

De texturizer: **gebruiken** én **maken** van nieuwe texturen



1. Het **filter Texturizer** staat in cde bijlage. Pak het uit en berg het op in de map waar je al je filters (plugins) hebt staan. Wanneer je hierna een bestand in PSP opent is het te vinden bij Effecten - insteekfilters bij de T (van Texturizer).

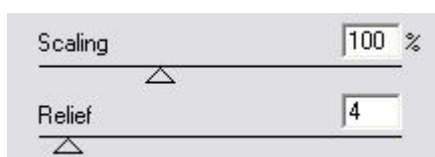


2. Open een nieuw bestand, 300 bij 300, 16 milj. kleuren, rood. Eerst bekijken we de standaard texturen die het filter aan boord heeft:

- Ga naar Effecten - Insteekfilers - Texture - Texturizer en je kunt kiezen uit 4 mogelijkheden:



- Kies er een uit en bekijk het resultaat. Je kunt de structuur wijzigen met **scaling** en **relief**.



3. Natuurlijk zijn de meegeleverde opties niet voldoende en moeten we **nieuwe** texturen aanmaken of downloaden van internet. Hier vind je een kant en klare textuur uit de voorraadkast van oudje.nl. Pak hem uit en berg hem op. (*Maak eventueel een nieuwe map aan daarvoor*).

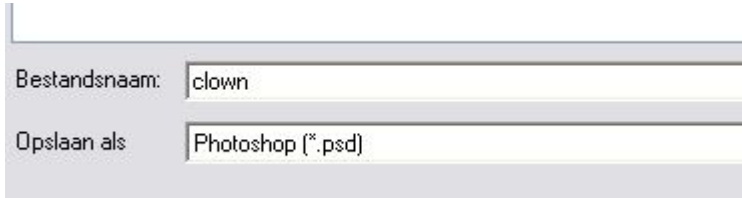
- Open een nieuw bestand en probeer de nieuwe textuur aan te brengen. Ga daarvoor in het filter naar: **load texture**:



- en zoek de zojuist opgeborgen nieuwe textuur.
- speel met de instellingen en breng de textuur aan.

4. Van **ieder plaatje** kan een textuur gemaakt worden.

- Open het bestand **clown** in PSP.
- Ga naar **Bestand - opslaan als** en kies voor Photoshop (*.psd)



- De nieuwe textuur is nu aangemaakt en kan dus worden opgeroepen in het filter.

5. De toepassing:

- Open een nieuw bestand van 300 bij 300, rood.



- Open het filter en kies voor Load texture:
- Blader naar de map waar de textuur **clown.psd** staat, haal hem op en pas hem toe!
- **Tip:** Met name aardige resultaten als de textuur van de achtergrond in relatie staat tot de afbeelding óp die achtergrond.

© Marga de Bruyne

www.oudje.nl

www.mijneigenfavorieten.nl/oudje

