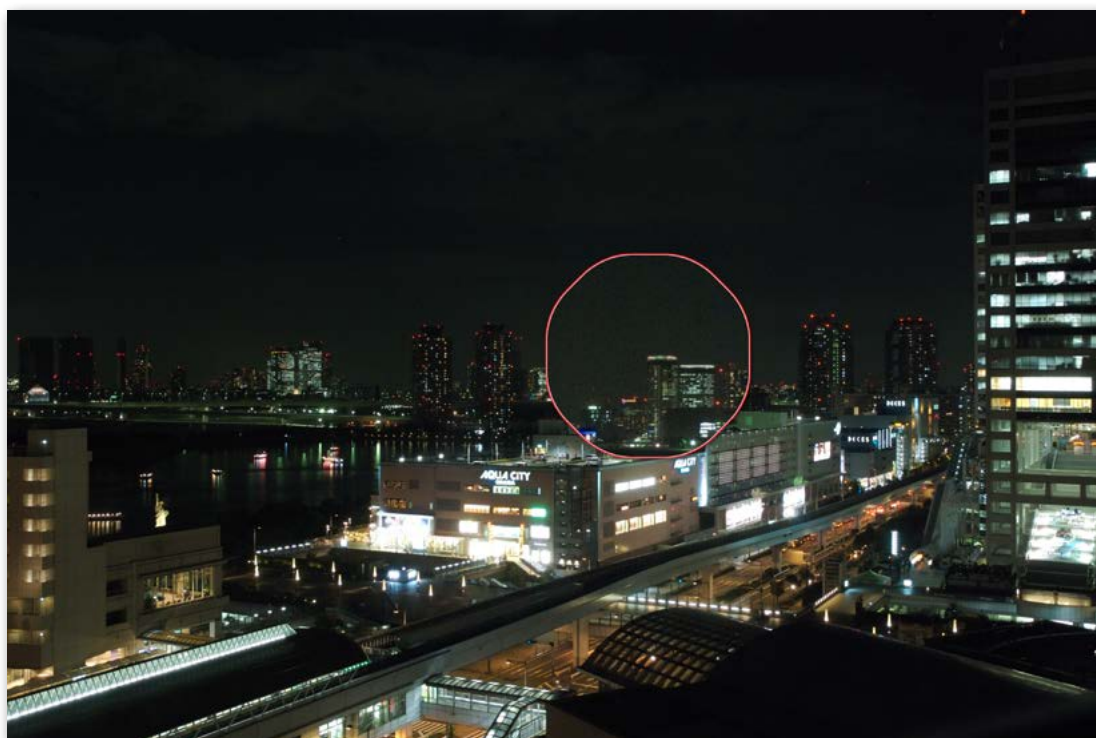
10 De Afbeeldingstapel

Photoshop kent nog een bijzondere manier om lagen uit te lijnen en in een soort groep samen te voegen, via de zogenaamde 'Afbeeldingstapel'. Eigenlijk is dat gewoon een slim object met alle lagen erin. Met zo'n stapel kan je vervolgens hele bijzondere dingen doen.

In het vorige hoofdstuk hebben we gezien dat Photoshop lagen met (vrijwel) identieke foto's kan uitlijnen, zodat ze perfect boven elkaar passen. Een speciale variant hierop is de *Afbeeldingstapel*. Een Afbeeldingstapel is een aantal lagen samengevoegd tot één *Slim object*. Het bijzondere is dat je vervolgens een aantal unieke bewerkingen kunt uitvoeren. Zo kan je bijvoorbeeld aan Photoshop vragen om de afbeeldingen uit de stapel op zo'n manier samen te voegen, dat voor iedere pixel het gemiddelde van de betreffende boven elkaar liggende pixels wordt uitgerekend en gebruikt als nieuwe waarde. Het voordeel hiervan wordt duidelijk uit een praktijkvoorbeeld. We gebruiken daarvoor een aantal nachtfoto's, die met hoge gevoeligheid (6400 ISO) zijn gemaakt. Fotograferen met zo'n hoge gevoeligheid heeft als nadeel dat de foto's ruis gaan vertonen. Ruis is het verschijnsel waarbij sommige pixels lichter zijn of een andere kleur hebben dan zou moeten. In principe is dit soort ruis willekeurig; dat wil zeggen dat het patroon van de ruis steeds op een andere plaats (lees: een andere pixel) optreedt. Het feit dat de ruis willekeurig is, maakt een *Afbeeldingstapel* in dit geval heel geschikt, omdat we daarin de ruis kunnen uitmiddelen. Kies weer *Bestand - Scripts - Bestanden laden naar stapel...*



en selecteer de foto's of de map met foto's. Klik *Poging om bronbestanden automatisch uit te lijnen aan*, en nu ook de optie *Slim object maken nadat lagen zijn geladen*. Een tweede methode is om de foto's weer zelf in lagen te plaatsen en uit te lijnen zoals beschreven in het vorige hoofdstuk. Zorg er dan wel voor dat de *Achtergrond* is omgezet naar een gewone laag. Selecteer nu alle lagen en kies *Laag - Slimme objecten – Omzetten in slim object*. De lagen worden nu samengevoegd tot één slim object. Gebruik je het script, dan hoeft je dit niet meer te doen want dan heeft het script dit al voor je gedaan. Kies nu het menu *Laag - Slimme objecten - Stapelmodus*. Als je kiest voor *Moyenne*, wordt het gemiddelde van de overeenkomstige pixels in verschillende lagen uitgerekend en gebruikt. Stel dat je twee lagen hebt en een bepaalde pixel is in de ene laag wel veranderd als gevolg van ruis en in de andere laag niet, dan wordt hiermee het effect van ruis dus gehalveerd. De tweede mogelijkheid voor ruisreductie is *Mediaan*, waarbij de uiterste waarden niet mee tellen bij het berekenen. Dit is dus iets effectiever, maar voornamelijk bij meerdere beelden.



Met de stapelmodus *Moyenne* wordt het gemiddelde van alle boven elkaar liggende pixels genomen (hier vijf foto's), waardoor de ruis als het ware wordt 'weggemiddeld'. Hopelijk blijft dit in druk nog een beetje te zien en is het verschil te zien met de foto op de vorige bladzijde.



Objecten verwijderen

Stel dat je op dezelfde manier een aantal foto's hebt genomen, maar nu bijvoorbeeld overdag. Ruis is geen probleem, maar er reden continu wat auto's door het beeld, waardoor je op geen enkele foto een beeld zonder auto's erop hebt. Omdat die auto's op iedere foto op een andere plek staan, kan je ze volkomen automatisch verwijderen door de foto's weer in een afbeeldingstapel te plaatsen en dan de modus daarvan op *Mediaan* te zetten. Een 'virtuele autoloze zondag' dus! Ook hiervoor geldt dat je dan wel minimaal drie foto's moet hebben genomen, anders werkt het niet. Hoe meer foto's, hoe beter het werkt, en neem ook de tijd tussen de foto's zodat de auto's ook echt steeds op een andere plek in de foto staan. Uiteraard is het beter om ook nu vanaf statief te werken, maar omdat Photoshop zelf ook het uitlijnen en vervormen kan doen, lukt het vaak ook prima met foto's die uit de hand werden genomen. Deze techniek wordt ook vaak gebruikt om toeristen bij een monument te verwijderen. Weer een andere techniek gebaseerd op hetzelfde principe is om het effect van een hele lange sluitertijd te simuleren via de *Mediaan* stapelmodus. Zo ontstond deze foto van de Zeelandbrug, waarbij het verkeer op de brug verdwijnt dankzij de stapelmodus en het water wordt uitgesmeerd tot een effect van een super lange sluitertijd.

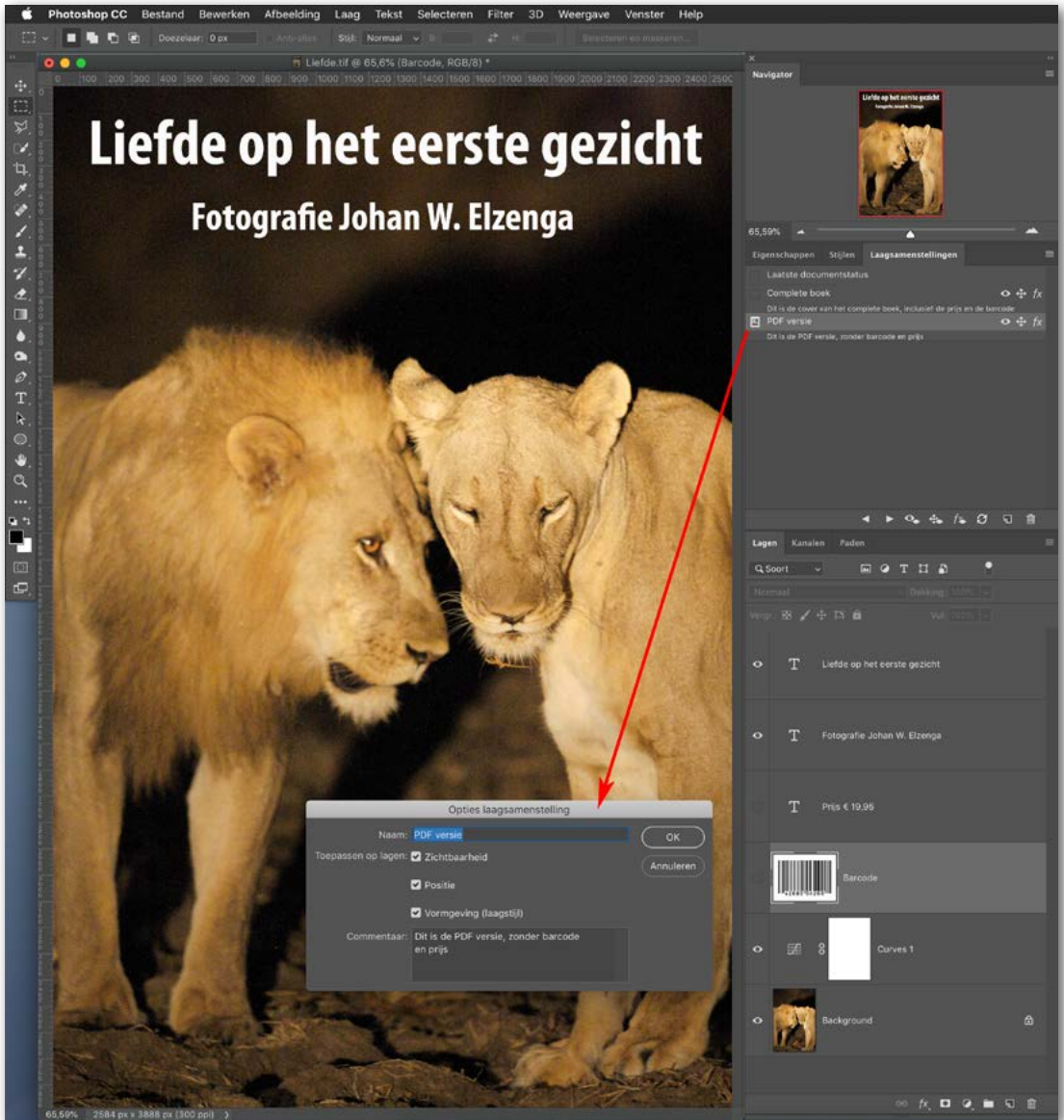
De mogelijkheden die Photoshop heeft met lagen zijn zo uitgebreid, dat er altijd een aantal functies en wetenswaardigheden overblijven die niet zo gemakkelijk in een hoofdstuk te vatten zijn. Daarom heb ik maar gewoon een hoofdstuk 'Diversen' toegevoegd, waar ik dergelijke dingen in kwijt kan.

In dit hoofdstuk vat ik alle dingen samen die naar mijn mening niet in dit boek mogen ontbreken, maar die ik niet goed in andere hoofdstukken kwijt kon. Het wordt dus een allegaartje van losse tips, maar zeker niet minder interessant of relevant dan de voorgaande hoofdstukken.

Laagsamenstelling

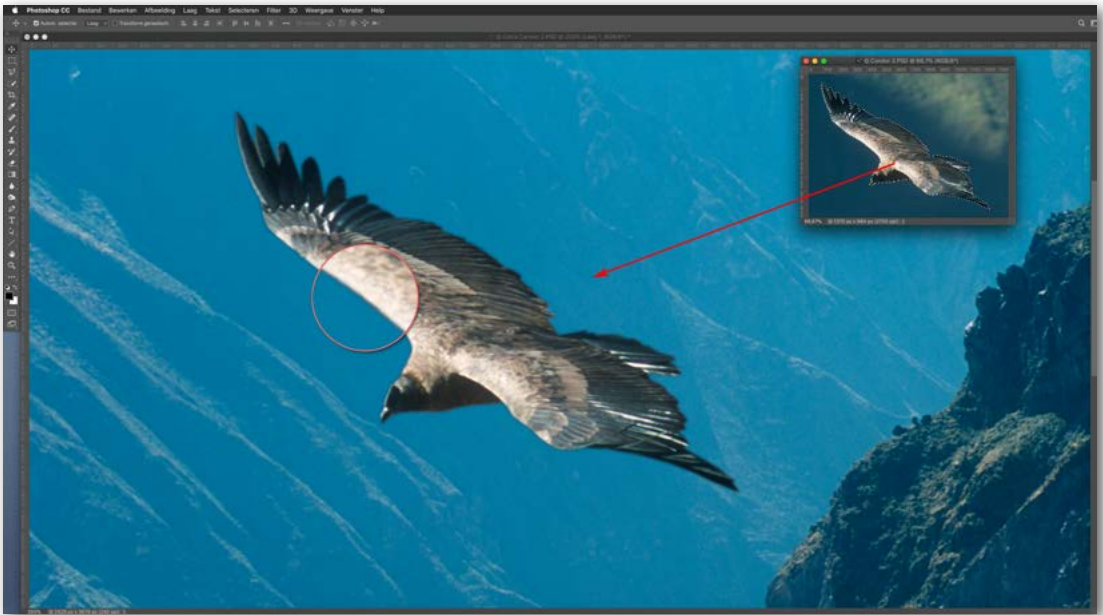
Onder de naam *Laagsamenstelling* heeft Photoshop een weinig gebruikte, maar zeker best handige mogelijkheid om meerdere versies van een bestand als het ware binnen één bestand te combineren. Stel dat je een uitgebreid bestand hebt gemaakt met daarin meerdere lagen. Je gebruikt dit bestand voor verschillende toepassingen, waarbij iedere toepassing net wat kleine verschillen vereist. Bijvoorbeeld de cover van een tijdschrift, waarbij je voor het gedrukte exemplaar wel een verkoopprijs en een barcode nodig hebt, maar voor een PDF-versie niet. Je kunt dan de prijs en de barcode in aparte lagen zetten, zodat je die gewoon even uit kunt zetten op het moment dat je de PDF genereert. Dat gaat handmatig ook nog wel, maar als het ingewikkelder wordt met nog meer lagen en/of andere dingen die gaan veranderen (zoals laagmodi of de volgorde van lagen), wordt het lastiger om niets te vergeten. Photoshop heeft daar een handige oplossing voor, die *Laagsamenstelling* wordt genoemd. Het komt erop neer dat je de samenstelling van een document een naam kunt geven, en die naam kunt bewaren in dat document. Het werkt precies hetzelfde als bij het aanmaken van nieuwe lagen. Vervolgens maak je de veranderingen aan voor de PDF, en geef je die ook een naam. Nu kan je met één muisklik heen en weer schakelen tussen beide versies van het document door even voor de desbetreffende naam te klikken in het palet *Laagsamenstelling*. Heel handig, en iets om te onthouden.

Gegevens die kunnen worden opgeslagen in zo'n *Laagsamenstelling* zijn de zichtbaarheid van de lagen, de positie van de lagen en de weergave (laagstijl) van de lagen. Dat geldt wel altijd voor alle lagen, niet per laag. Je kunt een *laagsamenstelling* een naam geven die in het palet zichtbaar is, en je kunt nog commentaar toevoegen (de eerste regel is zichtbaar in het palet als je het pijltje voor meer info open klikt). Zo'n *Laagsamenstelling* maken doe je als volgt: *Kies Venster - Laagsamenstellingen* om het *Laagsamenstellingen* paneel weer te geven. Klik op de knop *Nieuwe laagsamenstelling maken* beneden in het venster. De nieuwe *Laagsamenstelling* geeft de huidige staat van lagen weer in het deelvenster *Lagen*. In het dialoogvenster *Nieuwe laagsamenstelling* geef je de naam van de nieuwe samenstelling op, voeg je er een omschrijving aan toe en kies je opties die je op de lagen wilt toepassen: *Zichtbaarheid*, *Positie* en *Vormgeving*. Klik dan op OK. De opties die je selecteert, worden opgeslagen als standaardwaarden voor eventuele volgende samenstellingen.



Rand verwijderen

Als je een beeldmontage maakt door een object uit een foto te knippen en dan in een andere foto te plakken, ontstaat er vaak een lelijke rand rondom dat object. Dat komt omdat je het uitknippen van het object met een klein beetje vervaagde rand zult moeten doen. Doe je dat niet, dan lijkt het object ook echt alsof het met een schaar is uitgeknipt uit een andere foto. Maar door het iets vervagen van die rand, neem je als het ware ook een beetje van de achtergrondkleur mee van de originele foto. Als die kleur anders is dan de achtergrondkleur van de nieuwe foto, zie je zo'n rand.

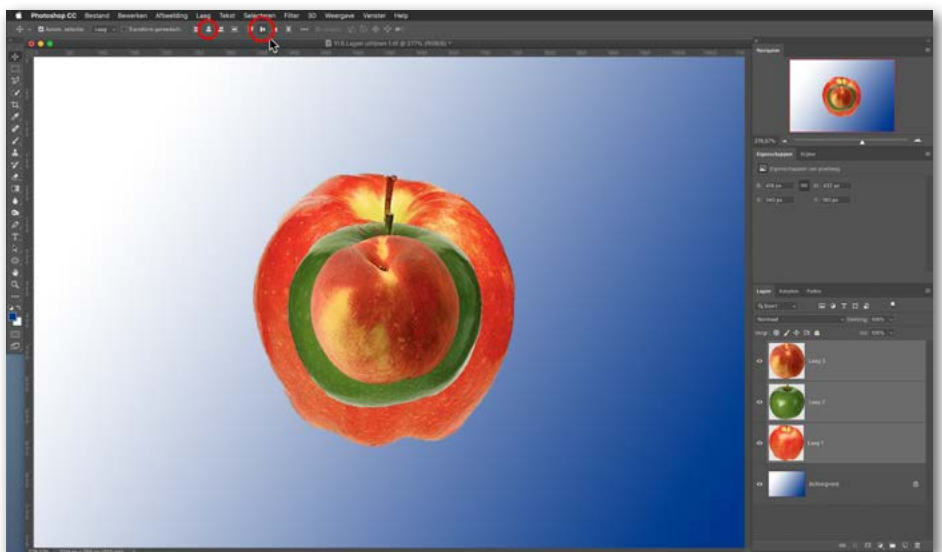
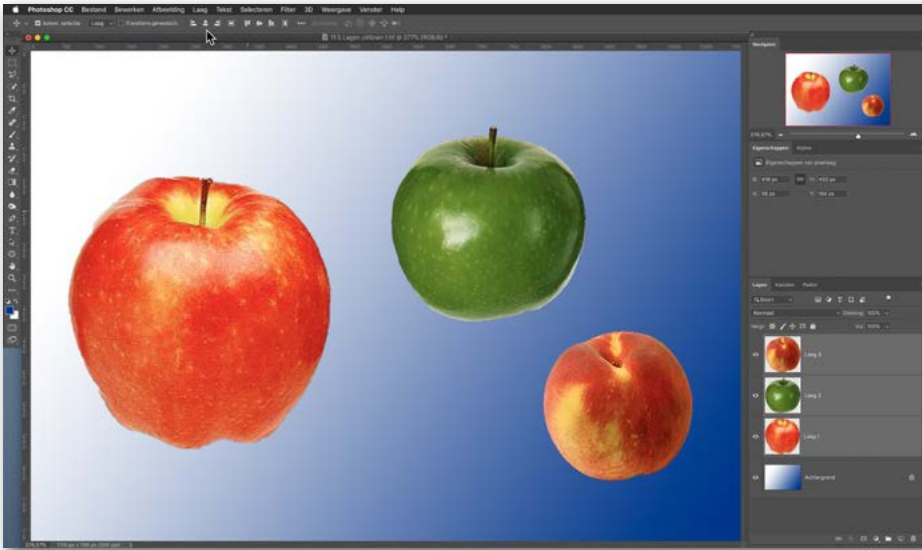


Er zijn verschillende manieren om zo'n randje te verwijderen, zoals met *Geavanceerd overvloeien* (zie hoofdstuk 7) of met een *masker*, maar Photoshop kan het ook snel en meestal zeer effectief voor je doen met het menu *Laag - Matting - Rand verwijderen....* De kleur van de uit de toon vallende pixels wordt dan vervangen door de kleur van verder van de rand gelegen pixels. Je kunt zelf aangeven hoe breed de rand is; meestal is dat 1 of 2 pixels. Als de achtergrond van het uitgeknipte voorwerp wit of zwart was, kan je de menu's *Witte rand verwijderen* en *Zwarte rand verwijderen* gebruiken. Die zijn verder niet instelbaar.



Objecten in lagen uitlijnen

Als je objecten hebt die ieder in een eigen laag zitten (waarbij die laag dus verder transparant is), dan kan Photoshop die lagen en daarmee de objecten voor je op verschillende manieren uitlijnen. Selecteer alle lagen met de objecten en zorg dat je het gereedschap *Verplaatsen* hebt geselecteerd in de gereedschapsbalk. Bovenin zie je nu een aantal knoppen actief worden, waarmee je de lagen simpel kunt uitlijnen. Er zijn knoppen om uit te lijnen (d.w.z. bijvoorbeeld de bovenkant op één hoogte te plaatsen) en er zijn knoppen om objecten te distribueren (d.w.z. de verschillen in onderlinge afstand gelijkmaken). Zo maak je bijvoorbeeld heel snel en gemakkelijk een schietschijf aan, uitgaande van drie cirkels. In dit voorbeeld gebruik ik drie vruchten. Een andere praktische toepassing is om meerdere tekstlagen uit te lijnen. De meest rechtse knop is overigens een andere manier om bij de opdracht *Automatisch uitlijnen* te komen (hoofdstuk 9).



Lagen samenvoegen

Tot dusver hebben we in dit boek alleen maar gesproken over hoe je allerlei lagen kunt aanmaken, maar soms zal je ze ook weer kwijt willen. Eén van de redenen kan zijn omdat bepaalde bestandsformaten als JPEG geen lagen ondersteunen, dus als je zo'n fraaie creatie met lagen op je website wilt zetten, is het zaak om alles toch weer 'plat' te maken tot alleen een achtergrondlaag. Uiteraard kan dat, maar er kan ook meer. Als je een document maakt met een aantal lagen, zal je zien dat je in het menu *Laag* en in het uitklapmenu in het lagenpalet een drietal keuzes krijgt om lagen samen te voegen. Vreemd genoeg is de Nederlandse omschrijving in het menu *Laag* niet altijd exact hetzelfde als in het lagenpalet, dus ik geef beide namen (in de Engelse versie zijn de namen wel hetzelfde).

Eén laag maken: Photoshop voegt alle lagen samen tot alleen een achtergrondlaag. In het Engels heet dit menu *Flatten* en daarom wordt er ook vaak gesproken van 'platmaken' van het bestand. Je hebt nu weer een 'gewoon' bestand zonder lagen, dat dus ook als JPEG* te bewaren valt.

Verenigen, zichtbaar: Dit lijkt op het platmaken van het beeld, maar als er lagen zijn in het document die onzichtbaar zijn gemaakt door het 'oogje' voor die laag uit te klikken, worden die lagen behouden. Zijn er geen onzichtbare lagen, dan is dit dus hetzelfde als Eén laag maken. In het lagenpalet heet dit menu *Zichtbare verenigen*.

Verenigen; omlaag laag: De geselecteerde laag wordt samengevoegd met de laag die er direct onder zit. Als er sprake is van laagstijlen, worden die gerenderd (omgezet in pixels). Het effect van de laagstijl blijft dus behouden, maar het is geen laagstijl meer. Ook speciale lagen als tekstlagen of vormlagen worden eerst gerenderd.

* Het is overigens niet nodig om je document zelf 'plat' te maken alleen maar omdat je er een JPEG van wilt bewaren. Als je naar Opslaan als... gaat en vervolgens voor JPEG kiest, zal Photoshop een platgemaakte kopie als JPEG bewaren en blijft het origineel met lagen intact (maar onopgeslagen!). In het dialoogvenster word je daarvoor ook gewaarschuwd. Kies je voor het verouderde Opslaan voor web en apparaten... of voor Exporteren als JPEG... dan wordt er ook altijd een kopie opgeslagen, die in dit geval ook automatisch eerst is platgemaakt.

Let op: Er is ook nog een 'undocumented feature' (nou ja, het is vast wel ergens te vinden) bij deze menu's. Als je *Verenigen, zichtbaar* kiest terwijl je de Alt-toets (Macintosh Optie-toets) ingedrukt houdt, dan worden alle lagen samengevoegd in de laag die je geselecteerd hebt, maar blijven de andere lagen wel bestaan. De meest praktische toepassing hiervan is om helemaal bovenop eerst een lege nieuwe laag aan te maken en dan deze optie te kiezen. Alle lagen eronder worden dan verenigd tot één laag, net als bij platmaken, maar de oorspronkelijke lagen blijven daar wel onder behouden. Je hebt dan een soort 'niet-destructief platmaken' gerealiseerd.

Lagen verschuiven

Zoals in eerdere hoofdstukken al gemeld, kan je lagen naar iedere positie verschuiven door ze in het lagenpalet beet te pakken met de muis en dan te verslepen. Er is echter ook een menu waarmee je die verplaatsingen kunt doen. Als je een laag hebt geselecteerd, vind je onder *Laag - Ordenen* de volgende mogelijkheden: *Op voorgrond* (de laag wordt helemaal bovenaan geplaatst), *Naar voren* (de laag wordt één stapje omhoog geschoven), *Naar achteren* (de laag wordt één stapje naar onderen geschoven) en *Op achtergrond* (de laag wordt helemaal naar onder geschoven). Let op: de laatste opdracht werkt net als handmatig verschuiven: je kunt een laag helemaal naar onderen schuiven, maar hij wordt daarbij niet omgewisseld met de achtergrondlaag als die bestaat. Als je dat wilt bereiken, moet je eerst de achtergrondlaag omzetten in een normale laag (zie ook volgende paragraaf). Heb je meer dan één laag geselecteerd, dan kan je de volgorde daarvan nog omkeren met het menu *Omkeren*.

Achtergrondlaag naar normale laag en terug

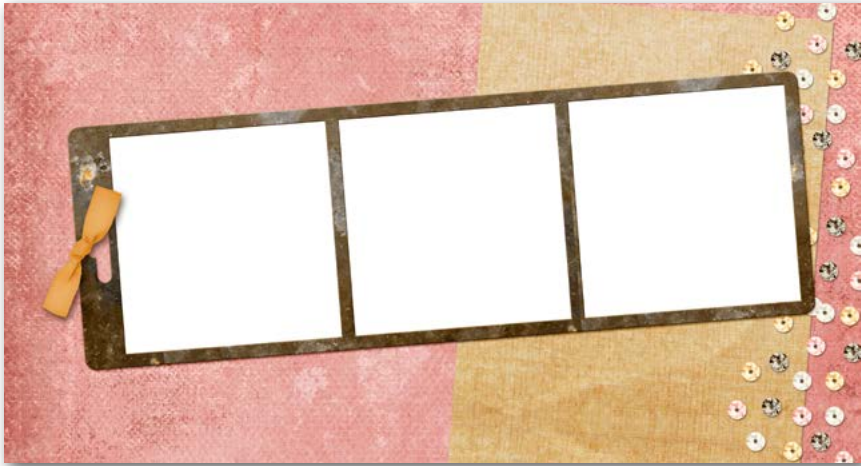
We hebben al gezien dat je van de *Achtergrond* een normale laag kunt maken door erop te dubbelklikken. Als je het dialoogvenster dat als eerste verschijnt niet wilt zien, houdt dan de Alt-toets (Macintosh: Optie-toets) ingedrukt. Wat we nog niet hebben gezien is hoe je weer een achtergrondlaag terugkrijgt als je dit gedaan hebt. Een menu lijkt er niet voor te zijn, maar is er wel degelijk. Kies *Laag - Nieuw - Achtergrond uit laag*. Dit werkt met iedere laag, dus niet alleen de onderste. Kies je dit menu terwijl een andere laag dan de onderste is geselecteerd, dan wordt die laag dus eerst onderop gezet en dan tot een achtergrondlaag gemaakt. Daardoor kan het document er onverwachts anders gaan uitzien. Het menu *Achtergrond uit laag* is er alleen als je document geen achtergrondlaag heeft. Heeft je document wel een achtergrondlaag, dan werkt dit menu juist omgekeerd (en dus als alternatief voor dubbelklik) en heet het *Laag uit achtergrond....* De enige manier om een normale laag en de achtergrondlaag om te verwisselen, is dus door eerst de achtergrondlaag om te zetten naar een normale laag, dan de andere laag te selecteren en het menu *Achtergrond uit laag* te kiezen.

Segmenten

Als je een plaatje maakt dat op het web moet worden gebruikt, kan je dit in *segmenten* verdelen waar de bezoeker dan apart op kan klikken. Ieder *segment* is dus een knop. Het gereedschap om een segment te tekenen vind je bij het *Uitsnijden* gereedschap. Druk daarop en houd je muisknop wat langer ingedrukt, dan krijg je de keuze voor *Segmenten*. Is je Photoshop-document in lagen verdeeld, dan kan je ook segmenten maken op basis van de lagen. Selecteer een laag, en kies vervolgens *Laag - Nieuw segment op basis van laag*.

Kaders

Een relatief nieuwe functie is het *kader*. Een *kader* is een speciale versie van een *vormlaag*, dat je gebruikt om een snelle manier te hebben om plaatjes aan een basisdocument toe te voegen. Je kunt rechthoekige en ovale kaders maken met dit gereedschap. Als je een andere foto naar een kader sleept, wordt die foto binnen het kader gezet en automatisch qua grootte aangepast. Dit is dus ideaal om collages te maken, waarbij je eerst een basisdocument maakt met lege kaders erin, dat je steeds opnieuw kunt gebruiken. Een nieuwe collage maken is dan simpel een kwestie van de foto's in de kaders slepen.



Deel 2

Uitgewerkte voorbeelden

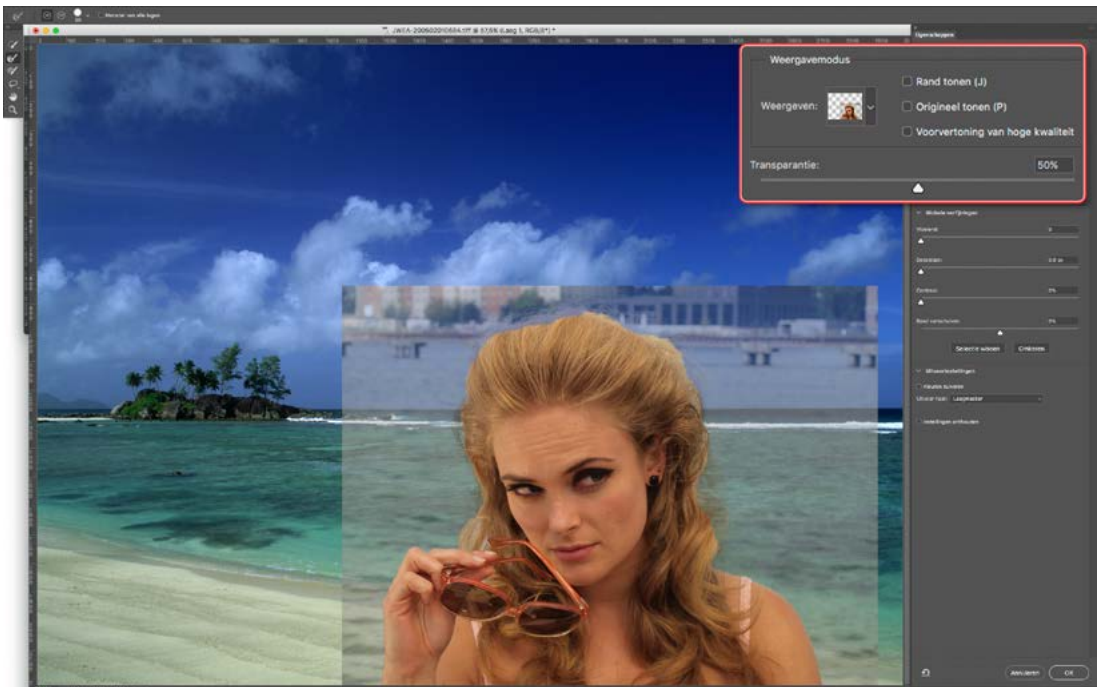


12 Beelden monteren

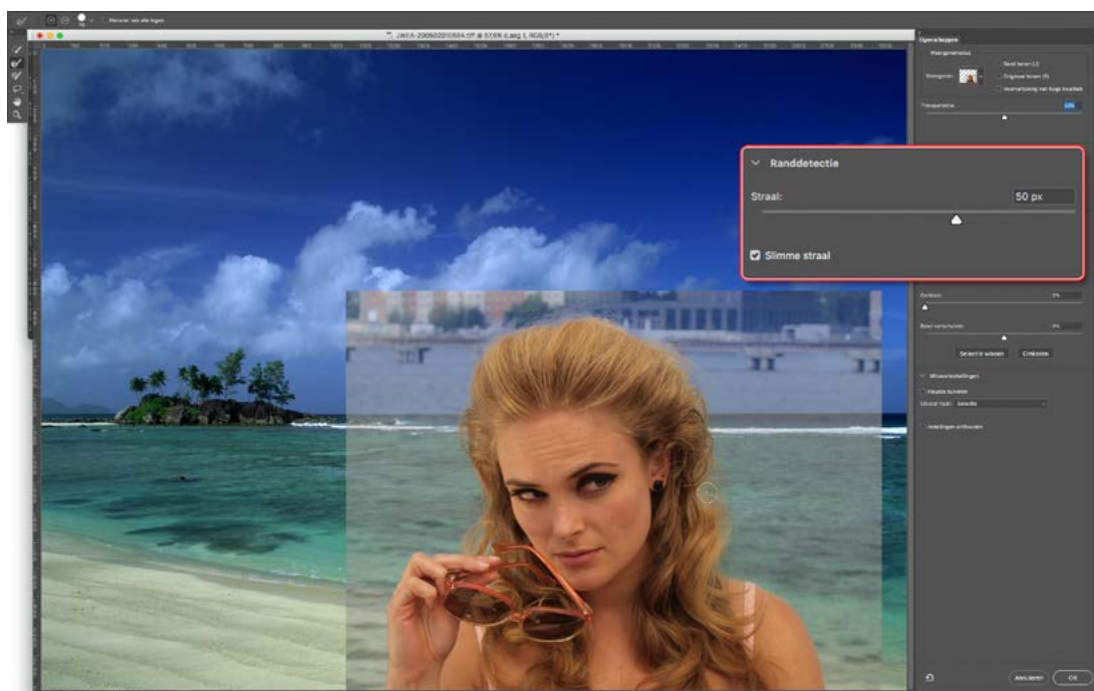
In Deel 1 zijn gemonteerde beelden al aan de orde geweest bij de behandeling van verschillende onderwerpen. In dit hoofdstuk gaan we een montage van begin tot eind uitvoeren om te zien wat daar allemaal bij zou kunnen komen kijken.

Bij het monteren van twee of meer beelden heb je meestal te maken met een foto die als achtergrond gaat dienen, en een andere foto waaruit je een element gaat snijden. Dat element komt dan als nieuwe laag in de eerste foto te staan, en moet vervolgens al dan niet nog verder bewerkt worden om het geheel meer geloofwaardig te maken. Nadat je beide beelden hebt uitgezocht, moet je dus beginnen met het object uit te snijden uit de tweede foto. Je hebt daarvoor in principe twee mogelijkheden. Ten eerste kan je het uitsnijden zelf zo nauwkeurig mogelijk proberen te doen, bijvoorbeeld met behulp van paden. Het voordeel van deze methode is dat je de foto dan inclusief pad kunt bewaren. Dat is handig voor het geval je later misschien nog eens een montage wilt maken met hetzelfde object, want dan hoef je al dat werk niet opnieuw te doen.

De tweede methode is om het object niet of slechts heel ruw uit te snijden, om vervolgens met een *masker* of met *Geavanceerd overvloeien* te gaan werken. Als dat laatste mogelijk is, scheelt dat natuurlijk heel veel priegelwerk. *Geavanceerd overvloeien* werkt vooral erg goed als je een achtergrondkleur hebt die niet in het object zelf voorkomt en voor een duidelijke afscheiding zorgt. Dan kan je gaan overvloeien op basis van kleur. Denk aan een blauwe achtergrond bij portretfoto's. Een andere methode hebben we ook al gezien via het veranderen van de laagmodus naar *Bleken* bij het monteren van de maan.



Bij ons eerste uitgewerkte voorbeeld gaan we gebruik maken van geavanceerde technieken om een mooi masker te maken. Photoshop heeft daarvoor de *Selecteren en maskeren* optie, die speciaal bedoeld is voor die lastige klusjes zoals een masker maken rondom de haren van een portretje. Omdat je het resultaat meteen op de onderliggende foto kunt projecteren, is het handig om eerst gewoon de hele portretfoto boven zijn nieuwe achtergrond te plaatsen. Maak een ruwe selectie van datgene dat in ieder geval bewaard moet blijven, en ga dan naar *Selecteren en maskeren* in het *Selecteren*-menu, of gebruik de knop met dezelfde naam in de gereedschapsbalk van je selectiegereedschap. Je kunt nu de selectie tegen de achtergrond tonen, waarbij je het niet-geselecteerde deel half transparant kunt maken. Zo zie je het eindresultaat al min of meer, terwijl je toch ook nog kunt zien waar het masker nog niet goed is.

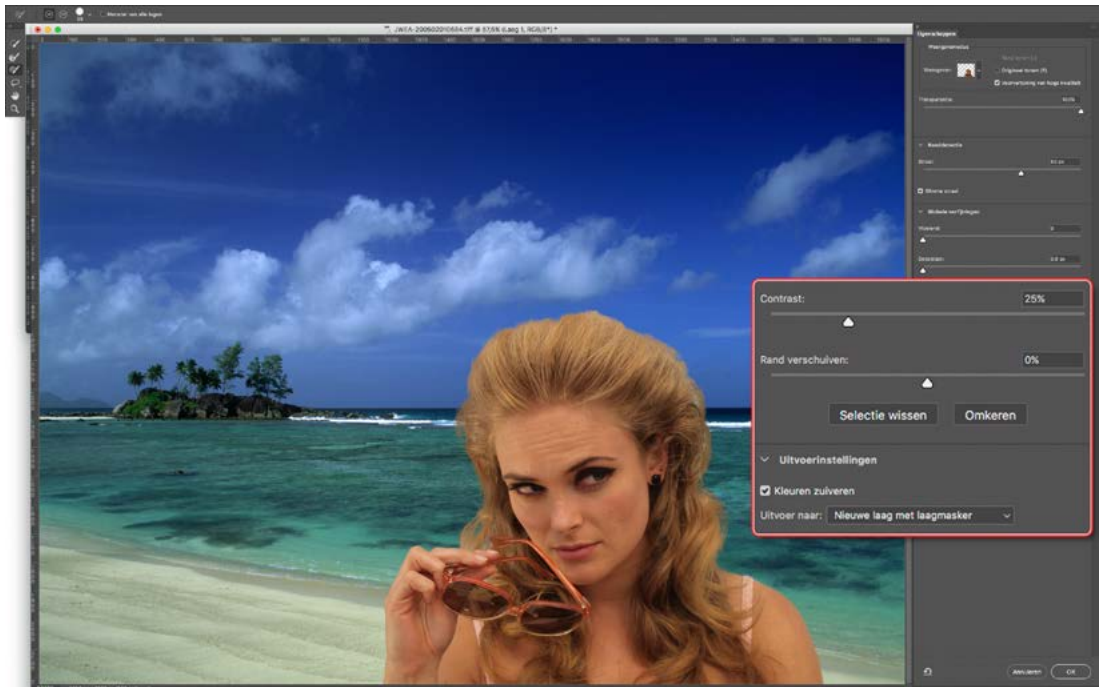


Zet nu eerst *Slimme straal* aan, en speel vervolgens met de breedte van de straal. De slimme straal zorgt ervoor dat Photoshop het verschil ziet tussen delen waar het masker een vrij harde rand moet geven (rondom de schouders bijvoorbeeld) en waar een breder en vagere rand moet komen (bij de haren). Met de straalbreedte geeft je Photoshop de ruimte om die rand bij de haren te maken. Vervolgens kan je met de middelste kwast stukjes straal toevoegen, of juist stukjes binnen of buiten het masker laten vallen. Let op: je schildert hiermee niet het masker zelf, maar de straal waarbinnen Photoshop het masker genereert. Als je een stukje masker wilt toevoegen of weghalen, neem dan de onderste penseel.

Tenslotte kan je nog wat algemene instellingen aanpassen, zoals het contrast in het masker verhogen (goed om die haren iets beter los te maken), de randen ervan opschuiven om een 'halo' rondom het

object te vermijden, of met *Kleuren zuiveren* de kleur van de half gemaskerde randjes aan te passen aan de nieuwe achtergrondkleur. In dat laatste geval verander je de foto zelf, dus dan zal de uitvoer een nieuwe laag met een laagmasker worden. Even nog een tip: ga niet een half uur knoeien om dat laatste losse haartje ook nog goed te krijgen. Masker dat gewoon weg. Jij bent de enige die weet dat dit haartje er oorspronkelijk wel was!

Mocht deze techniek toch minder goed werken dan je zou verwachten, dan gaan we een hoofdstuk 16 nog een stapje verder en combineren we verschillende technieken om het perfecte masker te maken.



Perfekte kleurmontage

Met een goed masker alleen ben je er nog niet. Ook de kleuren moeten geloofwaardig overeenkomen qua helderheid, kleurtoon, en kleurverzadiging. Bij de vorige foto zit dat vrij goed, maar dat is natuurlijk lang niet altijd het geval. Laten we eens kijken naar een andere montage. We gaan dit keer uit van een reeds gemonteerde foto. Met het masker zit het wel goed, en dat is hier 'toegepast' om de modellen uit te snijden zonder een masker te hebben. De helderheid en kleur kloppen natuurlijk van geen kant.



Photoshop heeft verrassend weinig automatische functies om dit te verbeteren. Je kunt *Afbeelding - Aanpassingen - Kleur afstemmen* kiezen, en de achtergrondlaag als *Bron* nemen. De standaardinstellingen geven een bar slecht resultaat, maar als je *Vervagen* op 50 zet kom je nog wel een eind. Helemaal bevredigend is het echter niet.



We gaan het daarom anders doen, en zo veel mogelijk met aparte aanpassingslagen. Voeg een *Helderheid/contrast aanpassingslaag* toe, selecteer deze laag en de laag met de modellen en groepeer deze twee lagen. Verander de *Overvloeimodus* van de groep van *Doorheen halen* naar *Normaal*. Dit zorgt ervoor dat het effect van alle aanpassingslagen die binnen de groep worden geplaatst, beperkt blijft tot de lagen binnen die groep. Zo kunnen we alleen de laag met de modellen aanpassen, en niet de achtergrondlaag. De *Helderheid* is hier op -50 gezet, maar zoals je ziet is het lastig te beoordelen, omdat de kleurintensiteit ook zo verschilt.



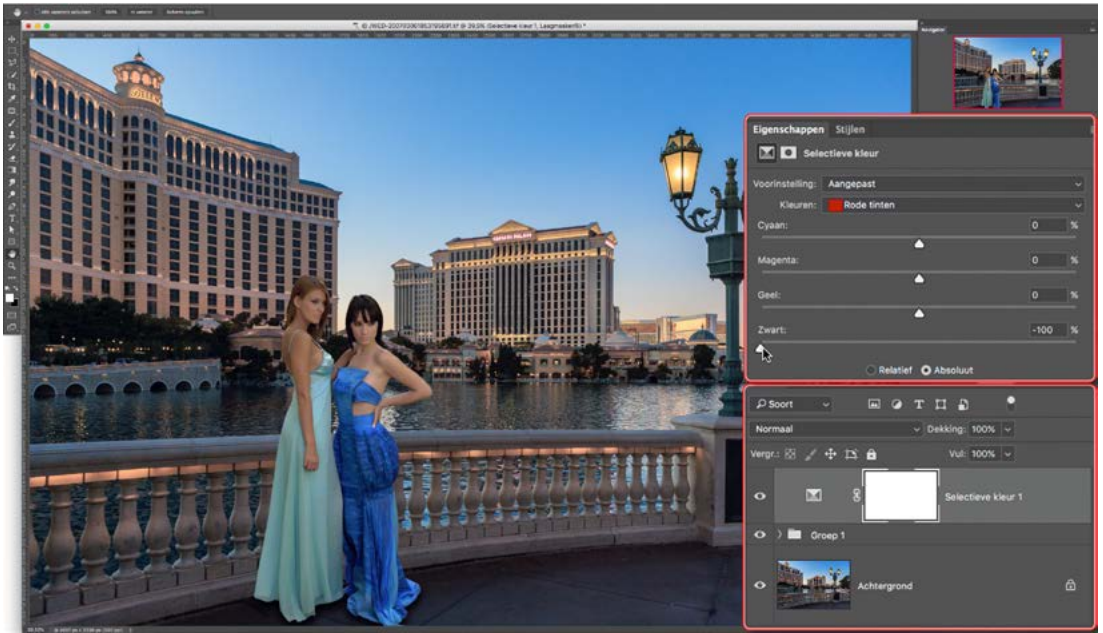
Omdat de kleur zo afleidt, gaan we de verschillende aanpassingen via grijstonen doen. Selecteer de groep, klap hem even dicht, en voeg dan een *Kleurtoon/verzadiging-aanpassingslaag* toe. Deze komt nu boven de groep te staan (als je de groep opengeklapt houdt, komt die binnen de groep). Zet de verzadiging op -100, zodat de hele foto zwartwit wordt. Nu kan je de groep weer openklappen en de *Helderheid/contrast*-instelling goed zetten. Omdat je nu geen kleuren ziet, is dit veel beter te beoordelen (volgende pagina bovenaan).

Deze *Kleurtoon/verzadiging-aanpassingslaag* hebben we daarna niet meer nodig, maar omdat de kleurverzadiging van de modellen te hoog is in vergelijking met de achtergrond, moeten we wel zo'n laag binnen de groep hebben. Schuif hem daarom gewoon naar binnen de groep, en zet de *Verzadiging* eerst gewoon even terug naar 0. Vervolgens kan je het schuifje langzaam naar links bewegen totdat de kleurverzadiging goed past, maar ook dit is weer niet zo eenvoudig. Het menselijk oog is daar nogal ongevoelig voor, waardoor subtiele verschillen vaak niet opvallen (maar iemand anders misschien wel).



Ook hier gaan we daarom een methode gebruiken die via grijs tinten werkt. Klap de groep weer even dicht, om een *Selectieve kleur*-aanpassingslaag boven de groep te kunnen zetten. We gaan hiermee een ‘verzadigingsbeeld’ maken. Dat doe je als volgt. Zet de *Methode* onderaan op *Absoluut*, en zet vervolgens het *Zwart*-schuifje van de *Rode tinten* op *-100%*. Doe hetzelfde met alle andere kleuren, dus bij alle kleuren zet je het *Zwart*-schuifje op *-100%*. Je houdt nu nog de *Witte tinten*, *Grijs tinten* en *Zwarte tinten* over. Daar zet je het *Zwart*-schuifje juist op *+100%*. Je kunt hier een voorinstelling van maken, zodat je het in de toekomst met één klik kunt doen.





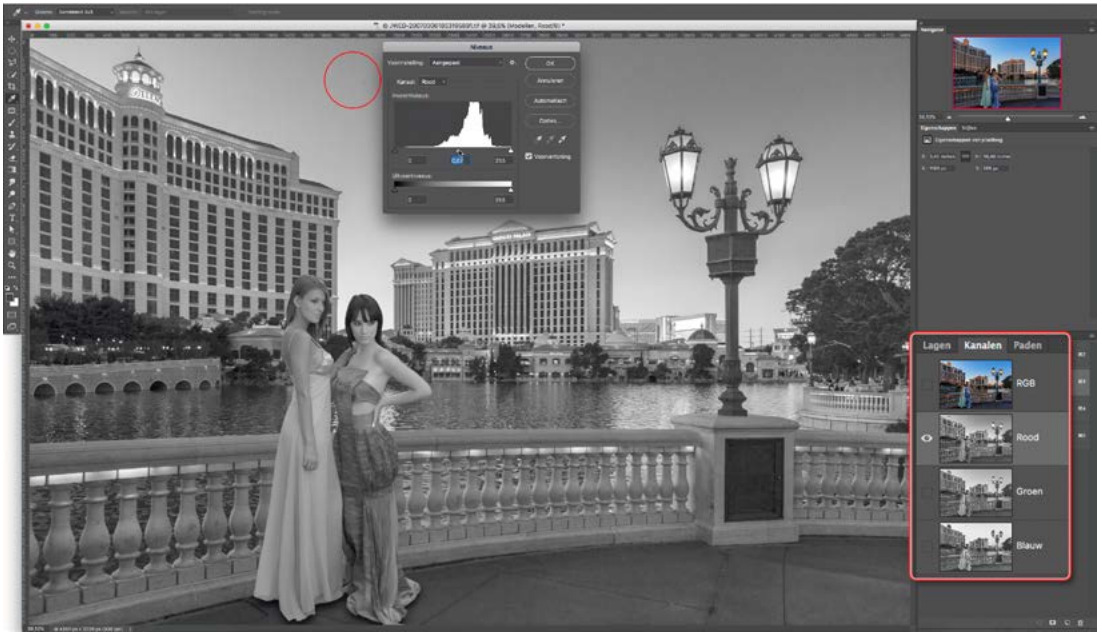
Het zwart-witbeeld dat je nu krijgt is een beeld op basis van kleurverzadiging. Hoe lichter grijs, hoe meer kleurverzadiging in de oorspronkelijke foto. Klap de groep weer open, selecteer de *Kleurtoon/verzadiging aanpassingslaag* en gebruik het *Verzadiging*-schuifje om de modellen en de achtergrond mooi op elkaar te laten aansluiten qua grijstint. Dat betekent dat ze goed op elkaar zijn afgestemd qua kleurverzadiging als we straks die *Selectieve kleur aanpassingslaag* weer uitzetten.



Als laatste gaan we nog kijken hoe je twee kleuren binnen zo'n montage identiek kunt maken als je dat wilt. En je raadt het al; ook dat gaan we via een verrassende grijstinten-techniek doen. Stel dat we de jurk van het linker model willen aanpassen aan de achtergrond. De huidige groenblauwe kleur komt nergens in de achtergrond voor, dus misschien is het mooier als die jurk dezelfde kleur blauw zou hebben als de lucht recht boven haar. Dan doen we als volgt. Selecteer een vierkantje of rondje van de jurk, op een plek die zo egaal mogelijk is (let op dat je de laag met de modellen hebt geselecteerd!). Schakel over naar het *Verplaatsen*-gereedschap, houd de *Optie/Alt*-toets ingedrukt en sleep die selectie naar de plek in de lucht die je als bron wilt gebruiken. Dit stukje zit nu in dezelfde laag als de modellen, dat is belangrijk. Selecteer daarna de jurk, waarbij dat rondje ook geselecteerd moet blijven. We willen immers alleen de jurk van kleur veranderen, niet de hele laag. Voor de jurk zelf werkte het *Snelle selectie*-penseel prima, de schouderbandjes is even wat meer werk. Daar zal je flink op moeten inzoomen, om die vervolgens bijvoorbeeld met de *Veelhoeklasso* toe te voegen. Je kunt natuurlijk ook besluiten om het schouderbandje maar te vergeten. Het is zo dun, dat een klein kleurverschil daar vermoedelijk niet zal opvallen.



Maak de 'wandelende mieren' van de selectie even onzichtbaar met *Cmd/Ctrl-H* (dan zie je zo veel beter wat je doet), ga naar het *Kanalen*-paneel en selecteer alleen het rode kanaal. Het rondje bovenin het beeld heeft nu een grijstint die afsteekt tegen de omgeving. Druk op *Cmd/Ctrl-L* om *Niveaus* op te roepen, en verplaats het middelste schuifje (en indien nodig ook het rechter schuifje) zo dat het tintverschil zo goed mogelijk verdwijnt. Het rondje moet dus zo veel mogelijk onzichtbaar worden. Daarna doe je hetzelfde met de andere kanalen.



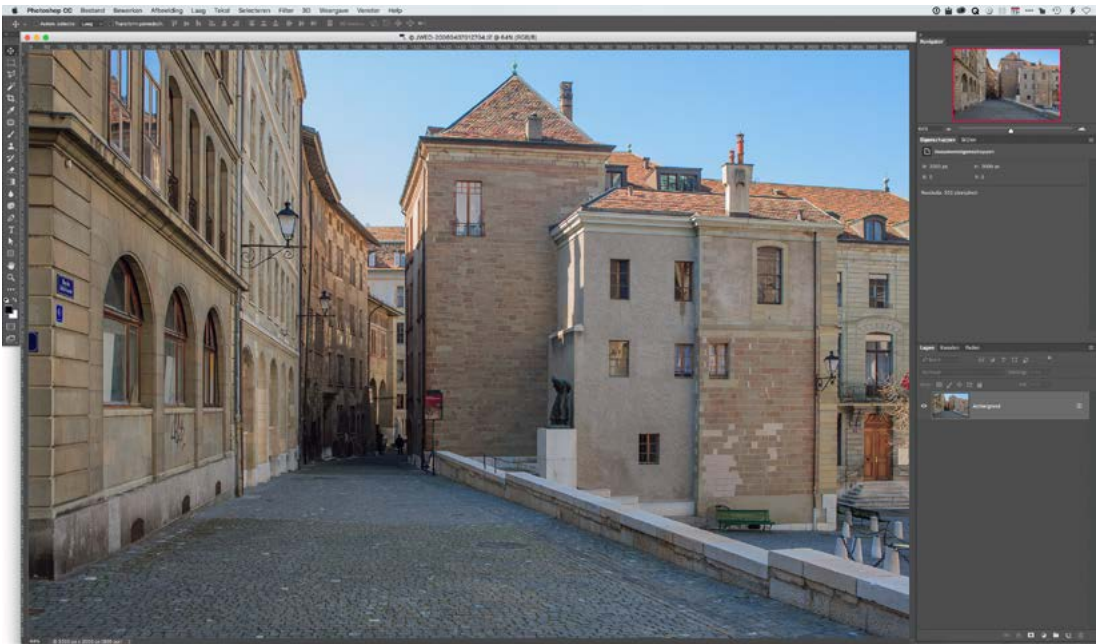
Selecteer het RGB kanaal. Als de jurk nu inderdaad dezelfde kleur heeft als de lucht, zal dat rondje vrijwel onzichtbaar zijn geworden. Moest je ook het rechter schuifje bij een kleurkanaal gebruiken, dan heb je kans dat de kleurtoon goed is, maar dat er nog wel een helderheidsverschil is. Dat los je op door ook het RGB-kanaal met *Niveaus* gelijk te maken aan de achtergrond. Maak de wandelende mieren weer zichtbaar, deselecteer, en vergeet niet dat rondje nog even te verwijderen!



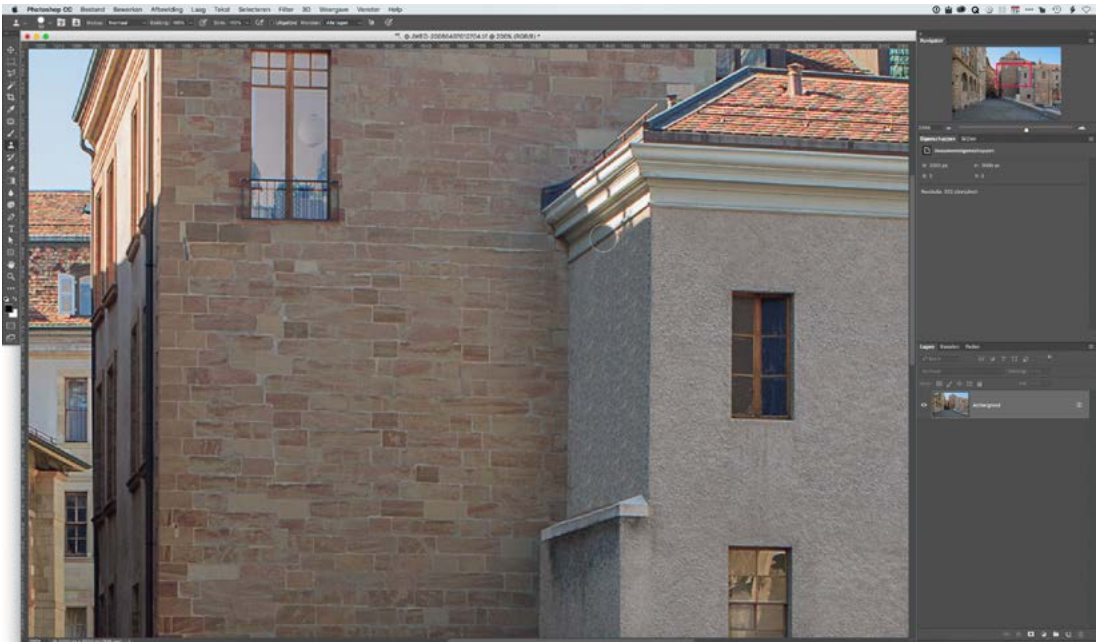
13 ··· Een nachtelijke regenbui ···········

Hoewel er miljarden stockfoto's zijn, is het soms lastig om precies het gewenste beeld te vinden. Vooral speciale situaties, zoals een nachtelijk regenbui in de stad, worden minder vaak gefotografeerd dan je denkt. Geen probleem, dan zetten we toch zelf de sluisdeuren van de hemel open?

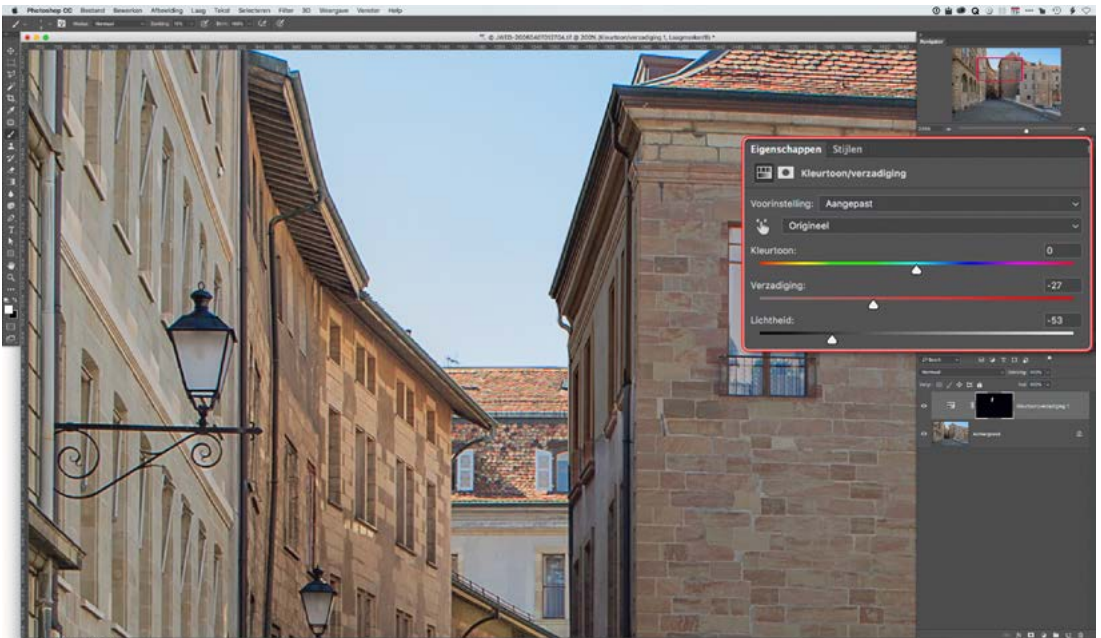
Een opname die overdag werd gemaakt is redelijk eenvoudig om te toveren tot een avondopname. Hollywood filmt vrijwel al haar avond- of nachtopnamen overdag. Het kan alleen niet met ieder beeld. Allereerst moeten er niet te veel mensen rondlopen, en als er iemand loopt, zou dat ook 's avonds in de regen moeten kunnen zijn. Let ook op fel door de zon beschenen vlakken, want die verraden meteen dat het geen avond kan zijn geweest.



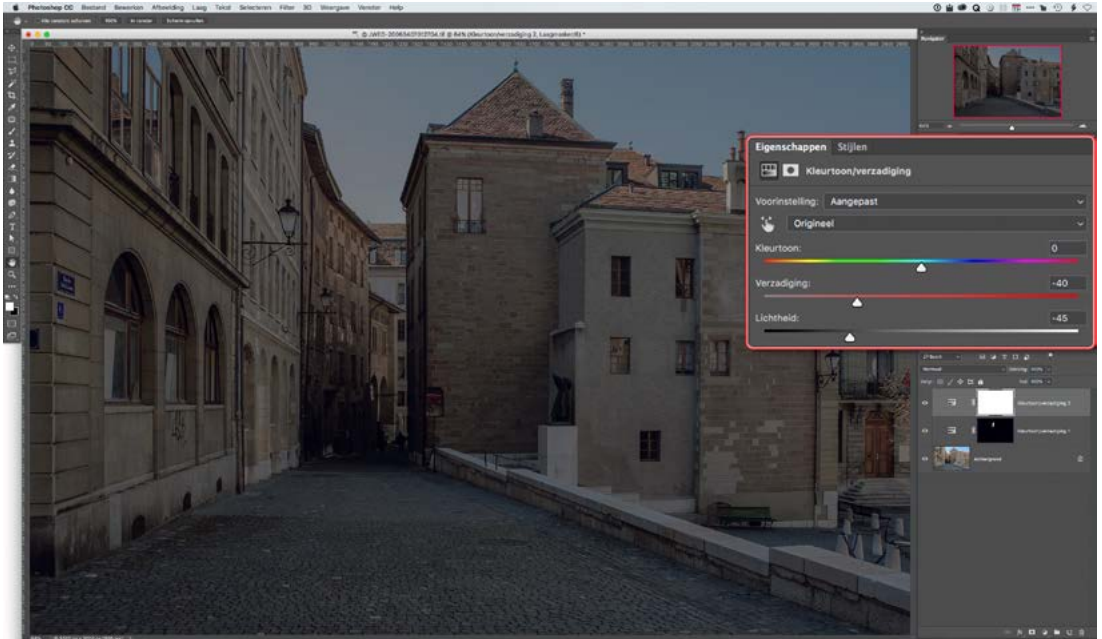
Deze opname heeft twee plekken die (te) fel door de zon beschenen worden en die we dus eerst moeten aanpakken. De muur rechts op de foto is redelijk eenvoudig te doen. Gebruik gewoon het kloonstempel om het zonbeschenen deel te vervangen door een deel in de schaduw. Zet de optie *Uitgelijnd* uit, dan springt de bron steeds terug naar zijn originele plek als je de muisknop loslaat. Dat geeft wel enigszins een repeterend patroon, maar dat is voor een muur als deze geen probleem en bovendien valt het straks in een donker deel van de foto.



De muur in het steegje is lastiger te doen. Je zou misschien denken dat dit ook gewoon met het kloonstempel kan, maar door perspectiefverschil 'past' het bronmateriaal niet exact op de bestemming. Een oplossing is om het *Perspectiefpunt* filter te gebruiken en zo in perspectief te klonen, maar met een *Kleurtoon/verzadiging aanpassingslaag* en een *masker* voor het lichte deel gaat het wel zo gemakkelijk. De randjes blijven iets zichtbaar, maar ook hier geldt dat het straks in een donker deel van de foto valt, waardoor je dat niet of nauwelijks meer zult zien.

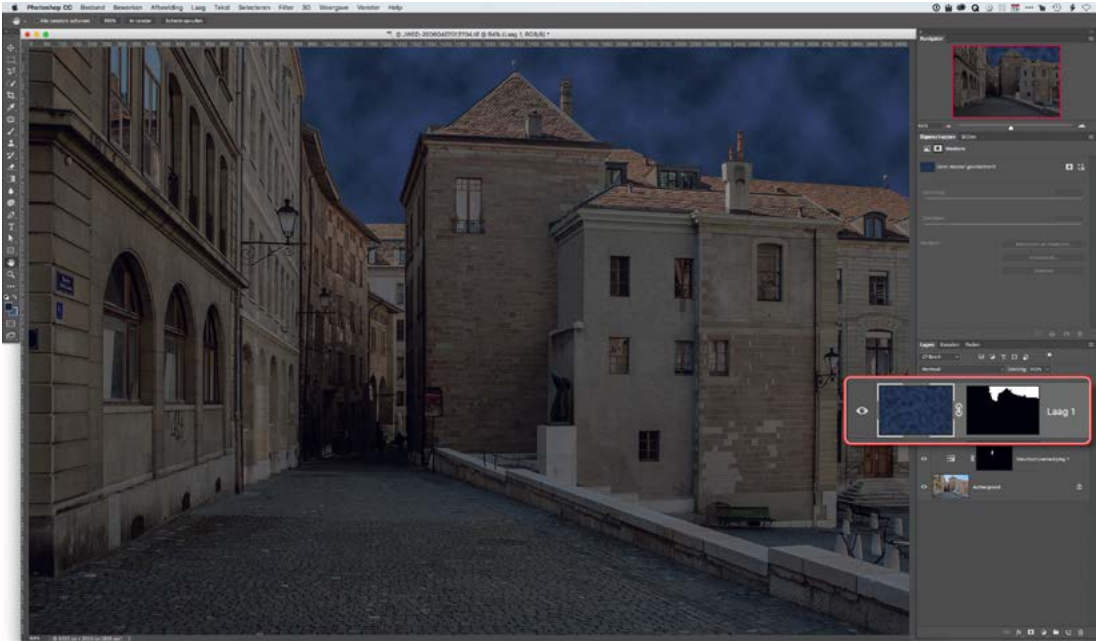


In de avond is het niet alleen donkerder, maar verliezen onze ogen ook hun vermogen om kleur te zien. Daarom maken we het hele beeld niet met *Niveaus* of *Curven* donker om zo een avond te simuleren, maar gebruiken we een tweede *Kleurtoon/verzadiging aanpassingslaag*. Met de *Verzadiging* op -40 en de *Lichtheid* op -45 krijg je zo een veel geloofwaardiger beeld. Je kunt eventueel ook de *Kleurtoon* nog iets naar blauw opschuiven, omdat de kleurbalans van het licht 's avonds blauwer is. Hier is dat (nog) niet gedaan, maar omdat we steeds met (aanpassings)lagen werken, kan dat altijd nog.

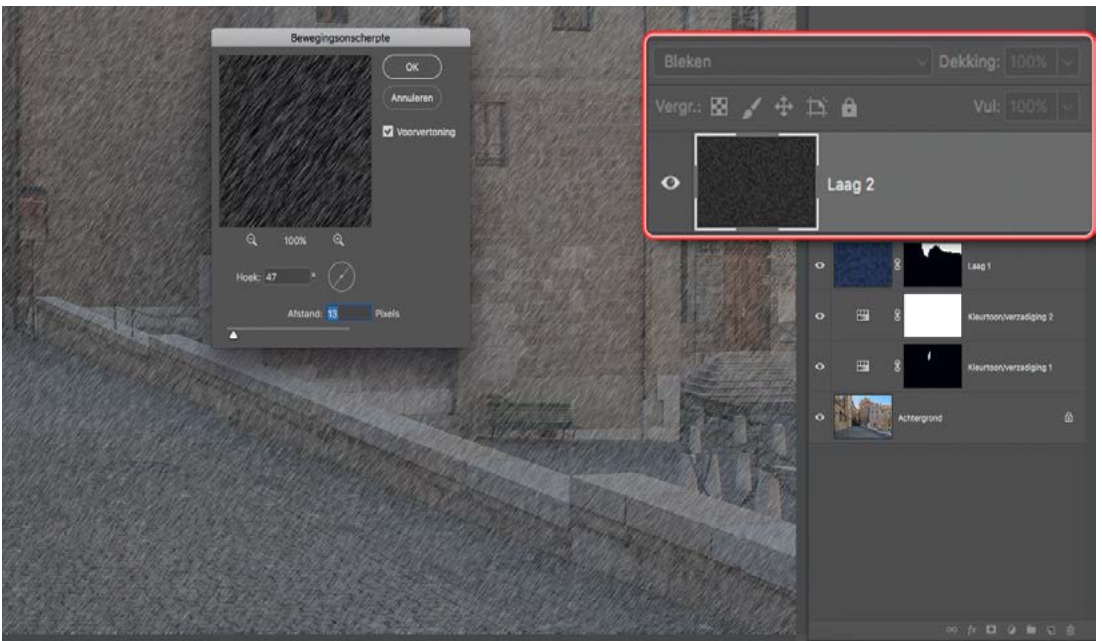


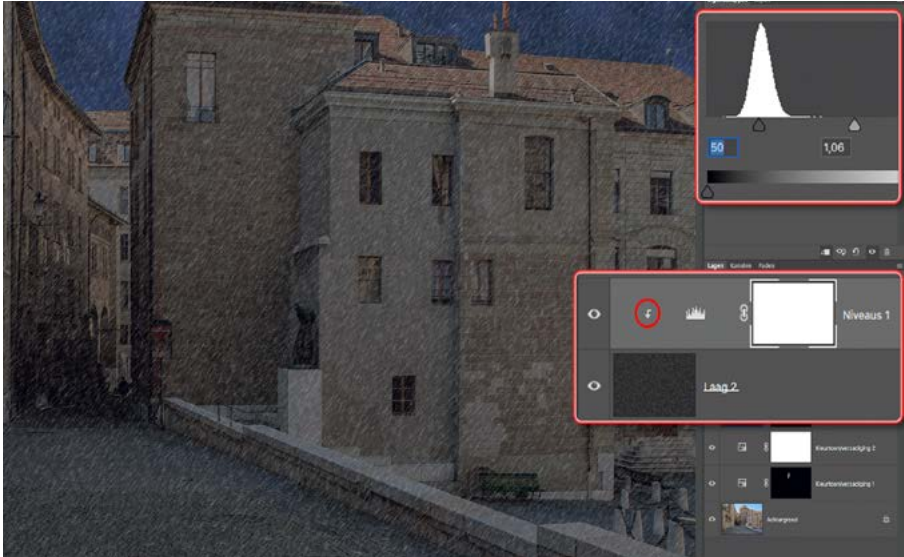
De lucht is nog steeds te licht, en er zijn helemaal geen wolken waaruit onze regen straks moet vallen. Maak daarom een nieuwe laag aan, selecteer alleen de lucht en klik op *Laagmasker* toevoegen om de selectie als masker voor de laag te gebruiken. Zet de voorgrond- en achtergrond-kleur op donkerblauw en iets lichter blauw, en gebruik *Filter – Rendering – Wolken* om daarmee een wolkenlucht te creëren (zie volgende pagina). Je kunt natuurlijk ook een dreigende wolkenlucht uit een andere foto inmonteren.

Daarna wordt het tijd voor de regen. Maak weer een nieuwe laag aan, vul die met zwart en zet de *Overvloeimodus* van de laag op *Bleken*, zodat zwarte pixels onzichtbaar worden en witte pixels zichtbaar blijven. Ga naar *Filter – Ruis – Ruis...* en voeg 50% monochromatisch Gaussiaans ruis toe. Ga daarna naar *Filter – Vervagen – Bewegingsonscherpte* en gebruik 10 – 15 pixels als *Afstand* om de strepen van vallende regen te simuleren. Met een *Hoek* van zo rond de 45 graden lijkt er ook een stevige wind te staan.



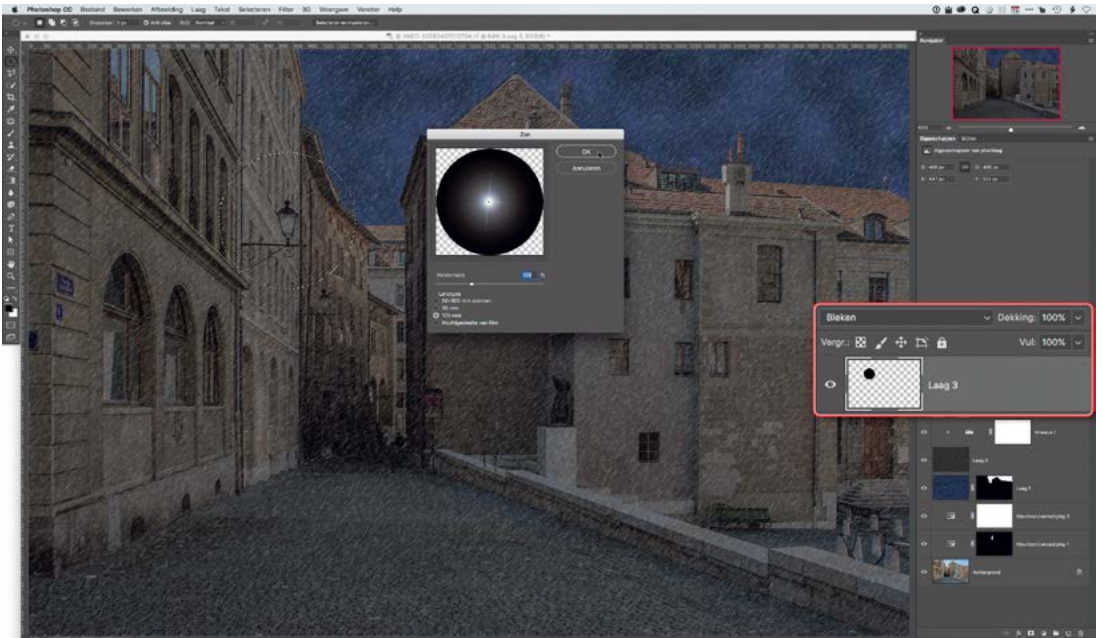
De regen is nu nog te massaal, maar ook dit kunnen we via een *aanpassingslaag* doseren, zodat het op ieder moment nog te veranderen is. Voeg een *Niveaus aanpassingslaag* toe, en maak daar een *Uitknipmasker* van door op het vierkantje met het gehoekte pijltje te klikken. Nu werkt die laag alleen maar op de direct daaronder liggende laag, en niet op de rest van het beeld. Schuif het linker schuifje een stuk naar rechts, zodat een deel van de ‘regen’ weer helemaal zwart wordt.





Op de foto zijn een paar straatlantaarns te zien, die natuurlijk moeten branden. Maak een nieuwe laag aan, zet de *Overvloeimodus* op *Bleken*, en maak een ronde selectie rondom de lantaarn die je met zwart vult. Ga vervolgens naar *Filter – Rendering – Zon*, kies voor een *105mm Lenstype* en klik precies in het midden om de zon te plaatsen. Je kunt de helderheid eventueel nog wat aanpassen, maar pas op dat de randen van het rondje echt zwart moeten blijven, anders zie je dat meteen.

De andere lantaarns kan je uiteraard het snelste maken door gewoon de laag een paar keer te kopiëren, en dan het lichtje naar de goede plaats te slepen. Een lantaarn die wat verder weg is, moet natuurlijk

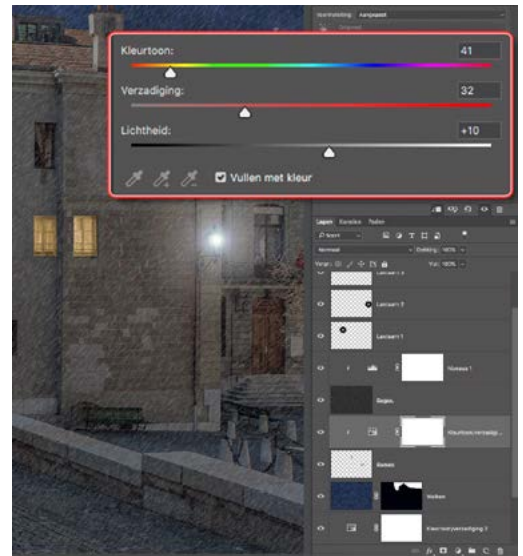




wat minder fel schijnen. Probeer dat niet te doen door de *Dekking* van de laag te verminderen, dat geeft een ongeloofwaardig effect. Gebruik *Transformeren – Schalen* om het lichtje wat kleiner te maken.

Het aantal lagen is inmiddels zo groot geworden, dat het verstandig is om de hoofdlagen een naam te geven. We moeten ook een paar ramen hebben waar licht achter lijkt te schijnen, anders wordt het een onbewoonde spookstad. Selecteer in de achtergrondlaag een paar ramen die toch al wat lichter zijn, kopieer ze met *Cmd-J* (*Ctrl-J*) naar een nieuwe laag, en schuif die laag naar boven, zodat hij net onder de laag met regen komt. Daardoor worden de ramen al lichter, maar dat is nog niet genoeg. Voeg een *Kleurtoon/verzadiging aanpassingslaag* toe waar je weer een *Uitknipmasker* van maakt, zodat alleen deze Ramen-laag wordt beïnvloed. Klik de optie *Vullen met kleur* aan, en kies een gele kleur. Zet de *Verzadiging* en de *Lichtheid* wat hoger, zodat het op een verlicht raam gaat lijken.

Onze regenbui is bijna af, tijd om goed alle kleine stukjes van het beeld te controleren. In de linker bovenhoek van de foto zie je de originele blauwe lucht weerspiegelen in wat ramen. Dat klopt natuurlijk niet, dus daar moeten we het masker van onze nieuwe lucht even bijwerken. Dergelijke ‘vergeten’ stukjes verraden vaak dat er ‘gephotoshopt’ is.





Bij het inzoomen in de vorige stap viel me tenslotte op dat de ‘regendruppels’ wel erg wit zijn en helemaal niet doorzichtig.

Daarmee lijkt het meer op sneeuw dan op regen. De oplossing is om de *Dekking* van de Regen-laag op 50% te zetten. Zou het effect van de regen daardoor weer te weinig worden, dan kunnen we uiteraard de instellingen van de *Niveaus* aanpassingslaag daarboven gebruiken om hiervoor weer te corrigeren.



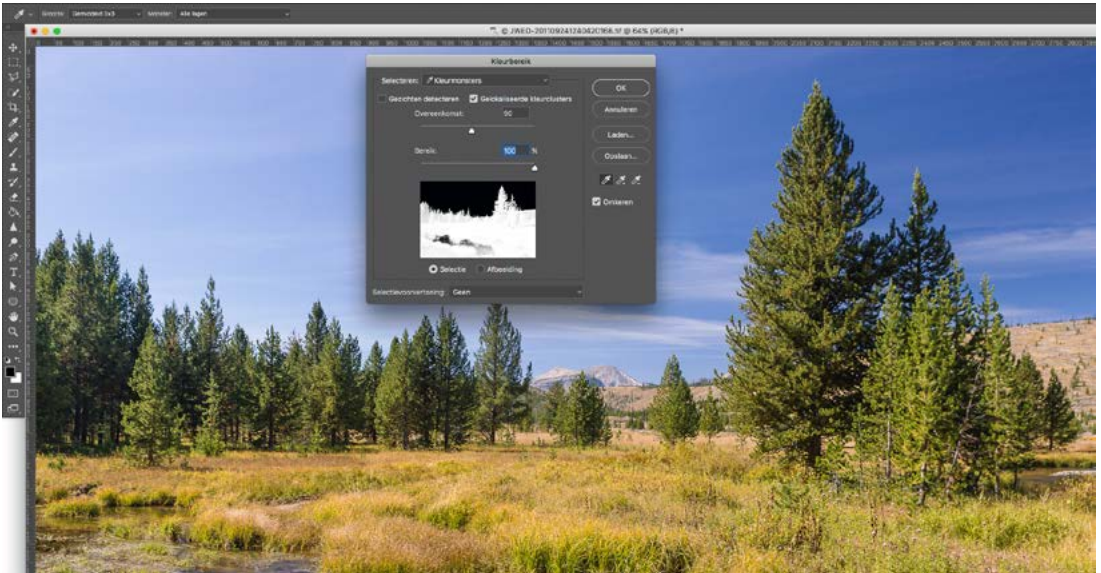
14 Sneeuwlandschap

Door de opwarming van de aarde komen echte fraaie winterse landschappen steeds minder vaak voor. Daarom gaan we in deze workshop de natuur een handje helpen, en toveren we een zomers landschap om in een sneeuwlandschap.

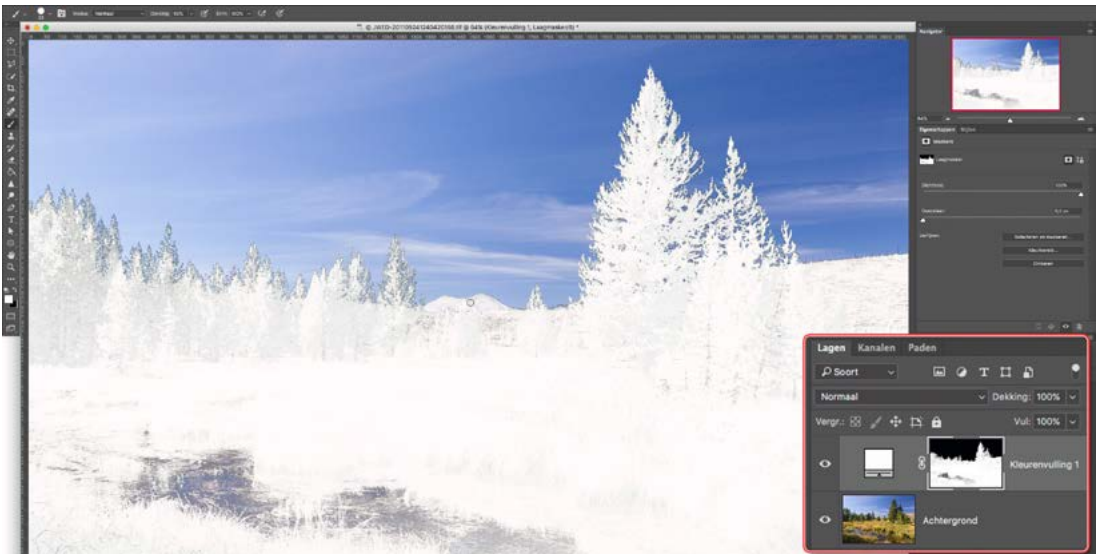
In het vorige hoofdstuk zagen we onder andere hoe je een regenbui simuleert. Nu gaan we met vrijwel dezelfde techniek ook een sneeuwbuï maken. We beginnen met het kiezen van de juiste foto voor ons sneeuwlandschap. In principe kan dat natuurlijk iedere landschapsfoto zijn, maar als je het een beetje geloofwaardig wilt houden, moet je geen landschapsfoto nemen waar duidelijk zichtbare loofbomen op staan. Die verliezen in de winter immers hun bladeren, dus een sneeuwlandschap met loofbomen in vol blad verraadt al snel dat er 'gephotoshopt' is. Kies voor een landschap met naaldbomen.



Het eerste dat we gaan doen is een masker maken voor de blauwe lucht. Omdat we ook het water op de voorgrond een beetje willen maskeren zijn gereedschappen als het *Snelle selectie-penseel* hier minder geschikt. Ga naar *Selecteren – Kleurbereik*, stel dit in op *Kleurmonsters* en gebruik de pipetjes om de blauwe delen in de foto te selecteren. Je zou misschien denken dat je ook gewoon *Blauwe tinten* kunt kiezen, maar dat valt tegen en biedt ook geen mogelijkheid tot verfijnen. Klik *Omkeren* aan, want we willen een masker maken dat de lucht juist uitsluit.

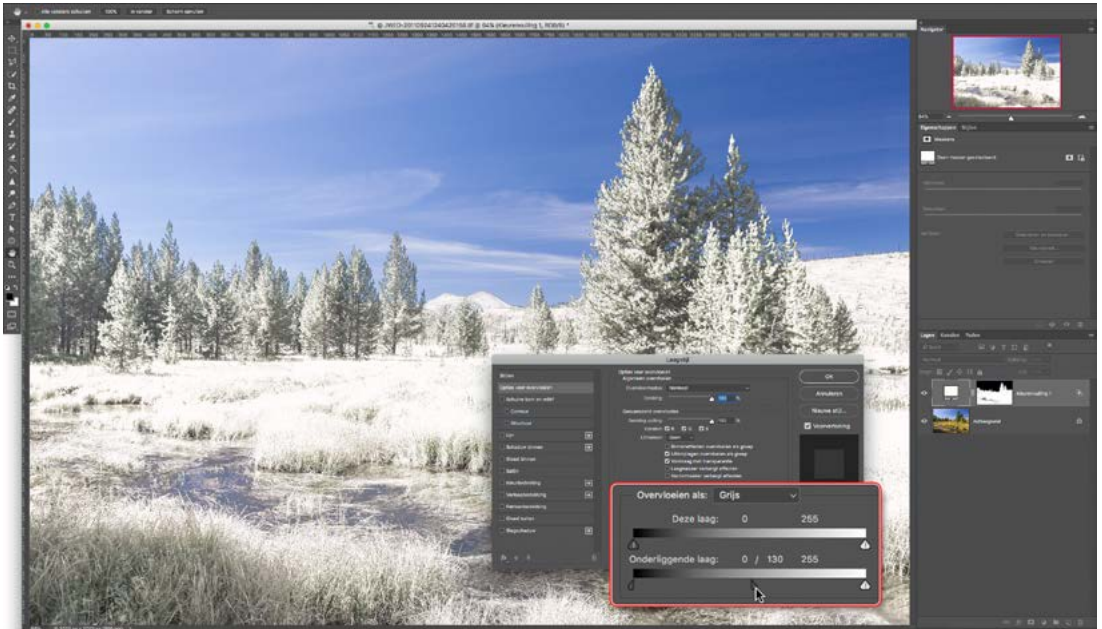


Voeg een *Volle kleur aanpassingslaag* toe, waarbij je -bijna- wit als kleur kiest. Neem bijvoorbeeld RGB-waarde 250, 250, 250. Omdat de selectie nog actief was, zal die meteen worden omgezet in een masker voor die aanpassingslaag en zien we het effect van een sneeuwlandschap al een beetje ontstaan. Op de achtergrond zijn twee bergen zichtbaar die zo veel blauw bevatten dat ze ook uitgemaskerd zijn, dus die schilder je handmatig even terug. Daarnaast kan je ook nog op *Selecteren en maskeren* klikken om de randjes van het masker nog wat bij te werken.

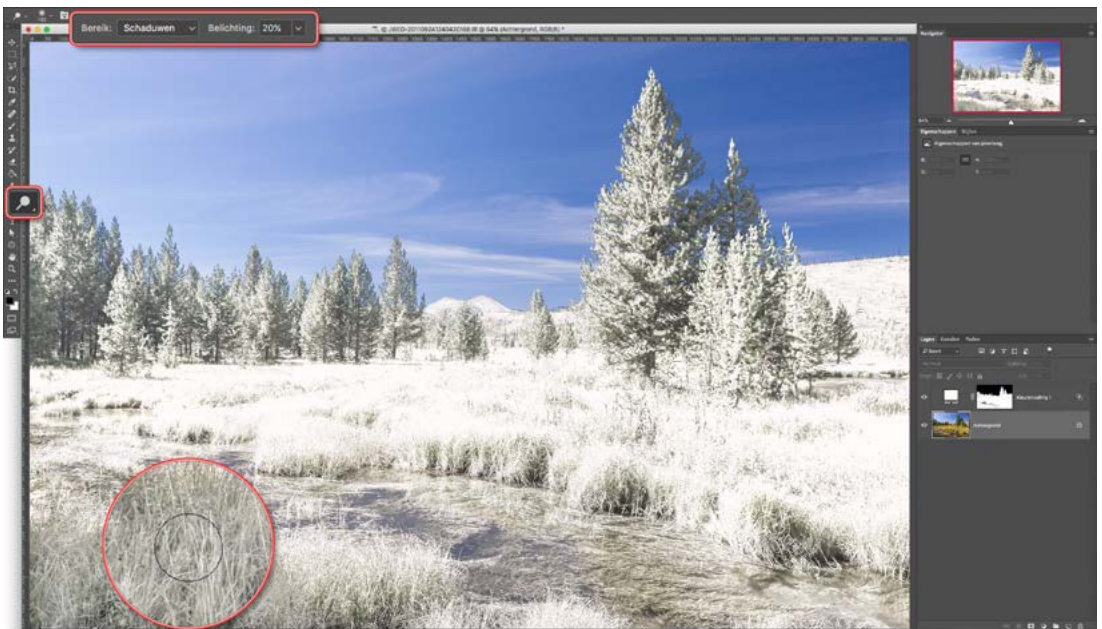


De 'sneeuw' is nu nog veel te dekkend, waardoor er te weinig landschap doorheen schemert. Dat kunnen we als volgt heel gemakkelijk corrigeren. Dubbelklik naast het icoon van de aanpassingslaag om het *Laagstijl*-venster op te roepen. Onderin zie je *Overvloeien als*. Houd de *Alt/Optie*-toets

ingedrukt en trek aan de rechterhelft van het linker schuifje van *Onderliggende laag*. Het schuifje splitst zich. Trek die rechterhelft tot ongeveer het midden. De donkerste delen van de foto zullen nu weer door de witte laag heen komen, waardoor het effect van sneeuw al heel fraai wordt.

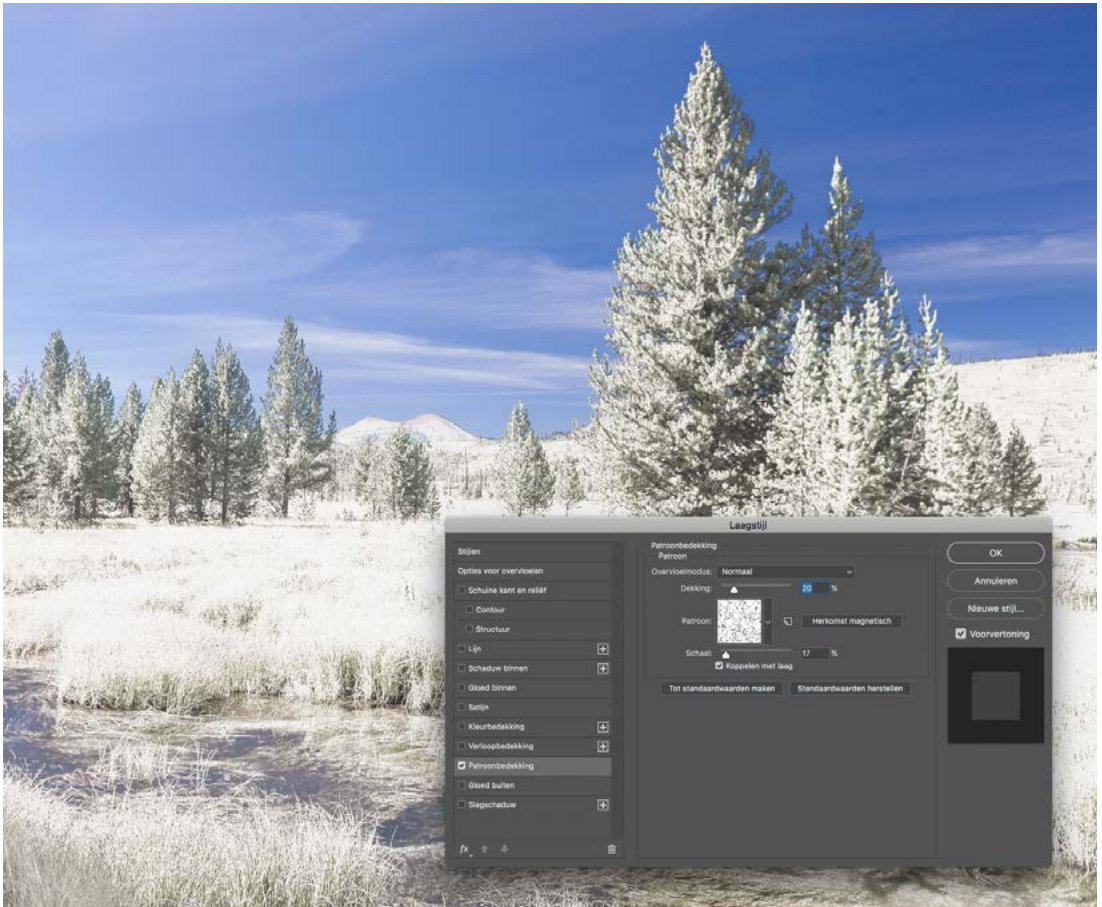


Links onderin is weinig 'sneeuw', omdat de foto daar vrij donker is. Aangezien de helderheid van de foto bepaalt hoeveel er door de sneeuwlaag heen komt, is dit gemakkelijk te corrigeren. Selecteer de onderste laag, neem het *Tegenhouden penseel*, zet het *Bereik* op *Schaduw* en de *Belichting* op rond de



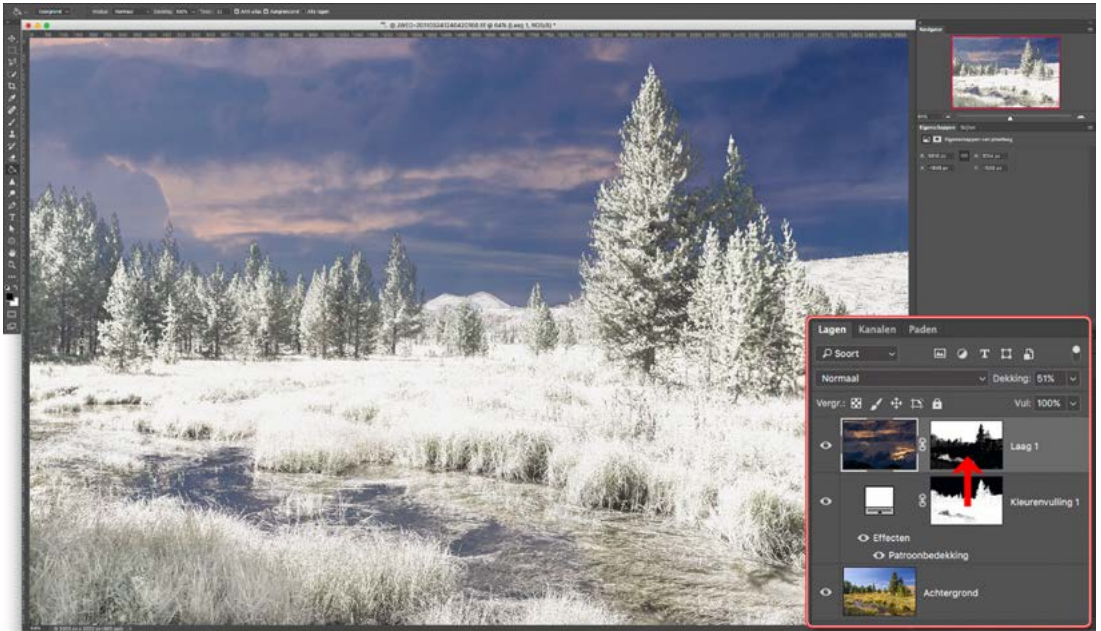
20% en maak de foto daarmee een beetje lichter in die hoek. Je zou dit ook niet-destructief kunnen doen door er een aanpassingslaag tussen te plaatsen en dan met een masker deze correctie plaatselijk te houden, maar dat vond ik in dit geval niet zo nodig (volgende blz. bovenaan).

De dikst ‘besneeuwde’ gedeelten zien er nu nog wat minder geloofwaardig uit, omdat je daar alleen maar wit zonder enig detail hebt. Sneeuw heeft natuurlijk altijd wel wat detail, dus dat gaan we simuleren door een *Patroonbedekking* aan de laag toe te voegen. Ga opnieuw naar het *Laagstijl* dialoogvenster, klik *Patroonbedekking* aan en kies voor een patroon dat een beetje onregelmatige structuur geeft. Ik koos voor *Schaarse basisruis* (200 bij 200 pixels), één van de standaard meegeleverde patronen. Met een *Dekking* van 20% en een *Schaal* van 17% gaf dat hier een mooi effect.

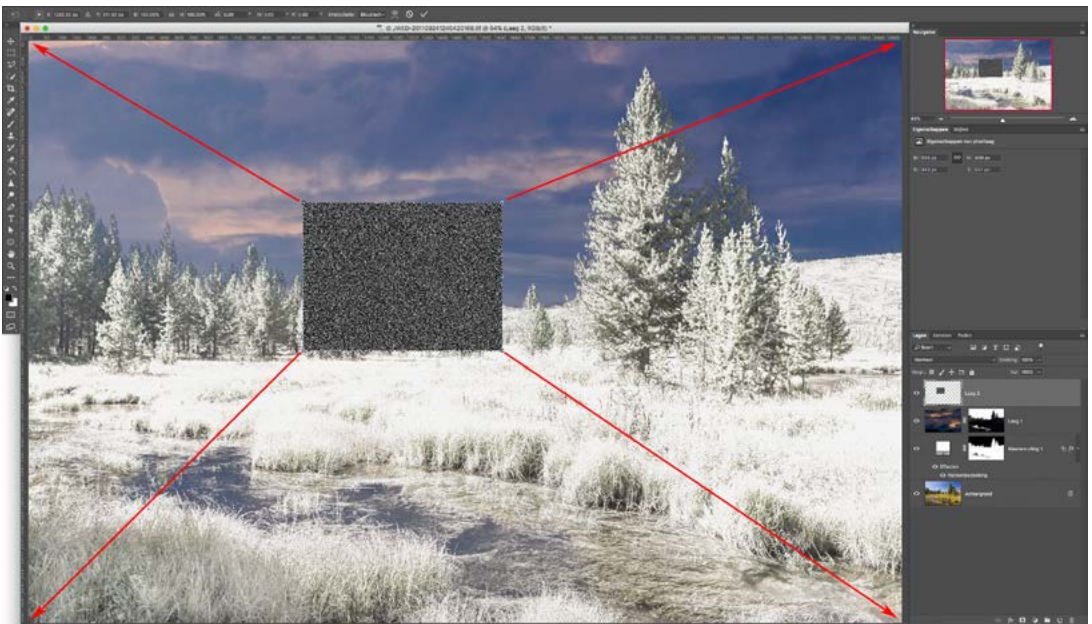


Als je zonnig sneeuwlandschap wilt hebben ben je nu klaar, wij gaan nog even die sneeuwbuï toevoegen. Daarvoor moeten we een andere lucht hebben, want er moeten natuurlijk wolken zijn. Je kunt dit doen met een nieuwe laag en *Filter – Renderen – Wolken*, maar vaak geeft dit niet zo’n geloofwaardige lucht. Gewoon een luchtje uit een andere foto is wel zo handig. Plaats deze foto als nieuwe laag bovenaan, sleep het masker van de aanpassingslaag er naartoe terwijl je de *Alt/Optie*-toets ingedrukt houdt (dit kopieert het masker) en draai het masker om met *Cmd-i / Ctrl-i*, want nu moet

juist het landschap gemaskerd zijn. Pas de *Dekking* van de laag aan om de wolkenlucht goed bij de rest van de foto te laten aansluiten.



Nu komt de sneeuwbuï. We gebruiken dezelfde techniek als in het vorige hoofdstuk, maar omdat sneeuwvlokken veel groter zijn dan regendruppels moeten die 'opgeblazen' worden. Voeg een nieuwe laag toe, maak daarin een relatief kleine rechthoekige selectie en vul die selectie met zwart. Ga daarna



naar *Filter – Ruis – Ruis* en voeg 100%, *Gaussiaans, Monochromatisch* ruis toe. We hebben dit met slechts een klein hokje gedaan, omdat de ruis veel te kleine stipjes veroorzaakt. Druk op *Cmd-T / Ctrl-T* om Vrij transformeren aan te zetten, en trek de hoekpunten van het vierkantje net voorbij de hoekpunten van de foto, zodat het uitgerekt vierkantje nu de hele foto bedekt. Houd de *Shift*-toets ingedrukt om het rechthoekje vrij te kunnen vervormen, en niet alleen met dezelfde verhoudingen groter en kleiner te kunnen maken (zie volgende bladzijde).

Vaak zal je nu nog steeds te veel en te netjes verdeelde stippen hebben om straks geloofwaardige sneeuwvlokken op te leveren. Druk daarom op *Cmd-L / Ctrl-L* om *Niveaus* te activeren, en trek hierin het linker schuifje naar rechts, om zo meer pixels naar helemaal zwart te drukken. Zo ontstaat vanzelf een meer onregelmatig patroon. Verander nu de *Overvloedmodus* van de laag naar *Bleken*, zodat alle zwarte pixels transparant worden en alleen de witte pixels zichtbaar blijven. Daarna is het een kwestie van wat vervagen. Omdat sneeuw een vallende beweging maakt gebruik je *Filter – Vervagen – Bewegingsonscherpte*. In deze foto zit de sneeuw duidelijk wat meer aan de linkerkant van de bomen, dus is het logisch om een kleine hoek te gebruiken die suggereert dat de sneeuw wordt meegevoerd door de wind die van links komt. Let op dat dit filter soms wat randeffecten geeft. Als je last hebt van zo'n randeffect, kan je dit opheffen door de laag via *Vrije transformatie* nog iets extra op te rekken.



15 ··· Geavanceerde portretretouche ···

Hoewel Photoshop met iedere update geavanceerdere gereedschappen krijgt, kan je voor sommige vormen van beeldbewerking het beste terugvallen op oude, vertrouwde methoden. Eén van die methode is de 'frequentiescheiding', die vooral gebruikt wordt bij portretretouche. We bekijken een door mij iets verfijnde uitvoering daarvan.

Een probleem van RGB-beelden is dat de fijne details niet gescheiden zijn van de grove contouren en de kleur. Vooral bij portretretouche is dat een probleem, omdat je daar vaak één van beide wilt retoucheren. Een te lichte glimmende neus bijvoorbeeld, of juist de ongewenste details van een pukkeltje. Ervaren portret-retoucheerders gebruiken daarom vaak een methode die 'frequentiescheiding' wordt genoemd, waarbij de fijne details worden gescheiden van de rest van de foto. Vooral bij het retoucheren van portretten van jonge vrouwen en meisjes wordt dit veel gebruikt, omdat je hiermee de huid kunt verfraaien zonder de gezichtscontouren en de lichtval te verstoren. Wij gaan het gebruiken met een portret van een oude man, en introduceren bovendien een verfijnde variant.



Bij deze portretfoto zijn geen grote correcties nodig, maar de neus is wel wat te licht en verder willen we de reflecties in de brillenglazen verwijderen, evenals de strepen die veroorzaakt worden door de bifocale glazen. Begin met wat kleine correcties, zoals wat vreemd lopende haartjes, die je gemakkelijk weghaalt met het *Retoucheerpenseel*. Ook op de jas zitten wat storende details die zo weg te werken zijn. Maak dan twee kopieën van de foto in een nieuwe laag. Noem de bovenste laag 'Hoge frequentie' en de middelste laag 'Lage frequentie'. Hoge frequentie is details, lage frequentie is kleur en contour. Zet de 'Hoge frequentie' laag even uit, selecteer de 'Lage frequentie' laag en ga naar *Filter > Vervagen*

> *Gaussiaans* vervagen. Gebruik een *Straal* die ervoor zorgt dat de fijne details helemaal verdwijnen, zonder dat je alleen maar een vage gekleurde massa overhoudt. De foto moet eruit zien alsof de camera heel onscherp stond ingesteld. In dit voorbeeld geeft een *Straal* van 20 pixels een goed resultaat.



Vervolgens gaan we de bovenste 'Hoge frequentie laag' zo bewerken dat die als het ware een aftreksom wordt van het originele beeld minus dat vervaagde lage frequentie beeld. Dat doe je als volgt. Zet de 'Hoge frequentie' laag aan en selecteer hem. Ga naar *Afbeelding > Afbeelding toepassen* en gebruik daarin de volgende instellingen. Als *Laag* kies je voor de 'Lage frequentie' laag, bij *Overvloeien* kies je voor *Aftrekken* en voor *Schalen* en *Verschuiven* kies je voor 2 respectievelijk 128. *Schalen* is ook voor mij een beetje onduidelijke functie, maar een lagere waarde geeft een verscherpend effect en dat willen we niet. Met *Verschuiven* stel je de helderheid in, en 128 is precies middengrijs.



We moeten nu een *overvloeimodus* vinden die beiden lagen weer zo laat samenvloeien dat ze het originele beeld opleveren. De *Lineair licht* overvloeimodus blijkt dit te doen. Omdat we het retoucheren zelf in aparte lagen willen doen, zetten we de overvloeimodus van de 'Hoge frequentie' laag niet op *Lineair licht*, maar maken we een laaggroep aan (druk op *Cmd-G / Ctrl-G*) en gebruiken we de overvloeimodus van deze laaggroep (die we 'Hoge frequentie groep' noemen) daarvoor. Zoals je ziet krijgen we hiermee het originele beeld terug, maar nu gescheiden in een hoge frequentie laag en een lage frequentie laag, die we dus apart kunnen retoucheren.



Meestal laat men het hierbij, maar zoals je waarschijnlijk is opgevallen, blijven er wat restanten kleur in de 'Hoge frequentie' laag achter. Dat zou tot problemen kunnen leiden als je in die laag wilt gaan klonen. Daarom heb ik een variant ontwikkeld, die de kleur volledig naar de andere laag brengt. Selecteer de 'Hoge frequentie' laag en kies *Afbeelding > Aanpassing > Minder verzadiging*. Daarmee haal je alle kleur weg uit die laag. Deze kleuren moeten natuurlijk wel naar de 'Lage frequentie' laag 'verhuizen', anders verandert het totaalbeeld. Die laag moeten we dus opnieuw maken. Gooi de huidige 'Lage frequentie' laag weg (of zet hem uit) en selecteer de *Achtergrond*. Gebruik nu weer *Afbeelding toepassen*, met de 'Hoge frequentie' laag als toegepaste laag. Je ziet nu iets vreemds. Als je *Schalen* op 2 houdt, krijg je een vreemde fletse laag en klopt er niets meer van het totaalbeeld. Zet je *Schalen* op 1, dan wordt de vervaging niet sterk genoeg en houdt je een verscherpt totaalbeeld over. De oplossing was om *Schalen* op 1 te zetten, en dan *Afbeelding toepassen* twee keer achter elkaar te gebruiken. Dat levert weer het volledig originele beeld op.

Nu gaan we retoucheren. Om de te lichte neus wat meer kleur te geven, voeg je een lege nieuwe laag toe boven de achtergrondlaag. Noem die 'Lage frequentie retouche'. Omdat je de vage lage frequentie van het beeld retoucheert, kan je nu gewoon een kleurpleisel nemen, en de *Stroom* heel laag (5%) zetten om de retouche langzaam te kunnen opbouwen. Neem met *Alt-klik* een kleurmonster net naast het overbelichte deel van de neus, en schilder voorzichtig wat meer kleur in het overbelichte deel. Doe

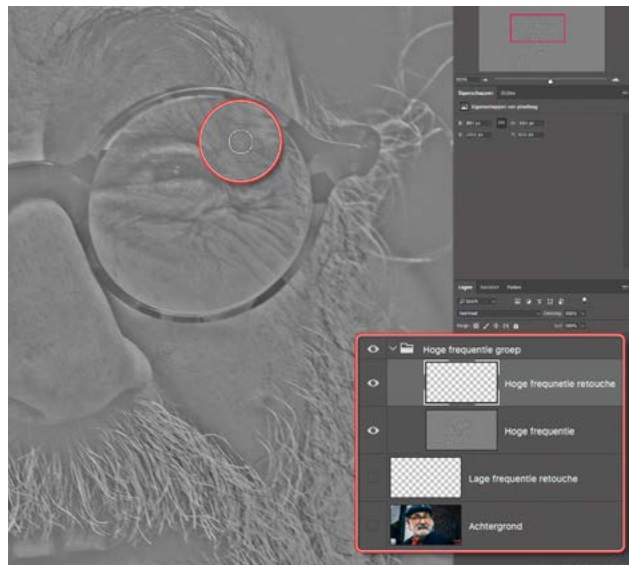
daarna hetzelfde met de reflecties in de brillenglazen. Je kunt eventueel de ‘Hoge frequentie groep’ uitzetten, zodat je alleen ziet wat je met de lage frequentie doet.



Om de hoge frequentie te retoucheren kan je een nieuwe laag bovenin die groep toevoegen en die ‘Hoge frequentie retouche’ noemen. Zo houdt je de retouche niet-destructief. Bedenk wel dat het kloonstempel alleen een monster kan nemen van de huidige laag, of van de huidige laag en alle lagen daaronder. Kloon je in een nieuwe laag, dan moet je dat laatste kiezen, maar dan zou je dus ook de lage frequentie meeklonen. Je moet dus de lage frequentie lagen even uitzetten, of toch direct (destructief) in de ‘Hoge frequentie’ laag zelf klonen. In dat laatste geval moet je er goed op letten dat je als *Monster* alleen de *Huidige laag* instelt. Het geloofwaardig wegklonen van die reflecties is nu een fluitje van een cent, omdat je niets met de kleur te maken hebt (volgende pag).

Misschien dat je bij dit portret nog denkt dat het retoucheren je met de gewone gereedschappen (zonder frequentiescheiding) ook wel was gelukt, en misschien is dat ook wel zo. Maar neem dan eens een echt ‘onmogelijke’ opgave.

Onderstaand portret van de een of andere hotshot van de ‘Politico’ website kregen we bij een persbericht. De fotograaf had ongetwijfeld weinig tijd





om het te maken, en was vermoedelijk al blij dat hij in ieder geval de pupillen buiten die vreselijke reflecties had weten te houden. Maar het resultaat is natuurlijk erg lelijk, en had getoucheerd moeten worden voordat het portret werd vrijgegeven. Met dezelfde aangepaste frequentiescheiding is het zonder meer mogelijk om ook zo'n foto te retoucheren. De reflectie bij het linkeroog (voor ons rechts) corrigeerde ik iets anders dan bij de vorige foto. Omdat er te weinig bronmateriaal was om te klonen, kopieerde ik dat stukje hoge frequentie naar een nieuwe laag, en gebruikte ik *Niveaus* om het qua helderheid en contrast te corrigeren. De reflectie bij het andere oog werd wel weer met klonen van de hoge frequentie en inkleuren van de lage frequentie weggewerkt.



16 ···· Gecombineerd masker maken ····

Het netjes vrijstaand maken van beelden is een regelmatig terugkerend karweitje dat nog steeds veel werk kost. Adobe probeert het wel gemakkelijker te maken, maar met wisselend succes. De beste oplossing is soms om verschillende technieken te combineren.

Het goed vrijstaand maken van een modelfoto met opwaaiende haren blijft één van de lastigste klusjes in Photoshop. Adobe probeert het ons wel gemakkelijker te maken, met functies zoals *Selecteren en maskeren*, maar dat pakt lang niet altijd goed uit. *Selecteren en maskeren* werkt soms verrassend goed, maar soms ook zo slecht dat Photoshop-gebruikers maar weer terug gaan naar het oude *Rand verfijnen* (houd de Shift-toets ingedrukt als je *Selecteren en maskeren* uit het *Selecteren* menu kiest). Dit is zo'n foto waarbij je zou verwachten dat *Selecteren en maskeren* goed werkt, maar waarbij het in de praktijk erg tegenvalt. Je verliest die mooie opwaaiende haren en krijgt een paar vreemde vlekken als je probeert om de kleuren gelijk te krijgen. De beste oplossing is hier om meerdere methoden te combineren, en zowel 'old school' technieken als nieuwe functies in te zetten.

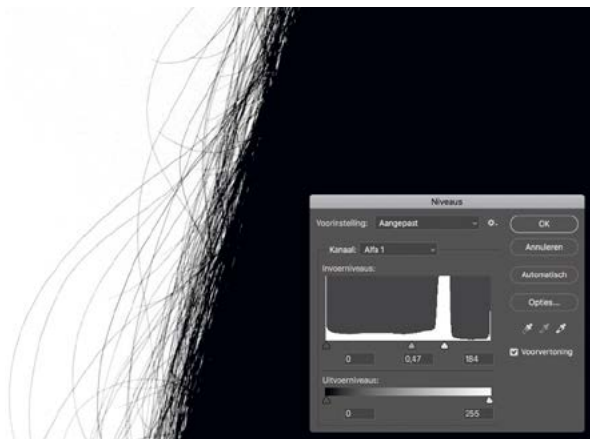


We beginnen met een techniek die al oud is. Dat is de techniek waarbij je de kleurkanalen van de foto gebruikt om een nieuw 'alfa-kanaal' te maken, dat als masker gaat dienen. Deze foto heeft geen kleurkanaal dat er meteen goed uitspringt, dus gebruiken we een speciale mix van twee kanalen.

Ga naar *Afbeelding > Berekenen* en kies voor het groene en het blauwe kanaal, omdat die het grootste contrast hebben. Kies een *Overvloei*-methode die een goed contrast tussen haren en achtergrond oplevert, maar overdrijf het niet. Let vooral op die uitwaaiende haren, en negeer hoe de rest van de foto er gaat uitzien. Bij deze foto levert *Lineair doordrukken* het beste resultaat op.

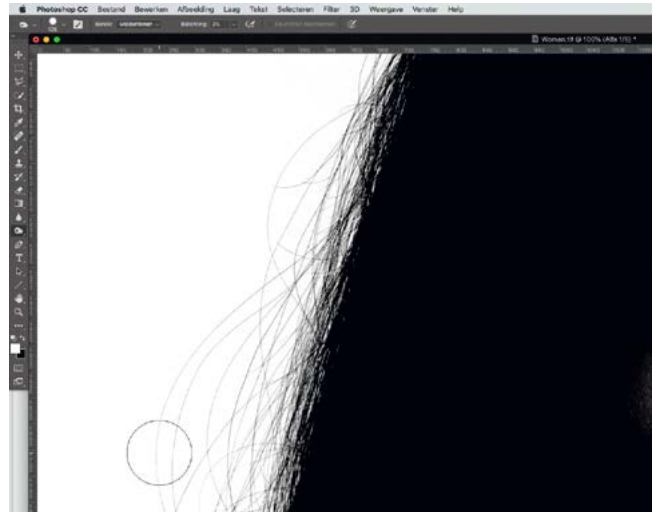


Roep het *Niveaus* dialoogvenster op, en gebruik het rechter schuifje en het middelste schuifje om een zo mooi mogelijk masker voor de opwaaiende haren te maken. De achtergrond moet uiteraard (vrijwel) wit zijn, de haren zwart. Dat je hiermee geen goed masker zou krijgen om ook dat witte hoedje vrij te maken is het standaard probleem bij deze techniek. Wat goed werkt op het ene deel van het masker, is desastreus voor het andere deel. Maar dat is voor ons niet van belang, want voor dat hoedje gebruiken we straks iets anders. Als de haren minder mooi worden als je de achtergrond echt helemaal wit maakt, hou die achtergrond dan iets donkerder. Daar hebben we zo nog een alternatief voor.

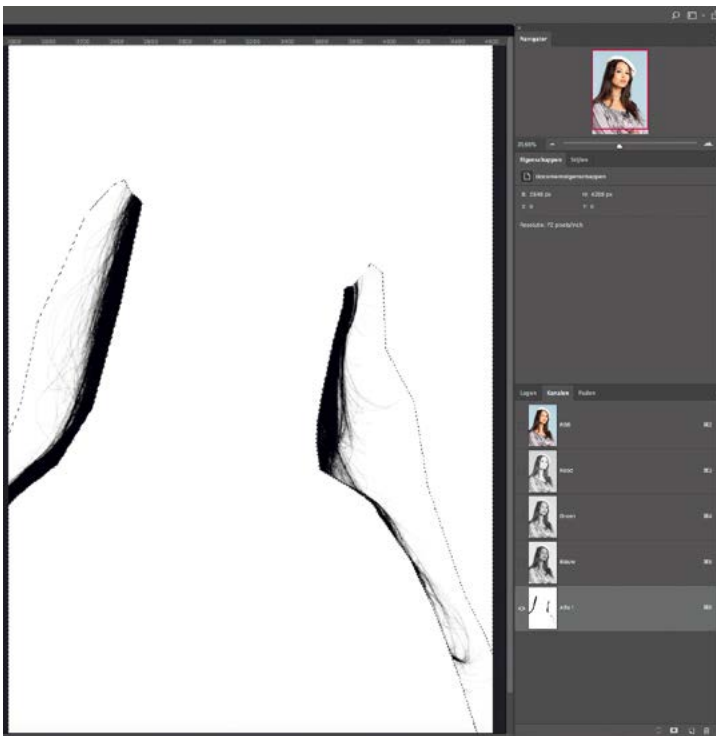


Is het contrast nog net niet perfect, dan hebben we nog een handige mogelijkheid om dat verder te verfijnen. Selecteer het *Tegenhouden* penseel, zet het *Bereik* in de gereedschapsbalk op *Hooglichten* en de *Belichting* heel laag (ik koos 4%). Schilder nu voorzichtig over de opwaaiende haren heen. Je zult zien dat je hiermee de bijna witte achtergrond nog lichter maakt, zonder dat de donkere haren worden beïnvloed. Die haren kan je overigens ook nog iets donkerder maken door

precies het omgekeerde gereedschap te gebruiken. Kies het *Doordrukken* penseel, zet het *Bereik* op *Schaduw* en houd de *Belichting* nu nu ook weer heel laag. Bij haren die duidelijk nog wat lichter zijn, kan je overschakelen naar *Middentonen*, maar zorg dan dat je eerst die achtergrond goed licht hebt gemaakt. Zo schakel je heen en weer tussen beide penselen om het ideale masker voor die haren te krijgen.



Wat we nu hebben gemaakt is alléén het deel van het masker dat de opwaaiende haren betreft, dus dat moeten we nu isoleren. Neem het *Veelhoeklasso* en selecteer aan beide kanten van het model alleen de opwaaiende haren met nog een stukje van het solide deel van die haren. Bij de linker schouder (voor ons rechts) moet je netjes de rand van de schouder aanhouden, want in haar kleding zijn daar lichte stukken te zien, die in het uiteindelijke masker zwart moeten zijn. Die stukken eerst zwart schilderen zou natuurlijk ook een mogelijkheid zijn, dan hoef je minder nauwkeurig te selecteren. Omdat het moeilijk



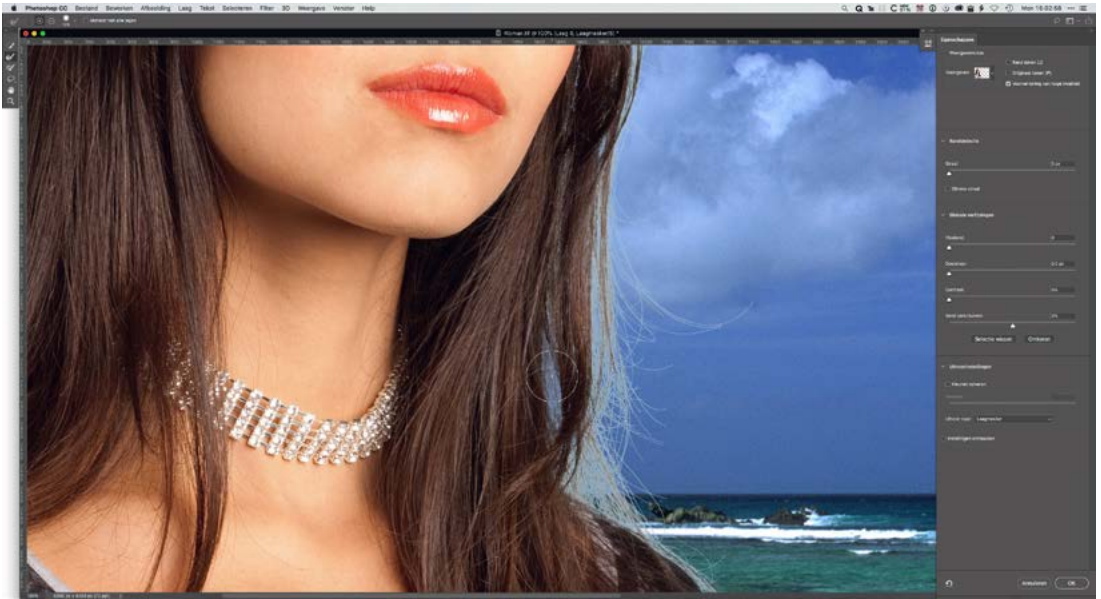
te zien is waar het hoedje aan de rechter kant begint, kan je even overschakelen op het complete kleurenbeeld (klik op het *RGB* kanaal) om de selectie op die plekken bij te werken. Ga daarna terug naar het alfa-kanaal, keer de selectie om en kies *Bewerken > Vullen > Wit*. We houden nu dus alleen die opwaaiende haren over. Deselecteer en schakel over naar het kleurenbeeld (klik op *RGB*).

Nu moeten we de rest van het model kiezen, en daar kunnen we één van de nieuwe methoden voor gebruiken. Probeer eens wat er gebeurt als je *Selecteren > Onderwerp* kiest, of gebruik anders het *Snel selecteren* penseel. Beide leveren een prima uitgangspositie op. Je kunt ze ook combineren door eerst het onderwerp te selecteren en dan met het penseel de missende stukjes toe te voegen. Er is alleen nu iets te veel geselecteerd, want de opwaaiende haren vallen nu deels niet en deels wel binnen de selectie, en die gaan we straks toevoegen vanuit ons alfa-kanaal. Gebruik dus weer het *Veelhoeklasso* om de selectie op die plaatsen iets smaller te maken, zodat de opwaaiende haren buiten deze selectie vallen. Ook nu kan je even heen en weer schakelen tussen dit beeld en het alfa-kanaal om te zien of de selectie overal goed aansluit.

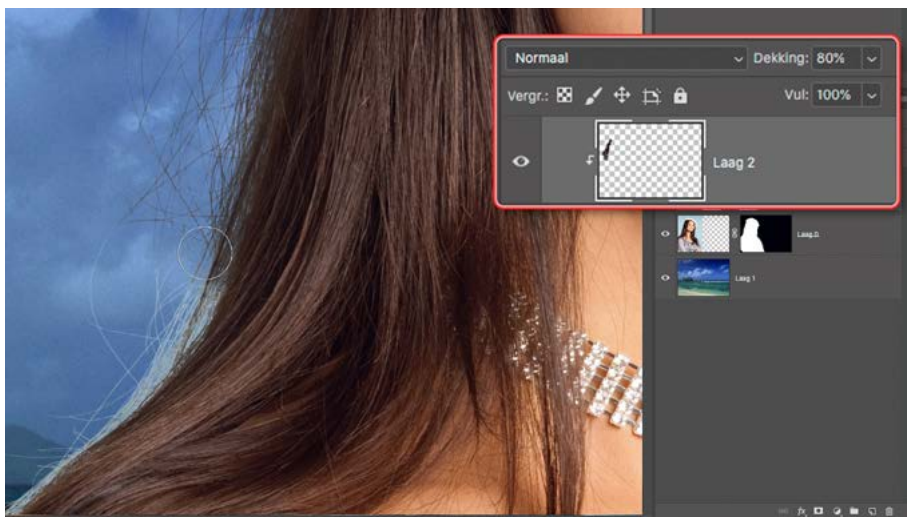


Ga naar het *Lagen* paneel en klik op het *Laagmasker toevoegen* icoon om de achtergrondlaag om te zetten in een gewone laag met een masker in de vorm van de selectie. Kies dan voor *Selecteren > Selectie laden*, selecteer het alfa-kanaal en vink het *Omkeren* hokje aan. Het alfa-kanaal wordt nu geladen als selectie, en met *Bewerken > Vullen > Wit* voeg je dit toe aan het masker. Je hebt nu een zeer fraai masker als het gaat om het vrijstaand maken van de haren. Het enige probleem is nog dat die haren op veel plekken de kleur van de oorspronkelijke achtergrond laten zien.

Omdat beter te kunnen zien hebben we de nieuwe achtergrond inmiddels gemonteerd. Het *Selecteren en maskeren* is hiervoor in theorie heel geschikt, omdat je daarin met *Kleuren zuiveren* dit probleem kunt oplossen. Helaas werkt dat hier niet goed. Het ragfijne masker voor de uitwaaiende haren wordt daardoor geruïneerd. We kunnen deze functie wel gebruiken om de doorzichtigheid van de opening in de streng met haar aan de rechterkant te verbeteren. Zoom goed in op dit punt, en ga er dan met het *Penseel Randen Verfijnen* overheen. Verander verder niets aan alle andere instellingen, en voer het resultaat uit naar hetzelfde masker.



Om die haarkleur te zuiveren gaan we een onverwachte alternatieve methode gebruiken. Voeg bovenaan een nieuwe laag toe, en maak daar een *Uitknipmasker* van via het menu *Laag – Uitknipmasker maken*. Doordat het een uitknipmasker is, zal de dekking van deze laag exact de laag eronder volgen, dus het masker van die laag. Selecteer een gewoon penseel, zet de *Flow* rond de 25% zodat je het effect voorzichtig kunt opbouwen. Pik de kleur op van de haren net naast het verkleurde deel, en schilder vervolgens de verkleurde haren voorzichtig in met deze kleur. Zo geef je de uitwaaiende haren exact dezelfde kleur als de rest van het haar. Je kunt proberen of het werkt om de *Overvloeimodus* van de laag op *Kleur* te zetten, zodat je de haarstructuur niet kunt aantasten. Bij heel donker haar als dit lukt dat niet goed. Zet dan de *Dekking* van de laag op 80%, om te voorkomen dat je delen met dikkere haarstrengen helemaal ‘dichtschildert’.



Tenslotte werk je de randen van het masker nog even bij. Het hoedje was wat rafelig geworden, dus daar ging ik nog even met een penseel langs om dat wat strakker te maken. Let ook op de plekken waar je twee maskerdelen op elkaar aangesloten werden. Het is mogelijk dat je daar net iets te krap geselecteerd had, waardoor er nu een dun spleetje in het masker is achtergebleven.



Van dezelfde auteur:

Photoshop CC voor Lightroom-fotografen



Johan W. Elzenga

- De Photoshop gereedschappen uitgelegd
- Het maken van selecties
- Retoucheren
- Beeldelementen vrijstaand maken
- Werken met lagen en maskers
- Werken met kleurkanalen
- Opnamen samenvoegen en monteren
- Afbeeldingsgrootte en resolutie
- Photoshop filters
- Kleuren bewerken
- Van Lightroom naar Photoshop en terug

€ 20 (kleurendruk) / € 9,95 (ebook) ISBN 9789492404145

Te koop via de betere boekhandel en Lees.nl



photofacts ACADEMY

online fotografie cursussen

Eén maand gratis alle cursussen bekijken

<http://pfa.nl/lagenboek>



Gratis toegang tot meer dan 60 cursussen

Het kan soms lastig zijn om de handelingen uit dit boek zelf ook echt in de praktijk uit te voeren in Photoshop. Ik heb daarom een leuk extraatje voor je. Bij dit boek ontvang je gratis een maand lang toegang tot de online cursussen op Photofacts Academy. Een aantal van de cursussen op deze online leeromgeving zijn van mijn hand. Je kunt voorbeelden uit dit boek hier terugvinden in videoformaat. Je kunt daar letterlijk met mij meekijken terwijl ik je laat zien hoe je de handelingen in Photoshop moet uitvoeren.

Op Photofacts Academy vind je tevens mijn cursus Photoshop voor Beginners, voor als je de basis nog eens opnieuw wilt bekijken. Daarnaast zijn er ook diverse andere cursussen over Photoshop te vinden waarmee je helemaal wegwijs wordt gemaakt in dit programma. Neem ook zeker een kijkje bij de andere cursussen op Photofacts Academy. Of je nu portret-, landschap-, sport, of natuurfotograaf bent; er zijn allemaal online videocursussen over te volgen. De cursussen worden door tientallen verschillende professionele fotografen gegeven.

Ga om je aan te melden voor deze maand gratis volledige toegang naar:
<http://pfa.nl/lagenboek>

Jouw gratis lidmaatschap verloopt automatisch na deze maand. Je zit nergens aan vast.

Veel plezier!

Symbolen

3D-effect 20, 21, 33
360 graden panorama 59

A

Afbeeldingstapel 63
 Stapelmodus 64
 Mediaan 64
 Moyenne 64
Automatisch overvloeien 60, 62
Automatisch uitlijnen 58

D

Dekking 10, 12, 15, 17, 18, 19, 23, 24, 27, 33, 34,
 38, 39, 42, 47, 51, 53, 87, 89, 93, 94, 105
Dekking Vulling 10, 23, 27, 47

F

Filter 85
 Bewegingsonscherpte 85, 95
 Gaussiaans vervagen 16, 97
 Perspectiefpunt 84
 Ruis 63, 65, 85, 94
 Wolken 85, 94
 Zon 87
Focus stack 61
Frequentie-scheiding 96

G

Geavanceerd overvloeien 4, 24, 47, 49, 68, 74
 Binneneffecten 49
 Effecten verbergen 48
 Onderliggende laag 52, 92
 Overvloeien als 51, 52, 92
 Uitnemen 47

K

Kanalen
 Alfa-kanaal 101
 RGB-kanaal 82, 103

L

Laag
 3D-laag 46
 Aanpassingslaag 9, 37, 38, 39, 40, 42, 54, 55, 56,
 78, 79, 80, 84, 85, 86, 88, 89, 91, 92, 94
 Achtergrond 6, 7, 11, 64, 71, 72, 98
 Achtergrond uit laag 71
 Laag uit achtergrond 72
 Kaders 72
 Laag via kopiëren 11
 Lagen groeperen 54
 Lagen koppelen 57
 Lagenpaneel 9, 25
 Deelvensteropties 9
 Lagen samenvoegen 70
 Lagen verschuiven 7, 71
 Oogje 17
 Opvullaag 40, 42
 Slim Object 42
 Tekengebied 57
 Tekstlaag 7, 9, 18, 45, 49, 69, 70
 Video-laag 46
 Vormlaag 40
Laagsamenstelling 66
Laagstijl 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 47, 49, 92
 Globale belichting 20, 23
 Kleurbedekking 19, 49
 Laagstijl losmaken 25
 Patroonbedekking 92
 Schuine kant binnen 20
 Schuine kant en reliëf 19, 20, 21, 24
 Slagschaduw 19

M

Masker 4, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,
 38, 39, 42, 47, 48, 49, 55, 57, 68, 74, 75, 76,
 77, 84, 85, 89, 90, 91, 92, 94, 101, 102, 103,
 104, 105, 106
 In masker plakken 30
 Laagmasker 28, 29, 32, 36, 49, 85, 104
 Maskericoon 28, 30, 36
 Masker loskoppelen 35
 Masker toepassen 36, 77
 Masker tonen 29
 Uitknipmasker 32, 33, 34, 37, 54, 86, 88, 105
 Vectormasker 32

O

Overvloeimodus 11, 17, 18, 19, 22, 24, 38, 39, 42,
56, 78, 85, 87, 95, 105
Bedekken 11, 12, 13
Bleken 14, 15, 22, 51, 74, 85, 87, 95
Donkerder 50
Doorheen halen 56, 78
Fel licht 11, 13
Kleur 9, 15, 16, 42
Lichtsterkte 15, 16
Lineair doordrukken 102
Lineair licht 98
Vermenigvuldigen 11, 12, 27, 39
Zwak licht 11, 13

P

Panorama 58
Pengereedschap 41
Photomerge 58

R

Rand verfijnen 101
Rand verwijderen 68

S

Segmenten 72
Selecteren 31, 74, 90, 91, 101, 104
Doezelaar 31
Kleurbereik 90
Onderwerp 104
Ovale selectiekader 31
Snelle selectie penseel 81, 104
Veelhoeklasso 81, 103, 104
Selecteren en maskeren 74, 91, 101, 104
Kleuren zuiveren 104
Slimme straal 75
Slim Object 42
Raw-bestand 43
Slim filter 45

T

Tegenhouden penseel 92, 102
Transformeren 25, 31, 42, 44, 88
Schalen 31, 88, 97, 98, 99
Vrij transformeren 94

U

Uitkniplaag (zie ook Uitknipmasker)
Uitkniplagen overvloeien als groep 51
Uitlijnen 4, 58, 59, 60, 61, 63, 65, 69

V

Vector 7
Vectormasker 32
Verloop 29
Verplaatsen 15, 31, 32, 57, 69, 81

