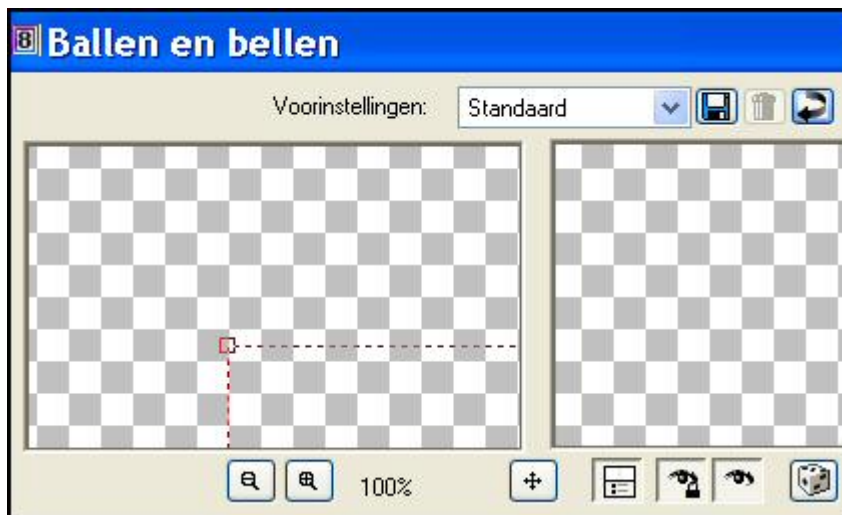



Ballen en bellen in PSP9

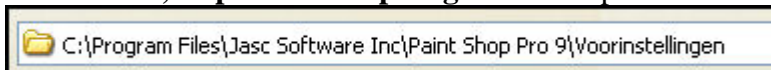
1. Download het bestand **bloem** in PSP als je ermee wilt oefenen zoals in deze les is beschreven. Je kunt ook een eigen bestand gebruiken.
2. Het is het handigste als het bestand uit punt 1 ongeveer dezelfde grootte heeft als het bestand waarmee je met Ballen en bellen gaat werken.
3. Omdat we dit bestand (uit punt 1) gaan gebruiken bij Ballen en bellen, wordt het eerst toegevoegd aan de Bump-toewijzingen van Mijn PSP-bestanden in Mijn Documenten.
4. Sla het daarheen dus op of kopieer het daarheen via de Verkenner.
5. Minimaliseer het bestand uit punt 1 nu.
6. Open een nieuw bestand, 500 bij 500, 16 miljoen kleuren, transparant.
7. Ga naar **Effecten - Artistieke effecten - Ballen en bellen**. Het venster **Ballen en bellen** wordt geopend:



8. **Tip** vooraf: Klik altijd eerst op . Zo herstel je de **Standaardwaarden**.
9. Aan de slag:
 - a. Klik allereerst op het icoon **oog+hangslot** om goed te kunnen zien wat er gaat gebeuren:



- b. Er is een groot aantal **Voorinstellingen**. (Staat na punt 8 op: "Standaard")
- c. Klik op het pijltje en kies **Roze facetten**. (**let op: indien niet aanwezig: downloaden, uitpakken en opbergen** naar map **Voorinstellingen van**



- d. Er zijn vier tabs waar we wijzigingen mee kunnen aanbrengen:



10. **Vorm:**
 - a. Meerdere ballen of slechts 1 bal.
 - b. Bij **meerdere** kun je ook het type bal kiezen: de moeite waard dit te bekijken

- c. Bij Eén bal kun je de **grootte** van die ene wijzigen. Haal het vinkje **weg** bij **Maximale grootte** en trek in het linker voorbeeldvenster helemaal bovenaan links aan de stippelijijn (is wel even zoeken...eventueel inzoomen....)
- d. Om te oefenen kiezen we hier voor Eén bal, maximale grootte.
- e. Klik nog **niet** op OK; we gaan eerst naar het volgende tabblad:

11. Oppervlak:

- a. In dit venster is ook een aantal zaken te wijzigen.
- b. Interessant is de optie **materiaal.**: klik erop en je kunt kiezen uit Kleur, Verloop en Patroon, al dan niet met Textuur.
- c. We kiezen hier voor Patroon en wel de **bloem** (zie punt 1). Klik op OK.
- d. Je ziet de bloem tussen het roze doorschemeren.
- e. Klik nog **niet** op OK; we gaan eerst naar het volgende tabblad:

12. Toewijzingen:

- a. Kies voor:

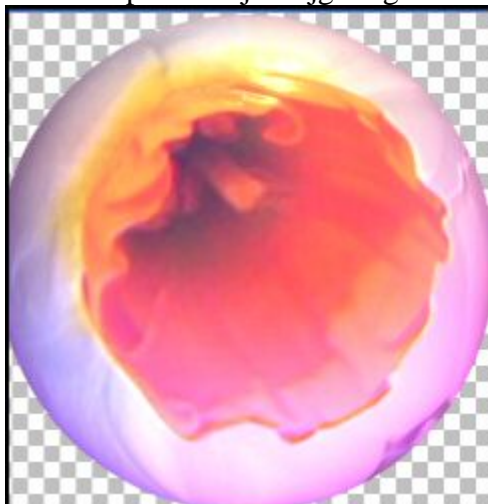


We laten Omgevingstoewijzing nu uit... daar kun je later nog mee experimenteren!

- b. Experimenteer eventueel met de instellingen voor effenheid en diepte
- c. Klik nog niet op OK; we gaan naar het volgende tabblad:

13. Belichting:

- a. Er is hier heel veel te experimenteren, maar
- b. We beperken ons door de kleur van Licht2 te wijzigen in zachtgeel
- c. Klik nu op OK en je krijgt ongeveer dit:



14. Dit is maar één voorbeeld..... er is zoveel te doen met Ballen en bellen, vooral als je de moed en de vindingrijkheid hebt verder te prutsen met lagen....zoals in dit voorbeeld van een simpel plaatje van **waterlelies**.

© Marga de Bruyne

www.oudje.nl

www.mijneigenfavorieten.nl/oudje