http://www.webdesign.org/web/photoshop/photo-editing/even-fairies-have-to-rest---glow-and-lightning-tutorial.14847.html

Over feeën en belichting

Stap 1

Eerst en vooral hebben we een afbeelding nodig. Het spreekt vanzelf dat je met eigen foto's kan werken. Hier werd een nogal donkere foto gekozen waarvan we een sprookje zullen maken. De afbeelding openen, Afbeelding \rightarrow Afbeeldingsgrootte = 800 x 600 px

Achtergrondlaag dupliceren = Ctrl + J, laagmodus op 'Verschil', laagdekking = 35%

Deze laag opnieuw dupliceren maar nu als laagmodus = 'Vermenigvuldigen' en dekking = 45% Nogmaals laag dupliceren, laagmodus = 'Bedekken', dekking = 100%

<u>Tip</u>: Gebruik je een eigen foto, probeer laagmodus en laagdekking uit op verschillende lagen. Experimenteer tot je het goed vindt.



Stap 2

Om nog iets meer "magie" te bekomen:

Achtergrondlaag opnieuw dupliceren, plaats deze laag helemaal bovenaan, ga naar Filter \rightarrow Overige \rightarrow Hooglichten met straal = 1, zet laagmodus op 'Bedekken' en dekking = 100%

Nieuwe laag maken, standaardkleuren op achtergrondkleur = zwart/voorgrondkleur = wit,

Filter \rightarrow Rendering \rightarrow Wolken en daarna Filter \rightarrow Rendering \rightarrow Andere Wolken

Aanpassingslaag maken "Verloop", (gebruik Spectrum), maak er een uitknipmasker van door Alt toets te gebruiken tussen de laag Verloopvulling en de laag met wolken, wijzig laagmodus van de laag met wolken in "Kleur Tegenhouden"

Laagdekking op aanpassingslaag met Verloop op 35% brengen

<u>Tip</u>: Je kan een ander verloop gebruiken, maar hou het kleurrijk.

Bekijk onderstaande printscreen!

20

2	Gradient Fill	×
1	Gradient:	
	Style: Linear 💌	
	Ange: 1139,09	
NOVE 1	Reverse C Dither	
	I Align with layer	
		Markell M
	A CALLER	2
		STATE AND

<u>Stap 3</u>

Met pengereedschap (P) teken je een pad. Zie hieronder wat ik ervan maakte. Je kan het pad bewaren als je dat wenst (paden palet aanklikken).



<u>Stap 4</u>

Nieuwe laag, zacht rond penseel kiezen, hier werd 3px en witte kleur gebruikt. Open Het Penselen Palet en zet de Minimum Diameter bij Vormdynamiek op 15%. Ga naar het Paden Palet, rechtklik op het pad en kiezen voor 'pad omlijnen', zorg dat 'druk simuleren' is aangevinkt en je op die nieuwe laag staat.

Brush Presets	Size Miler	0%	
Brush Tip Shape Shape Dynami □ Scattering	Control: Pen Pressur Minimum Diameter	15%	
Lineral Grande	Paths	TTZY	right end
	Duplicate Path Delete Path	The	
	Make Selection Fill Path Stoke Path		
Stroke Path	ALUKE POLINI	A	1.19
Tool: B	ush 🚺	eft end	and the second

Stap 5

Pas Laagstijlen toe op deze laag, gebruik je gum om delen die achter de bomen zitten uit te vegen. Hier werden Slagschaduw (modus = Kleur tegenhouden) gele kleur en Gloed buiten (modus = Bedekken) rode kleur gebruikt.

Drop Shadow	Outer Glow	
Structure	Structure	
Elend Mode: Color Dodge -	Elend Mode: Overlag	
Opadityi	• Opacky:	
	Hote: C To The	
Anger () 130 No Car Give		
Detance: 0 0		
Spread: @ 0	. Elements	
Sites O	C Technique: Sofler Y	
	Spreadl American 4 %	
Color Overlay Color	Stati Carrows (6 px	
Blend Moder Normal		
Opacity:		,
N A		
and the second s		

<u>Stap 6</u>

We gebruiken nu een ander penseel. Instellingen in het Penselen Palet zoals hieronder getoond. Zet dan de Voorgrondkleur op #ff0000 en Achtergrondkleur op #0024ff.

Nieuwe laag maken, ga naar het lagen Palet, klik vorige pad aan en omlijn het opnieuw zoals we in stap4 deden.

<u>Tip</u>: experimenteer met andere voor- en achtergrondkleuren.

Brush Presets	· · · · · · ·	Brush Presets	Size Jitter 0%	Brush Presets	Scatter 🔽 Both Axes 1000%
Brush Tip Shape IF Shape Dynamics IF Scattering IF Texture IF Dual Brush IF Outor Dynamics IF Other Dynamics IF Other Dynamics IF Noise IF Noise IF Airbrush IF Smoothing IF Protect Texture	5 9 13 17 21 27 35 45 65 100 200 200 14 24 27 33 46 53 Diameter 3 px Flip X □ Flip Y Angle: 0° Roundness: 100%	Brush Tip Shape	Control: Off Cont	Brush Tip Shape F Shape Dynamics	Control: Off Count
Brush Presets Brush Tip Shape IF Shape Dynamics IF Scattering IF Scattering IF Color Dynamics IF Other Dynamics IF Other Dynamics IF Noise IF Noise IF Airbrush IF Smoothing IF Protect Texture		Brush Presets Brush Tip Shape IF shape Dynamics IF Scattering IF Scattering IF Texture IF Other Dynamics IF Other Dynamics IF Other Dynamics IF Noise IF Wet Edges IF Smoothing IF Smoothing IF Protect Texture	Flip X Itter Flip Y Itter Foreground/Background Jilter 28% Control: Off I I I IIII Hue Jilter IIIIII Saturation Jilter IIIIIII Brightness Jilter IIIIIII Purity 0%	Brush Presets Brush Tip Shape IF Shape Dynamics IF Scattering IF Scattering IF Color Dynamics IF Color Dynamics IF Otal Brush IF Color Dynamics IF Noise IF Wet Edges IF Smoothing IF Smoothing IF Protect Texture	Opacity Jitter 19% Control: Off I Image: Ima

<u>Stap 7</u>

Laagstijl toepassen op deze laag, Schaduw binnen met zwarte kleur, Gloed buiten met gele kleur, Gloed binnen met groene kleur en rand met witte kleur. Color Dodge = Kleur tegenhouden Nogmaals, eigen kleuren, andere instellingen kan je zelf proberen.

Inner Shadow	Outer Glow
Structure	Structure
Blend Mode: Color Dodge	Blend Mode: Color Dodge 💌
Opacity:%	Opacity: 97 %
Angle: 30 ° 🔽 Use Global Light	
Distance: 16 px	
Choke: 4 %	Elements
Size: 10 px	Technique: Softer
	Spread: 6 %
Quality	Size A
Contour:	Quality
Nuclear A	
Inner Glow	Stroke
Inner Glow	Stroke Structure
Inner Glow Structure Riend Mode:	Stroke
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge	Stroke Size:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 %	Structure Size: 1 px Position: Outside
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 %	Stroke Structure Size:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: Opacity: 0 % 0 % 0 % 0 % 0 % 0 % 0 % 0 % 0 % 0	Stroke Structure Size: Position: Outside Blend Mode: Color Burn Opacity: 27 %
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 %	Stroke Structure Size: Position: Outside Blend Mode: Color Burn Opacity: Z7 % Fill Type: Color
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 % Color Dodge Color Dodge Tachaiaua	Stroke Structure Size:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 % Color Dodge Codge Codge Codge Codge Color Dodge Color Do	Stroke Structure Size: Position: Outside Blend Mode: Color Burn Opacity: Z7 % Fill Type: Color Color:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: Opacity: Opacity: Filements Technique: Softer Source: Center Eldge	Stroke Structure Size: Position: Outside Blend Mode: Color Burn Opacity: 27 % Fill Type: Color Color:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 % Color Dodge % Noise: 50 % Color Dodge % % % % % % % % % % % % % % % % % % %	Stroke Structure Size:
Inner Glow Structure Blend Mode: Color Dodge Opacity: 75 % Noise: 0 % Color Dodge % Noise: 0 % Color Dodge % Noise: 0 % Color Dodge % Size: Color Dodge % % % % % % % % % % % % % % % % % % %	Stroke Structure Size:

Fee en Belichting – blz 4

Grasspriet

<u>Stap 8</u>

Nu voegen we een fee toe. Er wordt gebruik gemaakt van <u>JLStock</u>Brushes. Dus dit penseel laden. Nieuwe laag maken, klik waar je wenst dat de fee verschijnt, wijzig penseelgrootte – vb 82 px Hier werd de fee aan de rechterkant geplaatst. Pas laagstijl toe voor de fee en wijzig laagdekking in 94%. Schaduw binnen blauwe kleur (Lineair doordrukken), Gloed buiten groene kleur (Lineair tegenhouden), Gloed binnen groene kleur (Uitsluiting), Kleurbedekking witte kleur (normaal), lijn zwarte kleur (Bleken)

Ewarte Ried (Bloken)	
Inner Shadow	Outer Glow
Structure	Structure
Blend Mode: Linear Burn	Blend Mode: Linear Dodge 💌
Opacity: 100 %	Opacity: 100 %
Angle: 30 • 🔽 Use Global Light	Noise: 0 %
Distance:	
Choke: 0%	Elements
Sizer A	Technique:
	Solder
— Quality	Spread: 0 %
Contour:	Size: 5 px
Inner Glow	Color Overlay
Structure	Color
Blend Mode: Exclusion	Blend Mode: Normal
Opacity: 13 %	Opacity:
Noise: 0 %	Stroke
•	Structure Size: 3 px
Elements	Position: Inside
Technique: Softer	Blend Mode: Screen
Source: C Center 💿 Edge	Opacity: 100 %
Choke: 0 %	
Size:	Fill Type: Color
	Color: Color:

<u>Stap 9</u>

We zijn bijna klaar, maar eerst nog wat bliksemflitsen toevoegen.

Nieuwe laag toevoegen, voorgrondkleur = zwart, achtergrondkleur = wit, ga naar Filter > Rendering > Wolken. Aanpassingslaag 'Verloop' toevoegen (zie stap2) gebruik Transparante Regenboog. Laagmasker toevoegen op laag met wolken, vul het masker met zwart (wolken verdwijnen) Wijzig de laagmodus van deze wolkenlaag in 'Kleur Tegenhouden'. Nu begint het leuke deel, zacht penseel nemen (penselen herstellen), witte kleur, schilder op je afbeelding daar waar je licht wenst (masker is

geactiveerd!) Gebruik je eigen verbeelding en wijzig penseelgrootte en penseeldekking.



<u>Stap 10</u>

Nieuwe laag, zacht penseel, gebruik rood en geel en schilder op de plaatsen waar je nog meer licht wenst. Wijzig dan de laagmodus in 'Zwak licht' en ga naar Filter > Vervagen > Gausiaans Vervagen met een straal van ongeveer 7,3 px.





Nieuwe laag onder de laag met de fee, vul met zwart en zet laagmodus op 'Lichter'. Filter > Rendering > Zon, plaats de zon waar je denkt dat de fee zich bevind, het hoeft niet helemaal perfect te. Met verplaatsgereedschap (V) plaats je de zon juist. Met gum van verschillende grootte en dekking, veeg je enkele delen van de zon weg.



Eind resultaat

Gloed en Belichtingseffecten zijn leuk, maar probeer ook zelf te experimenteren. Soms heb je zelfs uren nodig om het juiste effect te bekomen maar het loont de moeite.

