

<i>Foto's Aanpassen</i> .....	2
1. Huid gezichten : filter aanpassen .....	3
2. Uitleeien : Voorwerpen versmallen,verdikken ....	4
3. Verscherp de ogen .....	6
4. Goudlaag over object.....	10
5. Bewerken van 2 dezelfde foto's met verschillende belichting .....	13
6. Schaduwen plaatsen .....	18
7. Perspectieven van foto rechtzetten .....	20
8. Lensvorming : Bolle lijnen.....	26
9. Selecteren fotogedeelte : Doezelaar .....	27
10. Kleurzweem aanpassen .....	29
<i>Meerdere foto's bewerken tot 1 foto</i> .....	31
11. Knippen en plakken. ....	31
12. Achtergrond doorlaten.....	34
<i>Afdrukken van een foto</i> .....	36
13. Laboprofielen instellen die overeenkomen met drukker .....	36

### *Foto's Aanpassen*

Probeer steeds uw foto's aan te passen via aanpassen lagen. Indien U dit doet worden alle lagen in historiek bijgehouden, en kan U na eindbewerking, wat bv. 50 bewerkingen zijn nog altijd terug gaan na een te voren uitgevoerde bewerking in de reeks van bewerkingen.

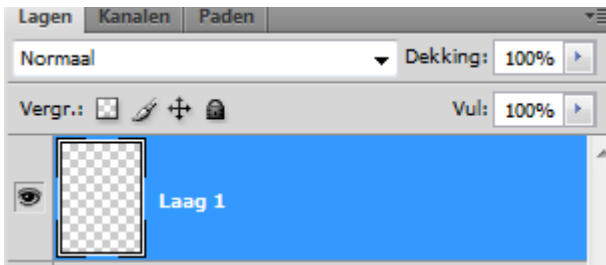
Wanneer U aanpassingen aan foto doet zonder lagen kan U niet terug gaan, en kan het zijn dat al het werk na niet bekomen eindresultaat = verloren moeite.

## Notities Photoshop

### 1. *Huid gezichten : filter aanpassen*

Steeds op een laag werken, om daarna op die laag de aanpassing iets terug te corrigeren (verminderen) om bv. Geen "barby,plastiek" gezicht te bekomen.

Laag selecteren. Schuivertjes van vulling en/of dekking verminderen (+- 60-70+) waardoor de onderste laag oorspronkelijke foto meer doorkomt (effenheden)



## Notities Photoshop

### 2. Uitvloeien : Voorwerpen versmallen,verdikken ....

In hoofdbalk filters -> Uitvloeien.



Penseelgrootte kizen, er verschijn een cirkel met + als middenpunt. Dit middenpunt tegen gedellete op de foto houden wat U bv. Wil versmallen : muis lichtjes verschuiven naar de gewenste richting.

## Notities Photoshop

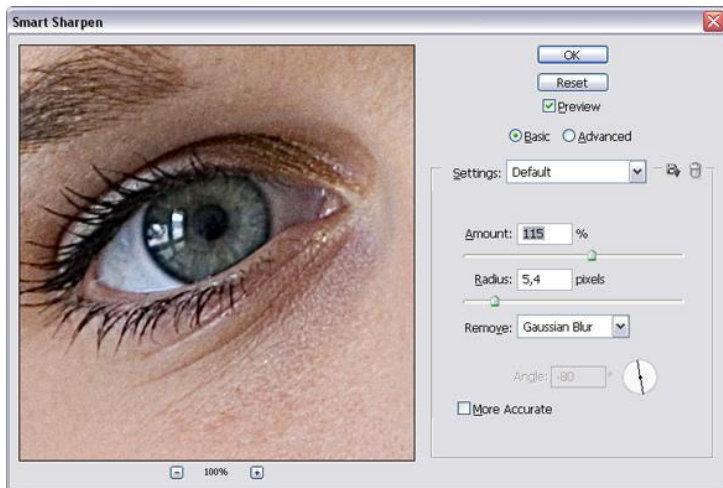


Bijgewerkte delen : linkerschouder, rechter taille, voorbuik

## Notities Photoshop

### 3. *Verscherp de ogen*

1. Open het te verbeteren portret in Photoshop.
2. Kopieer de afbeelding naar een nieuwe laag (CTRL-J).
3. Verscherp deze nieuwe laag extreem.  
Ga hiervoor naar *Filter -> Sharpen -> Smart sharpen*.  
Gebruik waarden waarbij het effect extreem zichtbaar is.  
De afbeelding zal er korrelig en rommelig uit zien. De exacte waarden kunnen per foto verschillen, maar kies bijvoorbeeld voor *Amount: 115%* en *Radius: 5,4 pixels*.



**Notitie:** Dit effect kan ook prima bereikt worden met bijvoorbeeld de *Unsharp Mask* verscherpingoptie.

4. Plaats een *Layer mask* over de verscherpte laag.

Klik hiervoor om het 'Add layer mask' icoontje onderin het pallet voor de lagen (zie rood omcirkelt icoontje in de



afbeelding) of gebruik het menu: *Layer -> Layer Mask -> Reveal All*

5. Gebruik de *Emmer* (Paint Bucket Tool) om het Laag Masker geheel te vullen met zwart. De verscherpte laag is hierdoor niet meer zichtbaar. Wanneer je gebruik gemaakt hebt van het menu bij het vorige punt dan had je daar ook direct voor *Show All* kunnen kiezen om het Laag Masker direct doorzichtig te maken.
6. Zoom in op de ogen van het model en gebruik een witte brush/penseel (met zachte rand) om de verscherpte versie weer terug te laten komen op de plekken waar je dit wilt. Hoofdzakelijk dus de ogen, maar deze methode werkt ook uitstekend om sierraden eruit te laten springen.

## Notities Photoshop



7. Zet de brush op 50% doorzichtigheid (opacity) door op het cijfer 5 te klikken en ga hiermee eventueel over bijvoorbeeld wenkbrouwen en wimpers om deze ook wat meer aandacht te geven.
8. Door de verscherpte laag aan en uit te schakelen (klik op het oog-icoontje dat voor de laag staat) kun je eenvoudig het eind effect van de bewerking bekijken. Eventueel kun je ervoor kiezen de verscherping sterker of minder sterk te maken. Herhaal hiervoor de eerder beschreven stappen uit deze tutorial. Om het effect iets te

verminderen kun je ook de doorzichtigheid van de verscherpte laag verminderen.

Het uiteindelijk effect van mijn bewerking van de foto van Brenda gebruikt in deze tutorial kun je hieronder bekijken door met je muis over de afbeelding te gaan. Wanneer je de muis over de afbeelding houdt krijg je de onbewerkte versie te zien.

4. *Goudlaag over object*

open image



{CTRL}+{SHIFT}+N (new layer)

B brush (rond, 200) met kleur # efc725

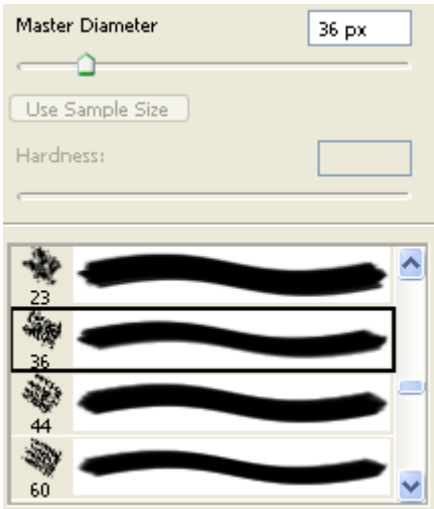


layer blending mode: overlay

## Notities Photoshop

{CTRL}+{SHIFT}+N (new layer)

chalk brush nr. 36






met de chalk brush teken over de image zoals hier beneden te zien is



## Notities Photoshop

layer blending mode: softlight

{CTRL}+{SHIFT}+N (new layer)

weer met chalk brush maar nu kleur # ceb75a  en later ook  
nog kleur # 867e5d  en kleur # 252421 



zet nu de nieuwe 2 layers ook op blending mode overlay



### 5. *Bewerken van 2 dezelfde foto's met verschillende belichting*

Soms is het dynamisch bereik van onze digitale toestellen te laag om in één enkele foto een landschap vast te leggen zonder verlies van details. Ofwel slagen we er in om via een overbelichte foto alle details in de schaduwen te behouden maar krijgen we sterk overbelichte detailloze hooglichten (meestal in de lucht en wolken)....ofwel slagen we er in om net alle hooglichten te behouden door onder te belichten, maar zijn we alle schaduwdetails kwijt.

Indien je met raw bestanden werkt is het wel mogelijk om achteraf nog wat meer informatie terug te halen uit onderbelichte of overbelichte delen dan wanneer je van jpeg bestanden zou vertrekken. In een raw bestand schaduwen extreem oplichten resulteert meestal in vlekkerige ruis en banding in deze schaduwpartijen. Hooglichten terughalen in een raw bestand zal meestal leiden tot grauwe detailloze vlekken op die plaatsen waar de overbelichting het hoogst was. Meestal is terughalen van details zonder verlies van beeldkwaliteit beperkt tot maximum 1 a 1.5 stops in beide richtingen indien je van één raw vertrekt.

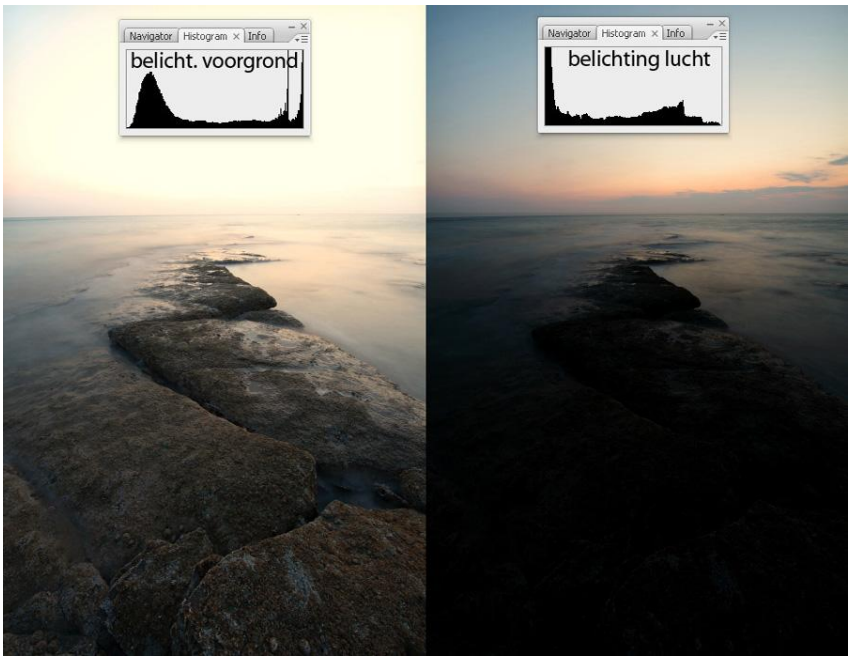
We kunnen het tekort aan dynamisch bereik opvangen door meerdere bestanden samen te voegen tot één enkele foto. In het merendeel van de situaties zijn twee foto's voldoende om het volledige bereik van een scene te kunnen vangen. In heel extreme gevallen kan het nodig zijn om ook een derde foto te maken. **Deze foto's moeten qua inhoud exact 100% gelijk zijn.....**uitgezonderd een verschil in belichting mag er niets wijzigen. Het is bijgevolg noodzaak om de foto's vanop een stevig statief te maken en liefst met een draadontspanner of via de ingebouwde timer van de camera. Mirror lock-up gebruik je best ook nog in die situaties waar de trilling van een opklappende spiegel ook nog invloed zou kunnen hebben op de foto. Tussen 1 sec en 1/40 sec had ik ergens opgevangen. Op die manier voorkomen we verplaatsing en(of) trillingen die het slagen van de foto's en nabewerking nadelig kunnen beïnvloeden.

## Notities Photoshop

Maak één foto waarin de belichting goed is voor de schaduwen in de voorgrond.....deze foto zal onherroepelijk overbelichting tonen in de lucht ( zie voorbeeldfoto belicht. voorgrond). Deze foto is ideaal belicht indien de curve( zwarte piekjes) de linkerkant van het histogram net niet raakt.Een piek in de curve wat de histogram aan de linkerkant wel raakt wil zeggen dat je verlies van details hebt in de schaduwen. Het kan dus best zijn dat je via compensatie van de belichting meerdere foto's moet maken om de belichting voor de eerste foto perfect goed te krijgen.

Maak vervolgens de tweede foto nodig voor de nabewerking. In deze tweede foto proberen we de belichting goed te krijgen voor de hooglichten. Dat wil zeggen dat wanneer we het histogram bekijken de curve absoluut de rechterkant van het histogram net niet mag raken.(zie voorbeeldfoto belichting lucht). Een piekje in de curve wat het histogram aan de rechterkant wel raakt wil zeggen dat er daar verlies aan details in de hooglichten zal zitten.Veel camera's hebben een overbelichtingswaarschuwing (soms ook blinkies genoemd) in het lcd wanneer je de foto opnieuw bekijkt. Je ziet dan delen die zwart oplichten op de plaatsen waar er overbelichting was. Je moet zeker voorkomen dat ze in de foto belicht voor de lucht zichtbaar zijn.

## Notities Photoshop



Deze werkmethode is geschikt voor zowel raw als jpeg bestanden. Bij raw bestanden zou een beetje over of onderbelichting merkbaar in het histogram nog te corrigeren zijn achteraf via raw-software. Wil je echter veilig spelen....dan ben je toch best dat je werkt op de eerder beschreven manier.

Nu gaan we de bestanden samenvoegen via software. Voor de bewerking heb je software nodig die je toelaat in meerdere lagen te werken en je moet er ook een gomgereedschap in kunnen gebruiken. De meest simpele versie van photoshop is hiervoor geschikt. Ik houd deze bewerking ook bewust zo eenvoudig en simpel mogelijk.....het is echt maar een basis zodat haast iedereen

## Notities Photoshop

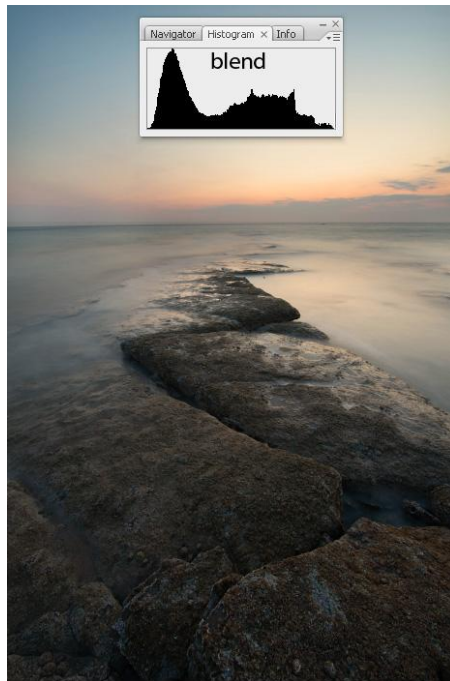
begrijpt hoe het werkt. Voor diegenen die via maskers en meerdere selecties willen werken zijn er vast en zeker een dozijn Engelstalige tutorials te vinden op het internet. Zoek op "exposure blending" "Multiple exposures".

Open beide bestanden in Photoshop. Klik eerst op de donkerste foto ....klik vervolgens op je toetsenbord op de toetsencombinatie Ctrl-A. De donkerste foto is nu volledig geselecteerd....je kan dit zien omdat er een bewegende stippelijntje rondom deze foto zichtbaar is. Druk vervolgens de toetsencombinatie Ctrl-C in. Via deze toetsen sla je de donkere foto tijdelijk op in het geheugen. De donkere foto mag je nu afsluiten....we hebben hem nu niet meer nodig. Enkel de blekere foto is nu nog zichtbaar op je scherm. Druk nu op de toetsencombinatie Ctrl- V .....de donkere foto wordt nu bovenop de bleke foto geplaatst. Bekijk je lagenpallet ( openen via F7 bovenaan toetsenbord). Je ziet beide foto's....de bleke foto heeft de naam background gekregen. Deze foto is de onderliggende laag. De donkere foto heeft de naam layer 1 gekregen. Deze donkere foto is de bovenliggende laag.

Selecteer in de gereedschapspallet het gomgereedschap. Stel een heel zachte gom in en zet de dekking op 15-25 %.De grootte van de gom is een beetje afhankelijk van de resolutie van het bestand. Voor een 8mpixel bestand is 300-450 pix gom een goede maat voor de grotere vlakken.....zitten er grillige vormen in de foto waarlangs je moet gommen dan kies je best een wat kleinere gom om preciezer te kunnen werken. Wel aan te raden is steeds een erg zachte gom. Begin onderaan op de foto te gommen en werk stilletjes aan omhoog richting horizon zonder echter tot tegen de horizon te gaan. Je zal meerdere keren over dezelfde plaats moeten gaan omdat we met slechts 15-25%dekking werken. Waar

je met de gom gewerkt hebt zal je zien dat stilletjes aan de onderliggende blekere laag zichtbaar wordt. We gommen dus eigenlijk de donkerdere laag geleidelijk aan weg. Naarmate we meer richting de horizon (overgang bleek donker werken) kunnen we best de dekking van de gom nog verder laten zakken tot 5-10%. Op deze manier zal de overgang tussen beide foto's heel geleidelijk en zacht zijn....een veel te sterke of harde gom gaat zichtbaar strepen of vlekken laten zien. Het resultaat zal grotendeels van je eigen beoordeling afhangen en de eerste keren dat je deze bewerking gebruikt zal het resultaat misschien niet 100% naar je zin zijn. Hier is het ook weer oefenen om te verbeteren. De tweede foto (voorbeeld blend) laat het resultaat zien na de bewerking. In het histogram zie je dat zowel de schaduwen en de hooglichten nog alle informatie bevatten. De linkerkant en de rechterkant van het histogram worden net niet geraakt door de curve. Na de bewerking kies je onder "layer" "flatten layer" en sla je de foto op als tiff of jpeg. Indien je nog verder wil werken op een later tijdstip dan mag je de "flatten layer" stap overslaan en sla je de foto op als psd bestand. Het resultaat kan je altijd nog fijn-tunen hé.....in de voorbeeldfoto moet ik bv de horizon nog recht-trekken, stofjes verwijderen enz. Deze bewerkingen doe ik meestal allemaal na de blend.

## Notities Photoshop



### 6. *Schaduwen plaatsen*

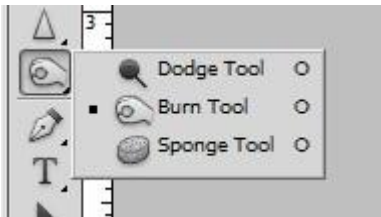
Vb. in PS een flesje kopiëren in een nieuwe laag en deze op een tafel zetten in de achtergrond

Flesje plaatsen

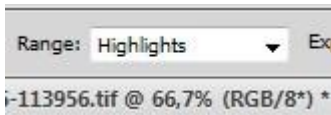
Dan in achtergrondlaag

Tool = doordrukken (burn tool) met zacht rand

## Notities Photoshop



Keuze op hooglichten zetten



Met tool over plaats gaan waar men de schaduw wil.  
Zodat men een bepaalde diepte creëert



## Notities Photoshop

### *7. Perspectieven van foto rechtzetten*

In Hoofdingbalk keuze: selecteren: **Alles**

In hoofdingbalk: transformeren -> vervormen

Schuiven met hoekpunten op de foto tot de perspectieflijnen zo recht mogelijk zijn: opgepast voor overacting

Beter methode:



Foto laden in PS.

Bovenste keuzebalk: filters – vervormen - lenscorrectie...

## Notities Photoshop

Een bijkomend scherm wordt geopend:

Met hierin aan de rechter onderkant een menu:



Gebruik: Raster op foto weergeven, in een bepaalde grootte en kleur vb. grootte 25 kleur geel



Deze worden gebruikt als hulplijnen om de correctie toe te passen

## Notities Photoshop

vb. een lijn op de foto die verticaal moet zijn, kan men met de dichtstbijzijnde gele lijn vergelijken

Wanneer er verticale of horizontale lijnen op de foto niet helemaal correct verticaal of horizontaal zijn deze aanpassen via menu rechts

## Notities Photoshop



Indien PS de gebruikte lens herkent (gegevens komen uit exif) dan PS automatisch de lenscorrectie uitvoeren.

Indien deze volgens u niet correct is, of PS herkent de gebruikte lens niet, dan is men aangewezen op handmatige correctie:

## Notities Photoshop

Eerst kijken of de foto recht is genomen: toestel verticaal/horizontaal waterpas was

Indien dit niet zo is, kan men de volledige foto rechtzetten naar links of rechts draaien in beweging van graden.

Foto rechts draaien: in menu de hoek plaatsen op 1,00 2,00,... graden

Foto links draaien: in menu de hoek plaatsen op 359,00 358,00 ...

Tot de foto in zijn geheel recht is

Nu nakijken of er verticale lijnen op de foto overeenkomen met dichtstbijzijnde gele hulplijn: indien niet zo:

In menu:

De balk verticaal perspectief naar links of rechts schuiven tot de fotolijnen overeenkomen met de gele Verticale lijnen.

De balk horizontaal perspectief naar links of recht schuiven tot de fotolijnen overeenkomen met de horizontale hulplijnen

## Notities Photoshop



Nu zou het perspectief moeten correct zijn: rechter menu: Ok

Nadeel: bij horizontaal/ verticaal verschuiving wordt de ganze foto uit zijn context getrokken, hiervan nu een uitsnijding maken zodoende de hoeken terug correct zijn.

Er is dan altijd een verlies van fotogegevens aan de fotoranden

## Notities Photoshop

### *8. Lensvorming : Bolle lijnen*

Bolle lijnen door lensvorming corrigeren

In hoofdbalk : **Filter**

Vervorming -> lenscorrectie -> vervorming verwijderen.

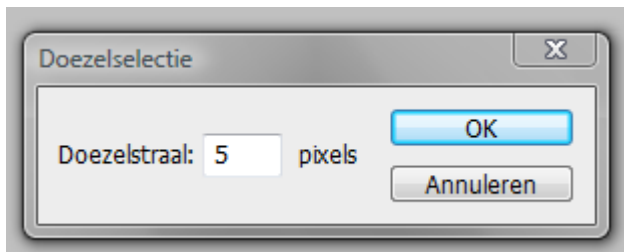
## Notities Photoshop

### 9. *Selecteren fotogedeelte : Doezelaar*

Belangrijk bij selecteren van fotogedeelte.

Selecteren: doezelaar

(rechtermuisknop in selectiegedeelte)



Of

Selecteren : hoeken verfijnen.

(rechtermuisknop in selectiegedeelte)

## Notities Photoshop



Hier is geen vaste regel voor, zelf experimenteren voor aantal pixels, is afhankelijk van foto tot foto  
Default instellen op 2 of . pixels

## Notities Photoshop

### 10. Kleurweem aanpassen

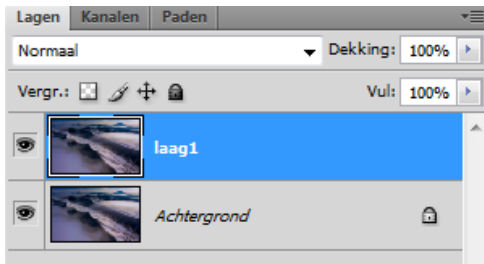
Men kan de kleurweem aanpassen in : Bewerken – kleurweem

Maar een betere methode is een witbalans bijregelen.

Als foto een kleurweem heeft van bv blauw

Werkwijze : (Via aanpassingslagen)

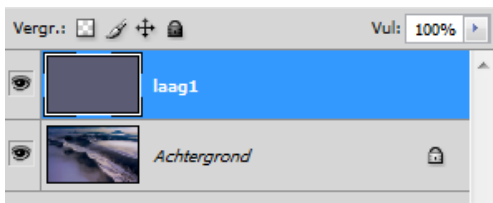
Gewenste foto inladen in PS, hiervan een laag dupliceren, noem ze bv laag1



Op laag 1 : Keuze :

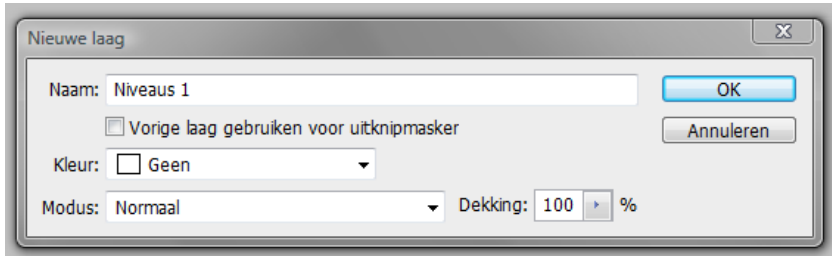
**Hoofdingbalk : Filters -> vervagen -> gemiddelde**

Hierdoor krijgt men in de laag de gemiddelde kleur die in de foto voorkomt

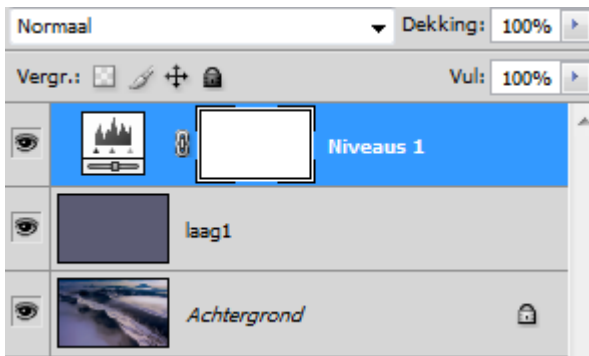


## Notities Photoshop

Hoofdingbalk : Laag -> Nieuwe aanpassingslaag -> Niveaus....



Ok



Middelste pipet kiezen (grijswaarde) op de foto klikken en dan krijg je de gemiddelde grijswaarde van de foto

Laag1 uitvinken (oogje).

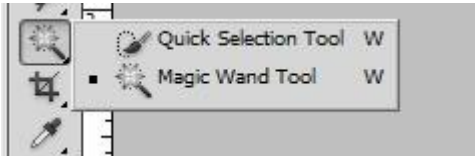
## Notities Photoshop

### *Meerdere foto's bewerken tot 1 foto*

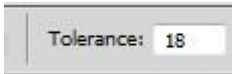
#### *11. Knippen en plakken.*

Selectie maken van het onderwerp dat men wil knippen (kopiëren)

Toverstaf :



Spelen met de tolerantie :



hoe groter de tolerantie hoe meer men gaat selecteren, is altijd niet het beste, ik neem hiervoor meestal een tolerantie ts 10 – 20%

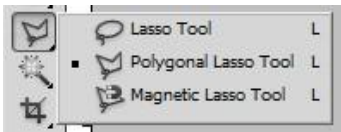
Na de eerste selectie wil U natuurlijk nog bij selecteren, dit doe je met “shift” inhouden selecteren.

Daarna het geselecteerde gedeelte bijwerken op kleine oneffenheden :

Groot inzomen op de foto zodoende u de kleine oneffenheden goed ziet.

Tool Lasso gebruiken

## Notities Photoshop



Bij voegen aan de selectie : Shift” + lasso

Selectie die teveel zijn wegdoen : “alt” + lasso

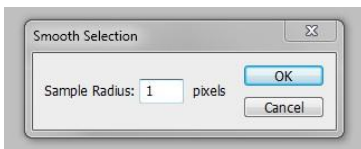
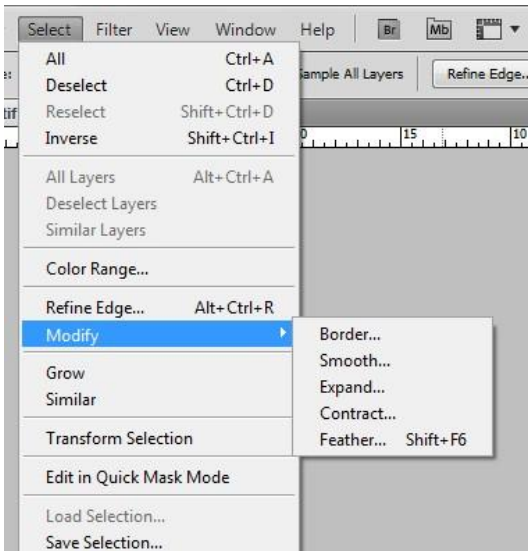
Nadat alles ok is, ziet u dat het voorwerp niet geselecteerd is maar al de rest wel :

met rechtermuis kiezen : selectie omkeren  
nu is het voorwerp geselecteerd.

Selectie bewerken :

Selecteer “shrinken” (smooth) pix 1

## Notities Photoshop



Hierdoor maakt u de selectie 1 pix kleiner, wat een verfijnde rand rond voorwerp geeft.

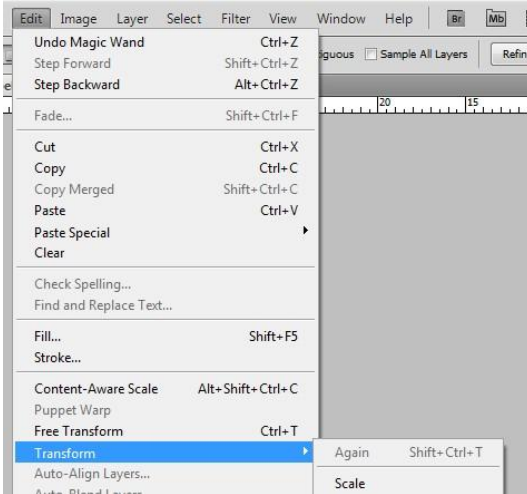
Selecteer bewerken “doezelaar” “feather) 1 pix

Geselecteerd gedeelte : kopiëren (knippen)  
En overhevelen naar foto waar u de selectie wil hebben.

**Plaats de selectie zeker in een nieuwe laag**

Nu de selectie aanpassen aan de gewenste grootte :

## Notities Photoshop



Schalen (skale) aanklikken en zo kunt U de selectie via de hoekpunten vergroten of verkleinen.

Opgepast, wilt U de verhoudingen behouden : de **“shift”** toets inhouden bij verkleinen of vergroten.

### *12. Achtergrond doorlaten*

zie voorbeeld op foto komt de arm lichtjes door het flesje heen.

## Notities Photoshop



Op het flesje de zone selecteren vazwaar het doorkomen moet gebeuren, zodoende men bij bewerking niet teveel gaat weggommen.

**Op laag** : flesje een gom gebruiken met dekking en stroom 10-18%



### *Afdrukken van een foto*

#### *13. Labprofielen instellen die overeenkomen met drukker*

Iedereen weet dat de foto die op papier wordt afgedrukt niet dezelfde kleurkwaliteit heeft als op een gekalibreerd scherm. Dit is te wijten aan de verschillende profielafdrukken die de drukkers gebruikt.

Er bestaat een mogelijkheid in CS4 om de meest courante profielafdrukken die de drukkers gebruiken in te laden in CS4 Dit heb ik gevonden met behulp van Marc Cielen (hiervoor dank) .

Wanneer U naar zijn website : <http://www.marc-en-ciel.be/> gaat, kunt U onder item **Labprofielen – klik hier verschillende profielen** het gewenste profiel downloaden en installeren in CS4

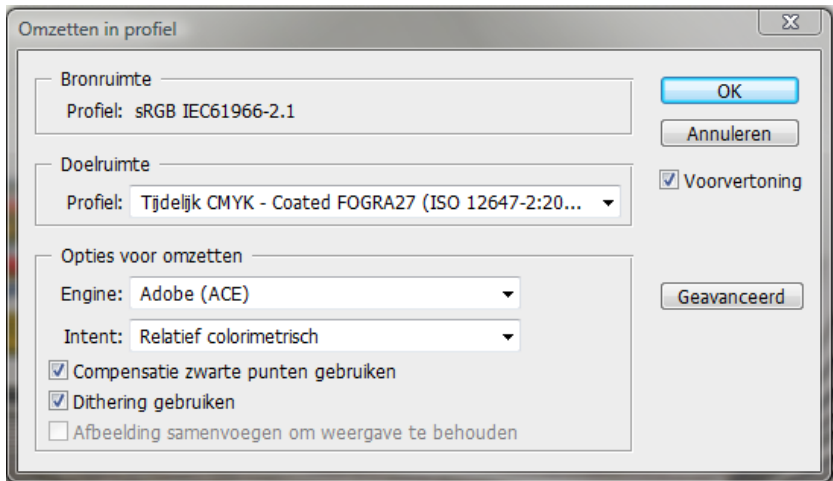
U zoekt op site naar het profiel dat uw drukker gebruikt, indien u dit niet weet kan U het profiel altijd vragen aan de drukker = ICC profiel ,als voorbeeld nemen we “Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008” Deze zip downloaden op uw pc, alles uitpakken in gewenste dir. Met rechter muisknop op het item klikken en profiel installeren kiezen.

Dan

1.In CS4

Keuze bewerken nemen -> Allemenuopdrachten tonen >  
Omzetten in profiel -> Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008kiezen.

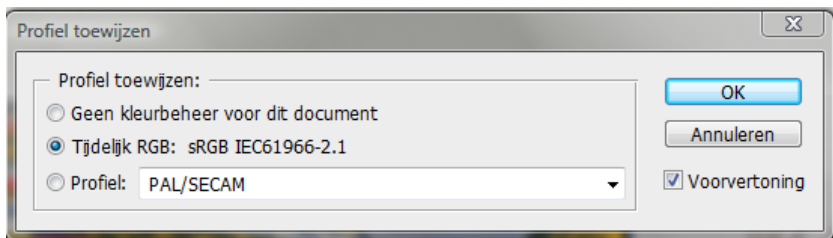
## Notities Photoshop



In **Profiel** het gewenste profiel kiezen :  
Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008

2.In CS4

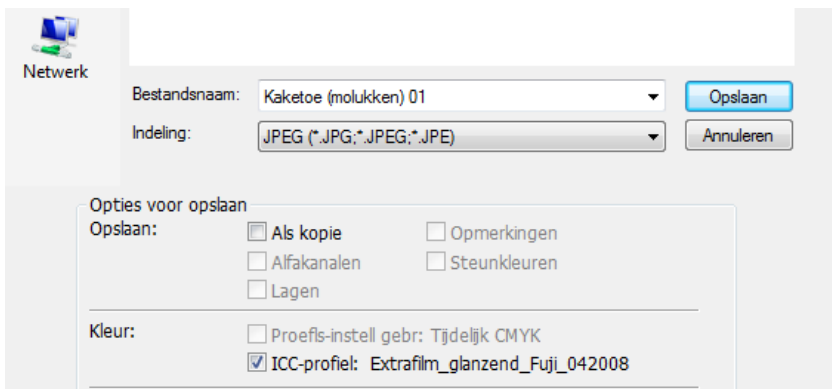
Keuze bewerken nemen -> Alle menuopdrachten tonen >  
Profielen toewijzen -> **profiel** "Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008"  
kiezen : ok



## Notities Photoshop

Wanneer u deze bewerkingen uitvoert wanneer er een foto is geopend zult u merken dat de kleuren van de foto veranderen, dit kan soms maar heel miniem zijn. Alle aanpassingen die u nu doet en ziet op het scherm komen overeen met de druk bij “Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008”

Nu is deze foto klaar voor weg te schrijven op schijf . de weggeschreven foto is dan aangemaakt met profiel “Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008”, en kan u deze laten afdrucken bij Extrafilm\_glazend\_Fuji\_042008, en komt de kwaliteit van de afgedrukte foto overeen met beeldscherm.



Wanneer U terug CS4 start komen de profielen terug op het standaard profiel te staan : sRGB.

## Notities Photoshop