

<http://psdtuts.com/photo-effects-tutorials/how-to-design-a-dramatic-winged-dragon-with-photoshop/>

Gevleugelde draak

Ziehier de het eindresultaat.



Stap 1

Zoek je foto's, een draak in een ruïne. Om het even welke afbeeldingen kan je gebruiken. Je hoeft ook niet alle stappen te volgen, eigen verbeelding gebruiken om tot een gelijkaardig effect te komen.

Nieuw document: 1440 pixels x 900 pixels RGB. Plak het kasteel als nieuwe laag.

Met het pipet kies je een kleurtje uit de lucht, maak een nieuwe aanpassingslaag "Volle kleur" met deze kleur (hier werd #EAEFF5 gebruikt). Deze laag onder vorige laag zetten.

Sta op de laag met het kasteel: Ga dan naar Laag > Laag Masker > Alles Onthullen, vul het masker met een verticaal verloop van zwart naar wit (#000000 - #FFFFFF).

Voeg dan beide lagen samen en noem de bekomen laag "Castle = Kasteel."



Layers x Channels Paths

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

Layer 1

Color Fill 1



Layers x Channels Paths

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

Castle

BG

Stap 2

We voegen het deel van de draak toe. Veel gezocht om een foto te vinden die nogal de vorm van het kasteel volgt, zie hier die mooie baby iguana. Plak die op je werk als nieuwe laag en maak passend.



Stap 3

Selecteer de laag met "Hagedis", dekking wat verlagen, tot zo'n 65%. Pas grootte van de afbeelding aan om te proberen van de benen van de iguana over het kasteel te leggen. Nu het moeilijkste deel: de hagedis uitselecteren. Om het even welke methode je gebruikt maar probeer heel mooi en secuur te werken, rond de poten, de nek, ... vraagt tijd en veel geduld...

Een stukje van de nekhuid werd verwijderd.

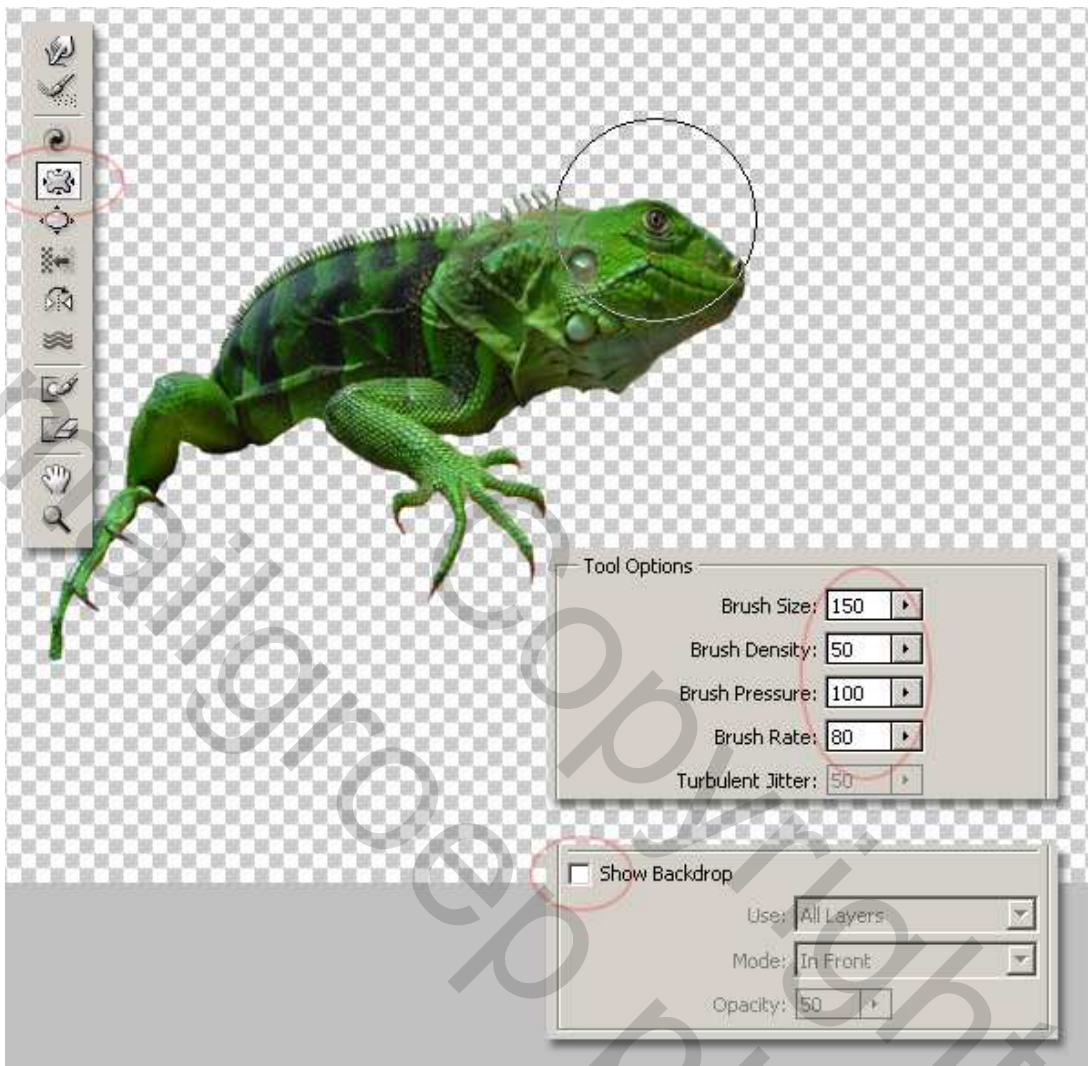




Stap 4

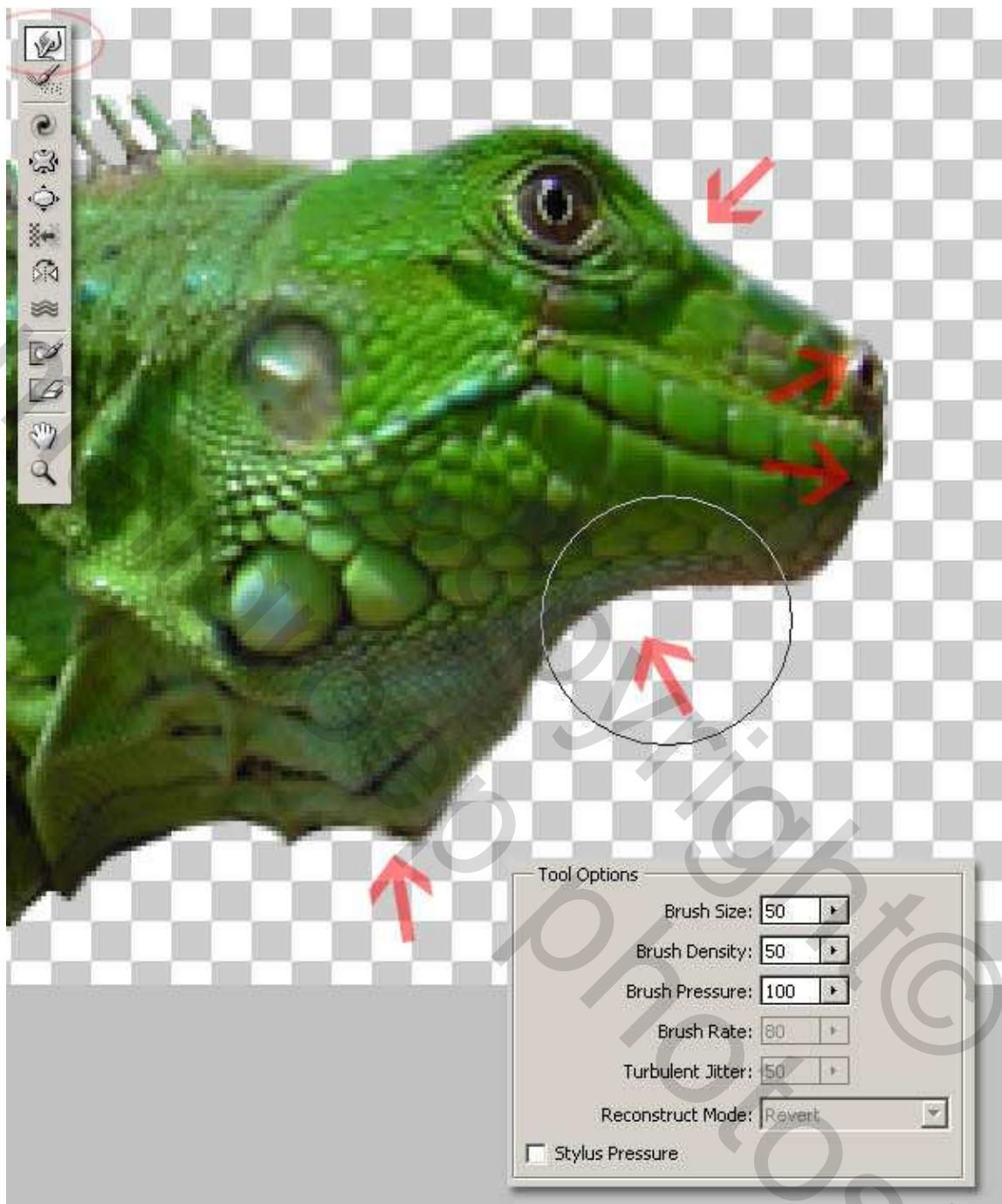
Heel mooie baby iguana, we maken die nog mooier.

Ga naar Filter > Uitvloeien en selecteer het Plooiën gereedschap, zet de penseelgrootte op 150 en penseeldichtheid op 50, en klik dan enkele keren op het oog om het wat kleiner te maken. Zorg wel dat de optie Achterschermtönen uitgevinkt is. Klik dan OK om het resultaat te zien.



Stap 5

Ga terug naar Filter – Uitvloeien en selecteer de Vooruit verdraaien knop (W). Zet de penseelgrootte op 50 en de penseeldichtheid op 50. Begin dan met wat te draaien op enkele kleine plaatsen op het hoofd van de iguaan, trek de nek naar binnen, maak de neus wat groter en het neusgat een beetje hoger. Probeer iets te bekomen zoals op onderstaande afbeelding. Indien nodig, begin opnieuw tot je iets bekomt dat naar je zin is. Wijzig telkens penseelgrootte en penseeldruk.





Stap 6

Het Uitvloeien maakt sommige plaatsen vaag, selecteer daarom het gereedschap Verscherpen (R) en verscherp het neusgat, de mond en het oog van het dier.

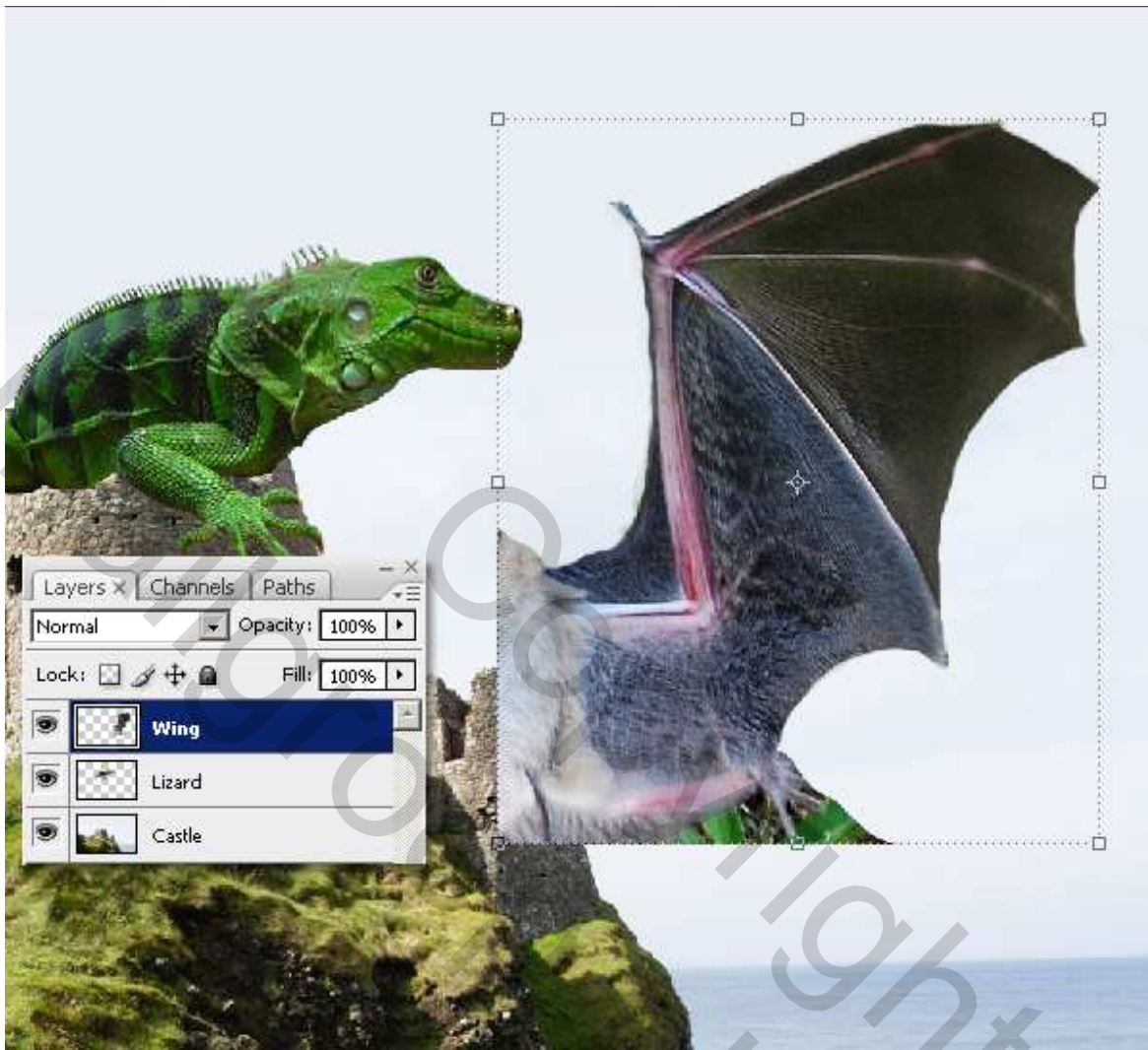


Stap 7

We voegen vleugels toe aan de draak, we proberen iets te vinden dat daarvoor kan doorgaan. Bijvoorbeeld een vleermuis. Een van de vleugels uitselecteren, gebruik de lasso en probeer ook een stukje van het lichaam van de vleermuis mee te selecteren.



Plak deze vleugel op je hoofdafbeelding, boven de laag hagedis, noem de laag “vleugel”, pas grootte aan.



Stap 8

Ga terug naar Filter – Uitvloeien, selecteer het gereedschap Vooruit verdraaien (W). Verscherp een van de punten aan de vleugel.



Stap 9

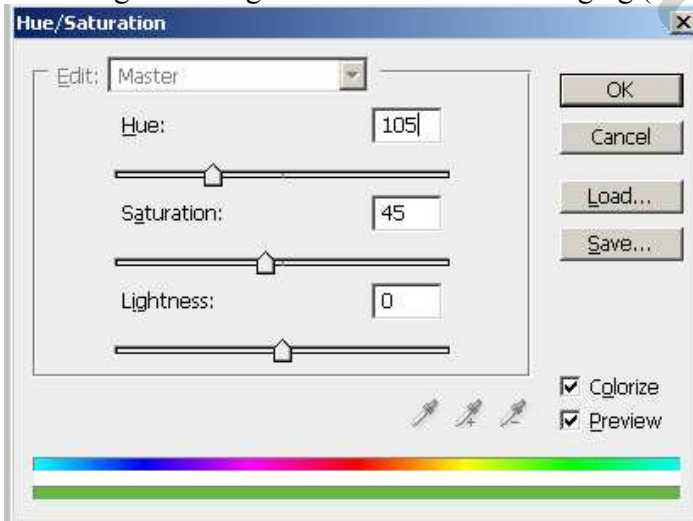
Selecteer de laag met vleugel ga naar Bewerken > Transformatie > Horizontaal draaien. Voeg een laagmasker toe, gebruik een zacht zwart penseel (#000000), schilder op het masker, over de vleugel en verberg sommige delen. Probeer iets gelijkaardigs te bekommen als de laatste foto hieronder.





Stap 10

Wijzig nu op deze laag met vleugel de Kleurtoon / Verzadiging (Ctrl + U) met onderstaande



instellingen.

(ik nam 118 voor Hue)



Stap 11

Draai de vleugel een beetje en rek wat uit. Bewerken → Transformatie → Verdraaien, klik op een hoek en verdraai, enteren als je klaar bent.



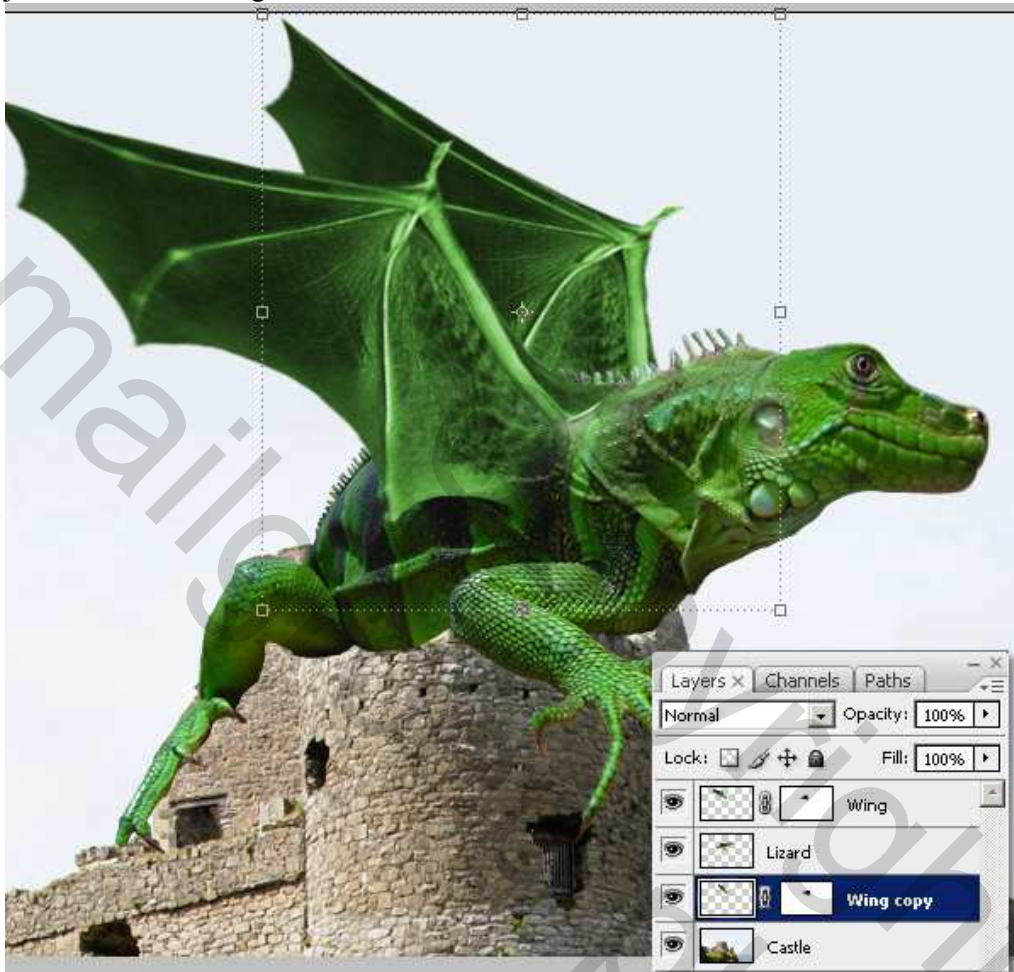
Stap 12

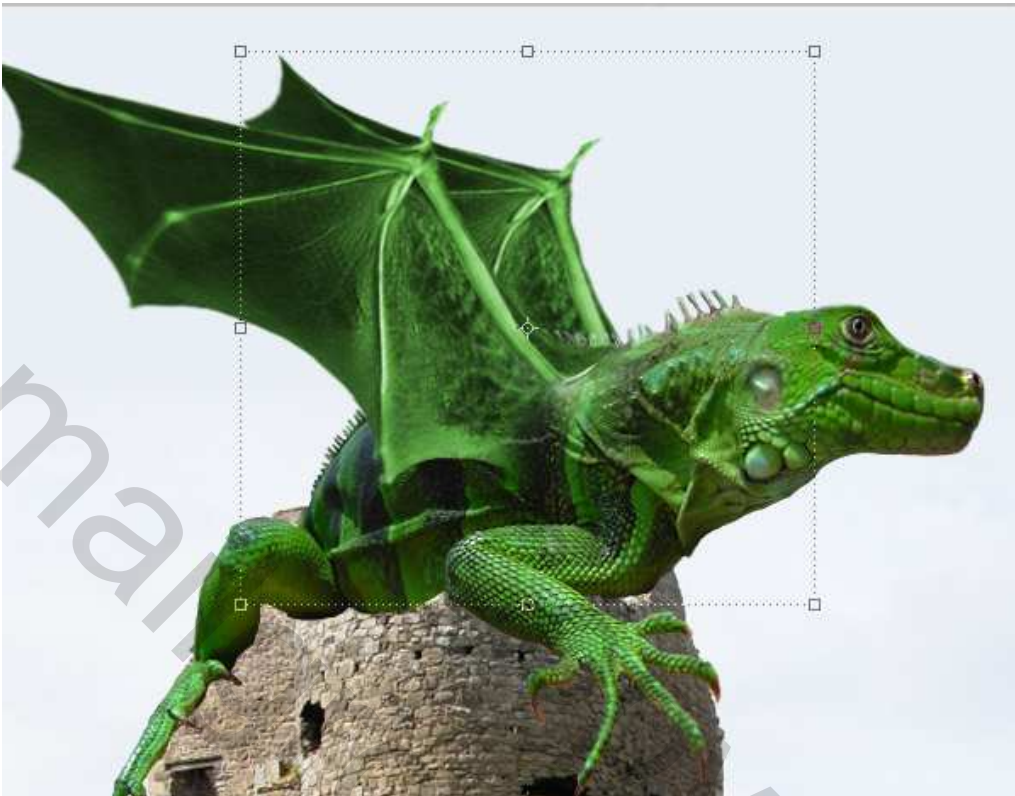
Gebruik een wit (#FFFFFF) penseel op het laagmasker van de laag 'vleugel' en schilder over kleine delen van de vleugel om die terug zichtbaar te maken, probeer een mooie overgang te bekomen tussen de vleugel en het lichaam van het dier. Verbeter de vorm van de vleugel, vooral op de verhoging naast het lichaam. Wijzig regelmatig de grootte van het penseel, maak het kleiner of groter daar waar het nodig lijkt.



Stap 13

Duplicateer laag "Vleugel" plaats die kopie laag onder al de andere lagen, met vrije transformatie maak je deze tweede vleugel wat kleiner.





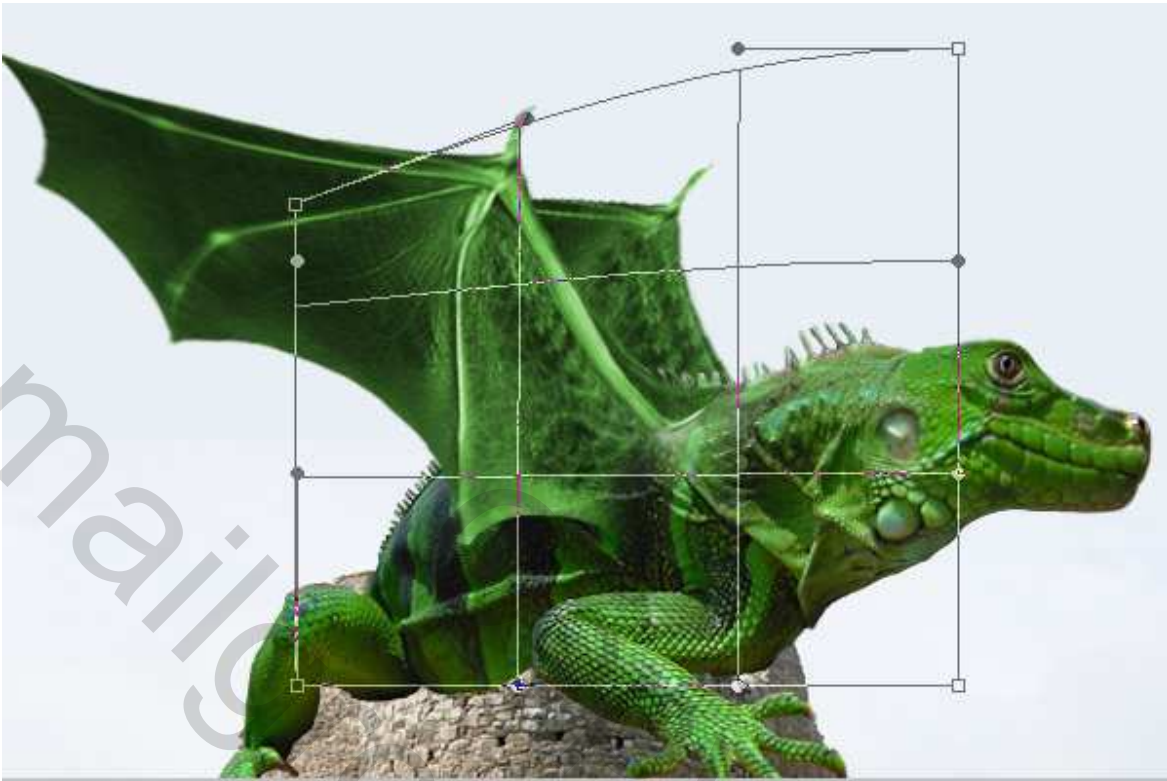
Stap 14

Op sommige plaatsen van deze tweede vleugel Kloonen om de pezen te verbergen.



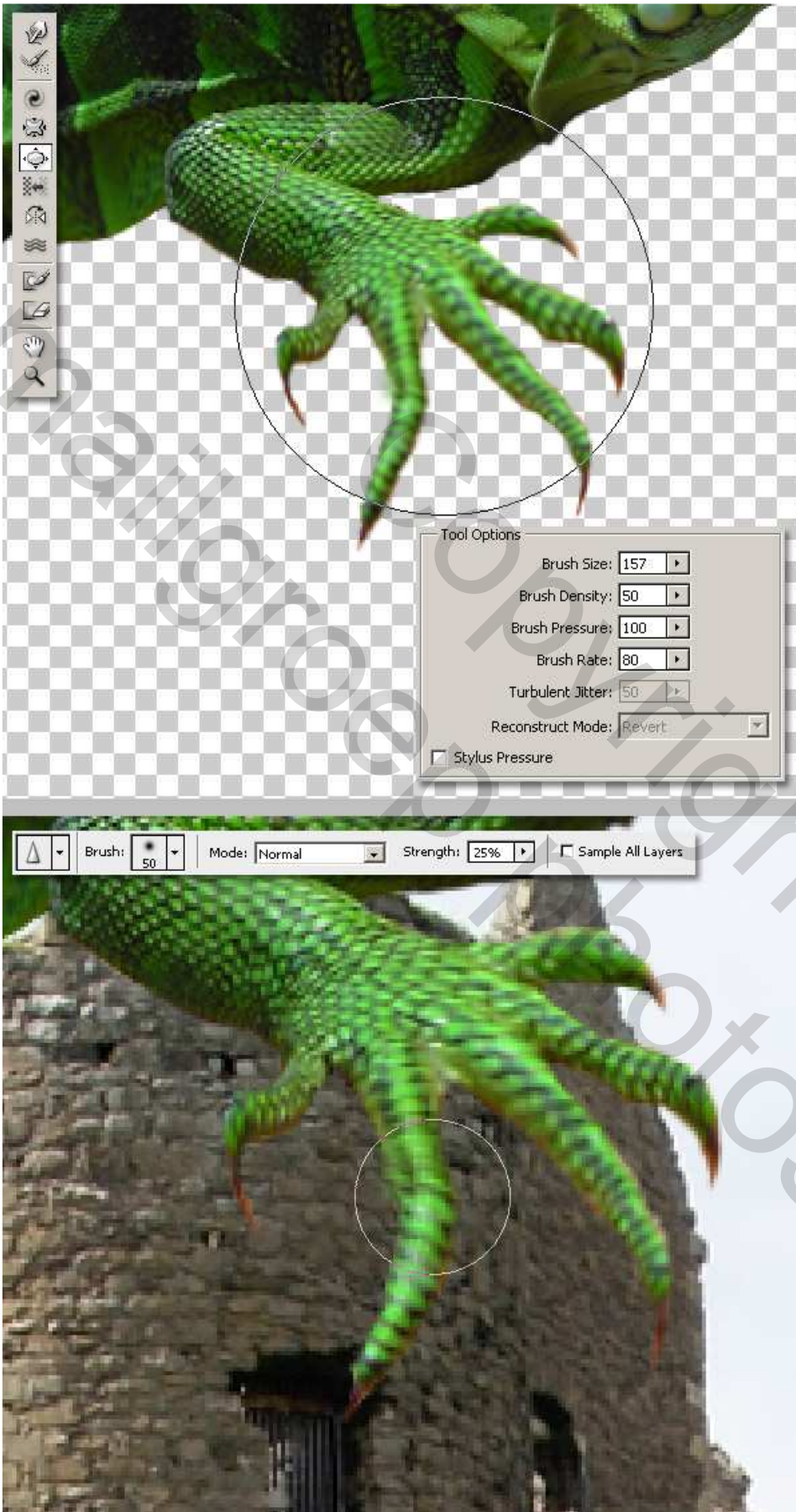
Stap 15

Verdraai deze tweede vleugel een klein beetje zodat die wat anders lijkt. Ga naar Filter > Vervagen > Vager en pas die enkele keren toe.



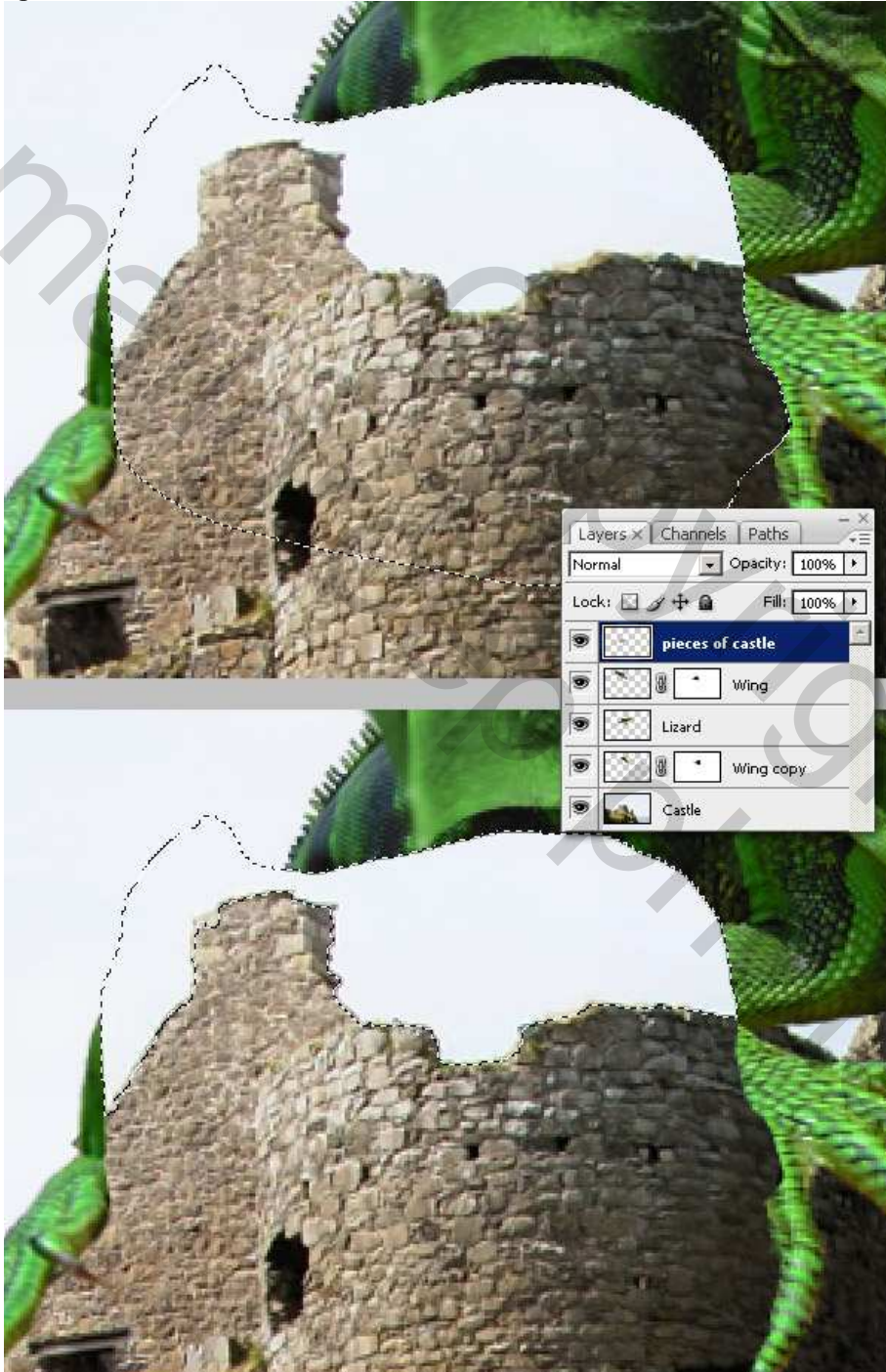
Stap 16

Nu heeft onze draak toch al wat meer vorm gekregen, maar we passen nog enkele details aan. Activeer laag "hagedis", ga terug naar Filter Uitvloeien, Selecteer het gereedschap Zwellen om de poot wat op te blazen. Neem dan weer het gereedschap Verscherpen en verscherp de vingers een beetje van het dier.



Stap 17

Nu een heel belangrijke Stap, gebruik de Lasso, selecteer een groot stuk van het kasteel op de laag "kasteel" en plak als nieuwe laag boven de laag met "hagedis" en laag met eerste "vleugel", noem die laag "stukken van het kasteel." Neem je toverstaf, selecteer de lucht boven "stukken van het kasteel" en delete dit. Met een kleine gum verwijder je de boorden en probeer je een natuurlijk effect te bekomen op de rotsen van de muur.

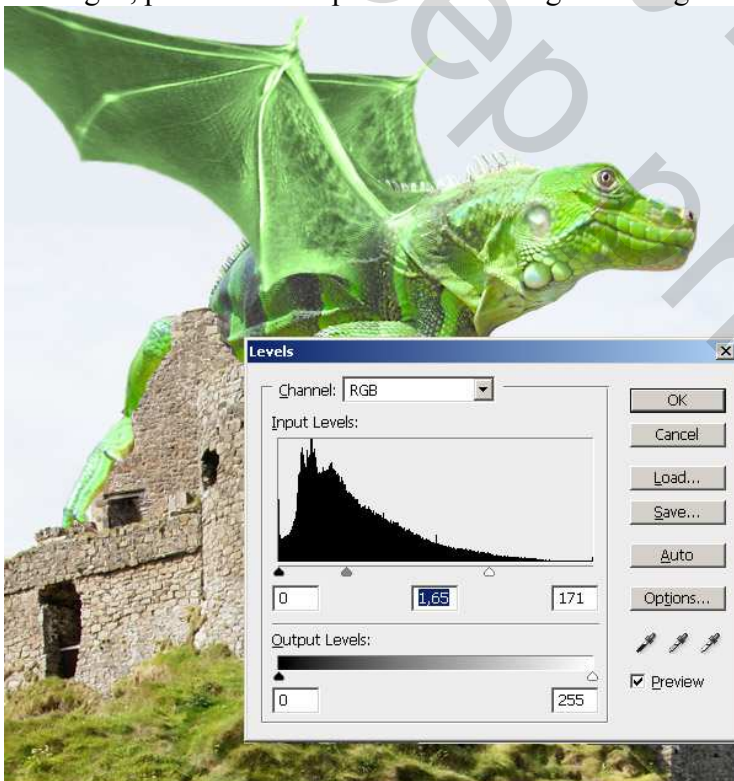


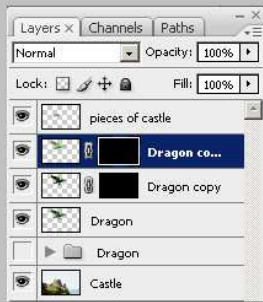
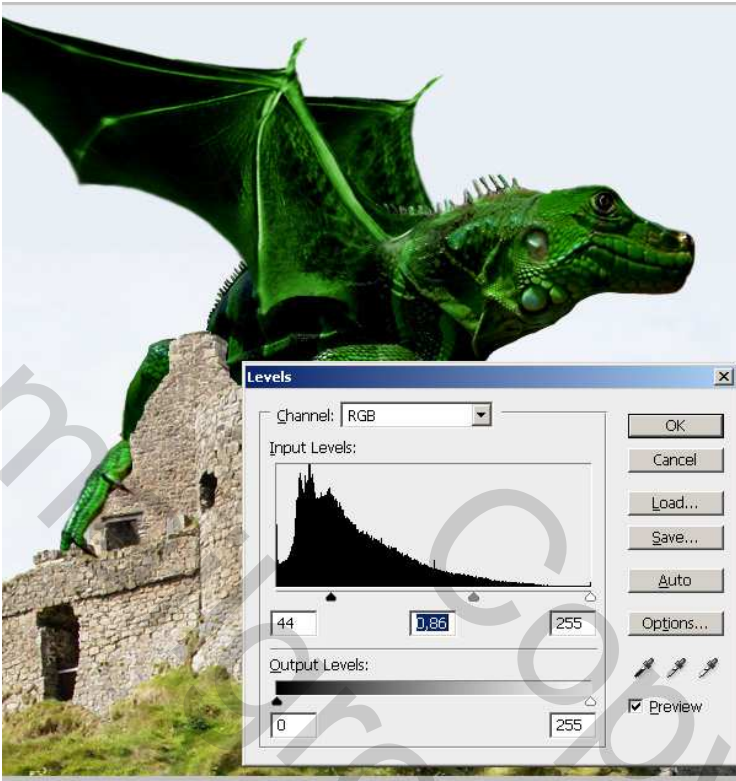


Stap 18

Bekijk de belichting van draak en kasteel, die komen niet echt met mekaar overeen.

Maak een nieuwe groep, noem die 'draak' en plaats daarin alles wat met de draak te maken heeft, het lichaam, de vleugels. Dupliceer deze groep, voeg alle lagen samen in deze kopie groep (rechtsklikken op de groep kopie en kiezen voor Groep samenvoegen), niet deze van de originele groep 'draak', daar hebben we alle lagen nog nodig!!! (maak wel deze originele groep onzichtbaar). Werk nu met deze samengevoegde laag (draak kopie) en dupliceer de laag twee keren, klik ctrl + L op de eerste kopie en pas de niveaus aan, maak het dier wat klaarder. Hetzelfde op de tweede kopie maar daar maak je het dier donkerder. Voeg op beide kopie lagen een laagmasker toe: Laag → Laagmasker > Alles verbergen, plaats beide kopies boven de originele laag draak kopie, zie lagenpalet hieronder:

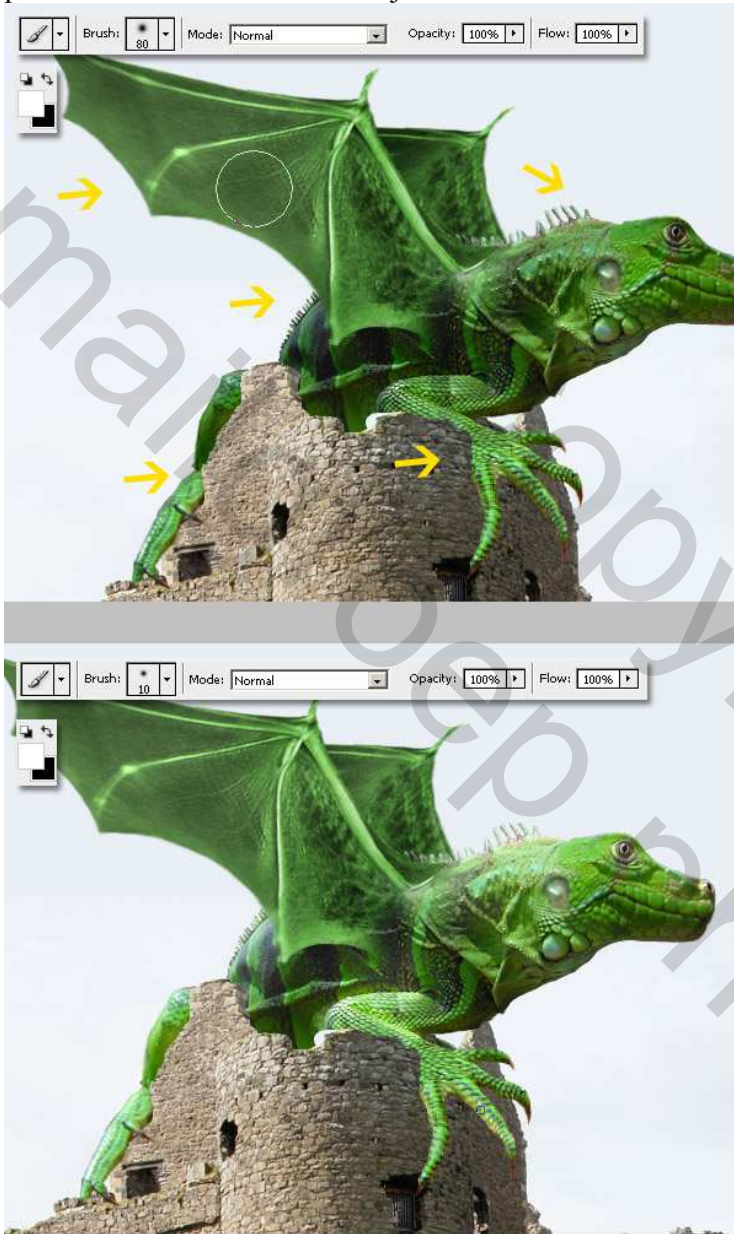




→ Light
 → Dark
 → Normal

Stap 19

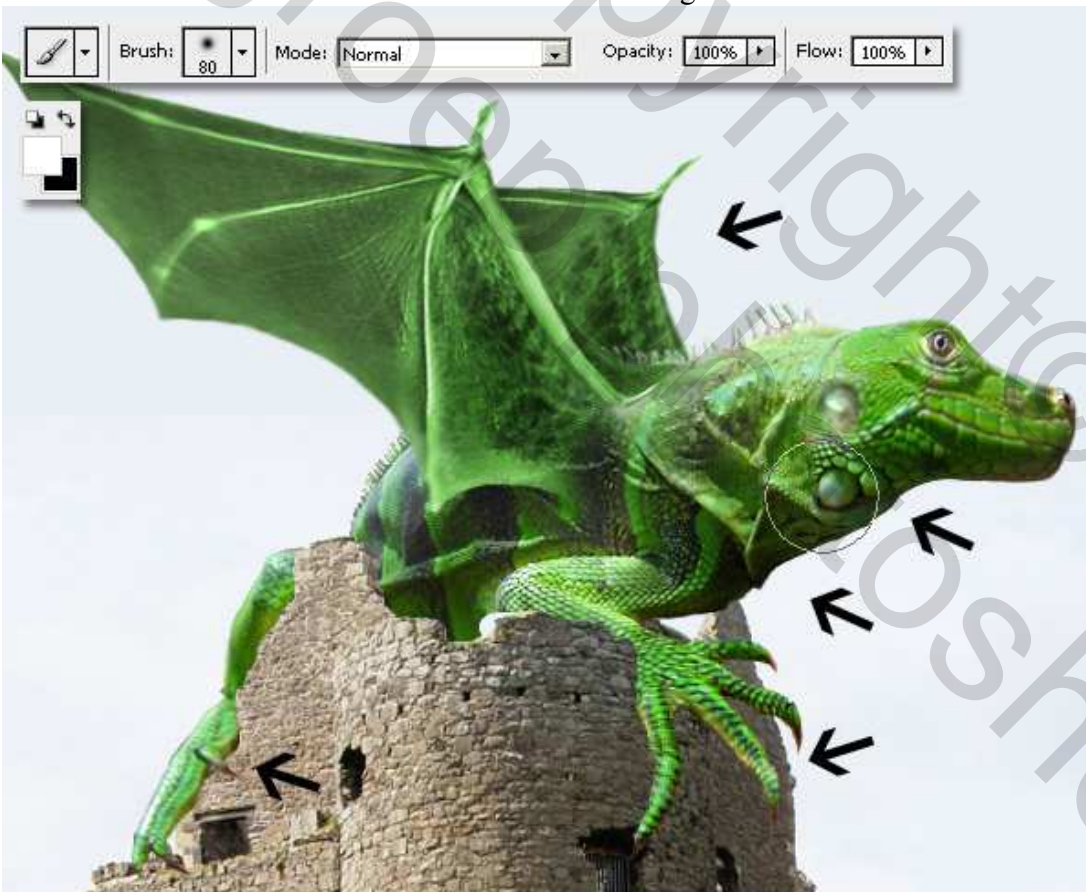
Penseel aanklikken, schilder met wit (#FFFFFF) op het masker van de draak kopie laag die het lichtst gekleurd is. Schilder aan de linkerkant, vandaar komt het licht (bekijk maar de schaduwen van het kasteel). Wijzig regelmatig de grootte van het penseel, teveel weggeschilderd? Gebruik dan een zwart penseel om dit weer tevoorschijn te schilderen.





Stap 20

Herhaal voorgaande Stap op het masker van de donkerste kopie van de draak. Denk eraan van wel op het masker te schilderen!!! Je bemerkt dat de belichting al veel beter is dan daarstraks.





Stap 21

Selecteer laag "kasteel", met Doordrukken gereedschap schildert je over de donkerste delen van het kasteel, ook op de delen van de laag "stukken van het kasteel".





Stap 22

Deze drie lagen met delen van de draak terug in een groep steken, dupliceer deze groep, voeg alle lagen samen uit deze nieuwe kopie groep, verberg het origineel. Met doordrukken en Tegenhouden gereedschappen deze samengevoegde laag bewerken, met de spons op modus minder verzadiging over de voorpoot wrijven.



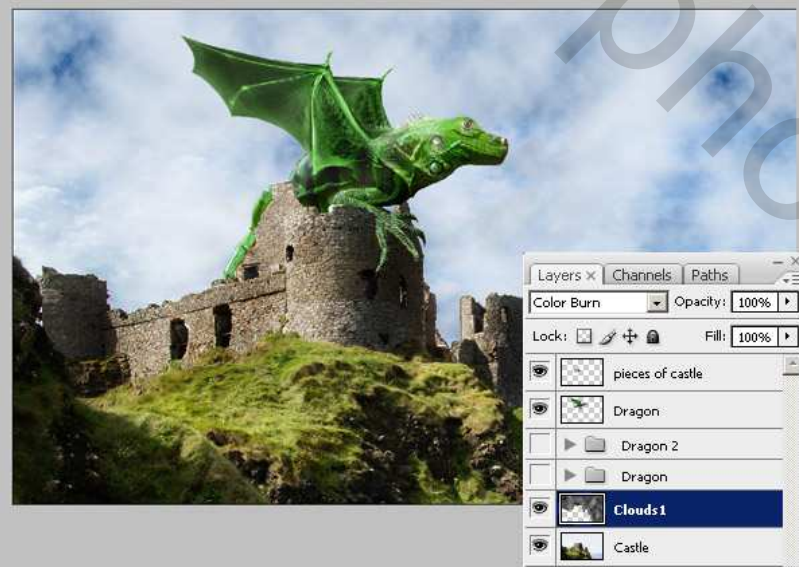
Stap 23

We gaan de lucht bewerken, met toverstaf lucht selecteren op laag "kasteel", met shift toets ingedrukt selecteer je ook het blauw van de zee.

Nieuwe laag maken boven de laag "kasteel", noem de laag "wolken1" "

Zet de voorgrondkleur op zwart (#000000) en de achtergrondkleur op grijs (#A8A8A8), ga naar Filter > Rendering > Wolken. Wijzig laagmodus van "wolken1" laag in 'Kleur Doordrukken' voeg een laagmasker toe, trek een verloop wit/zwart (#FFFFFF - #000000) zodat de onderkant van de laag "wolken1" wat verborgen wordt.



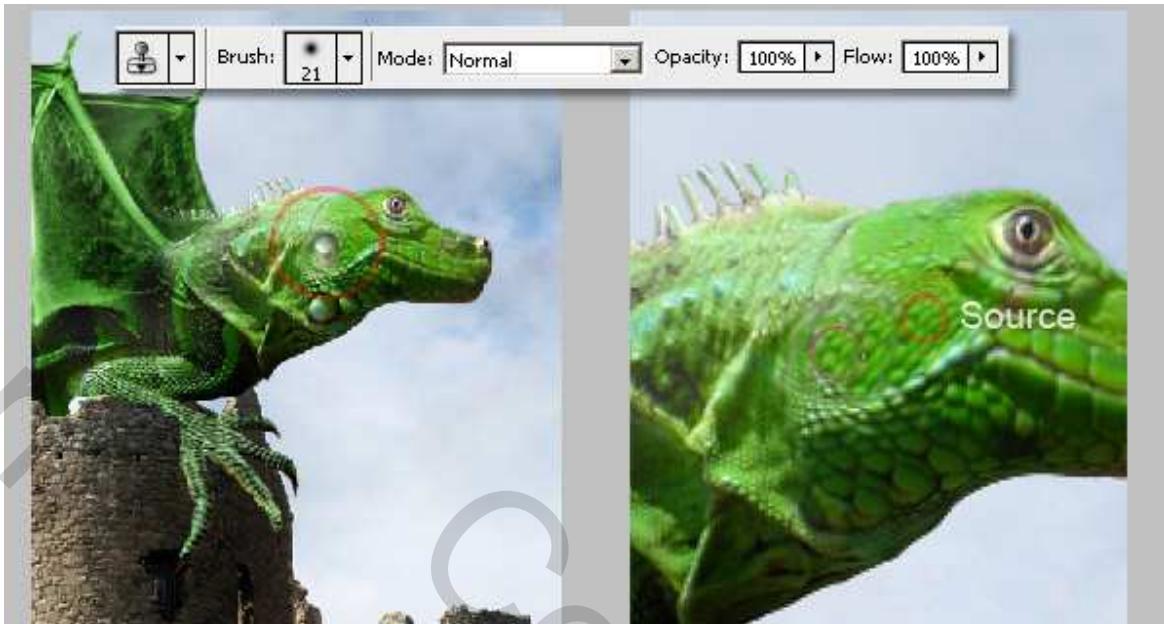




Stap 24

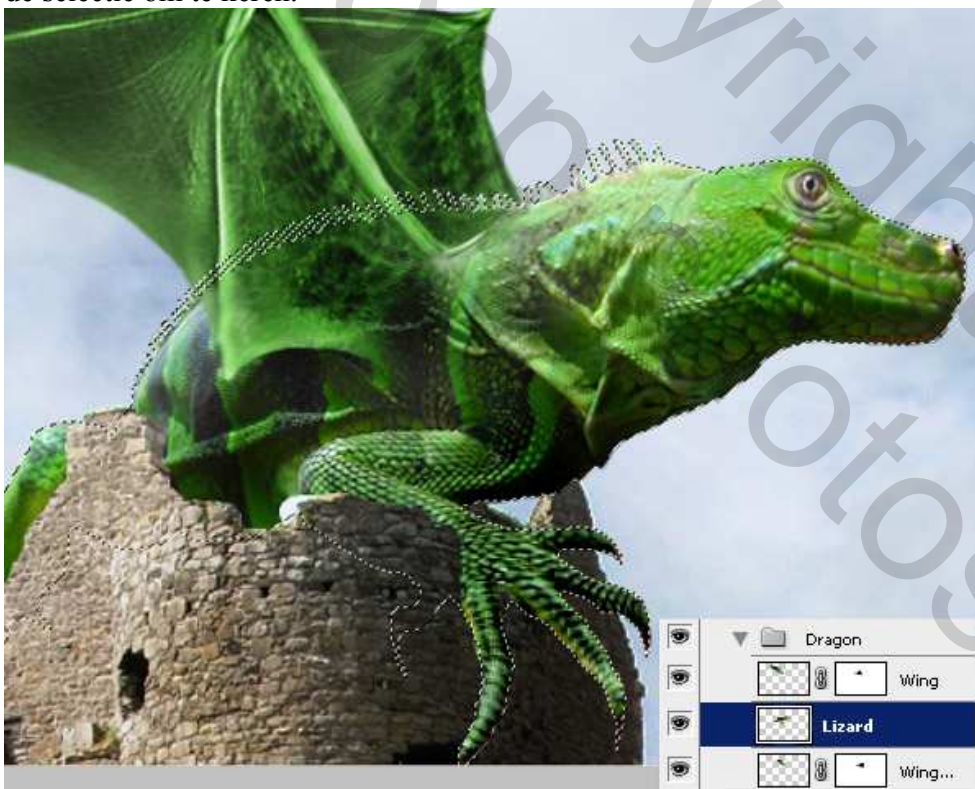
Enkele minder mooie zaken op de draak worden weggekloond, zoals die grote witte cirkels in de nek.

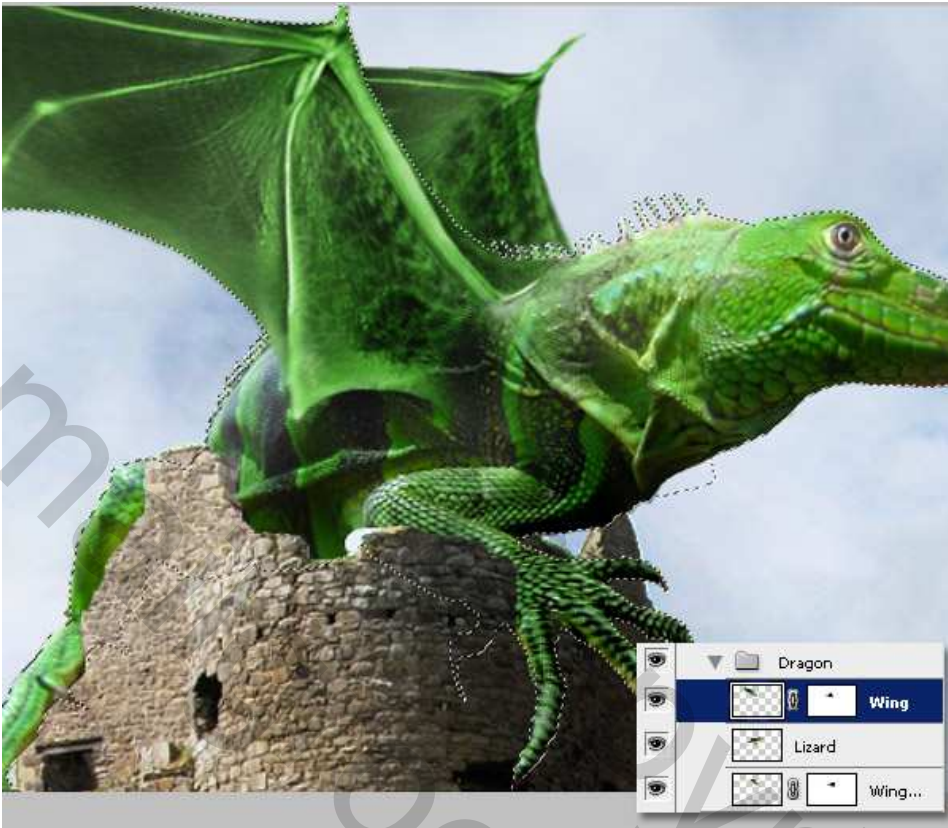




Stap 25

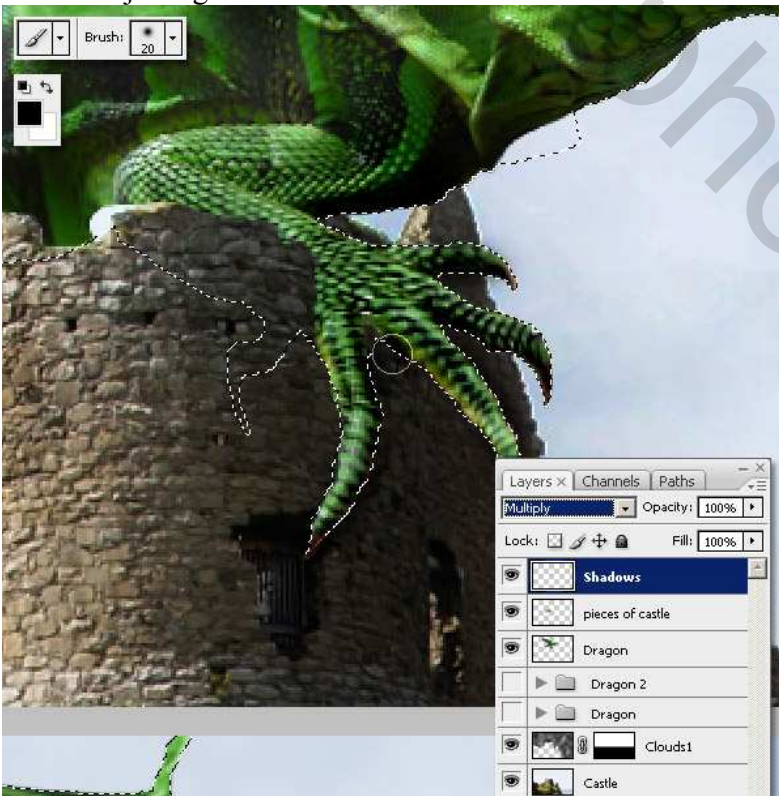
We schilderen wat schaduw over de draak. Ga naar de originele groep van de draak, Ctrl + klik op de laag "hagedis", Shift toets ingedrukt houden en Ctrl + klik op laag met "vleugel", Ctrl + Shift + I om de selectie om te keren.





Stap 26

Gebruik een zacht zwart penseel (#000000), nieuwe laag, noem die “schaduw”, schilder wat schaduw, wijzig dan de laagmodus in ‘Vermenigvuldigen’. Met deze selectie aan schilder je enkel op deze delen, de rest blijft ongemoeid.





Stap 27

Deselecteren, schilder nog wat donkere delen op het lichaam van de draak en over het kasteel, je kan ook werken met het gereedschap Natte vinger.





Stap 28

Gebruik een kleiner penseel om donkere details te beschilderen over het gezicht, de mond, de ogen.



Stap 29

Nieuwe laag = “lichten” genoemd.

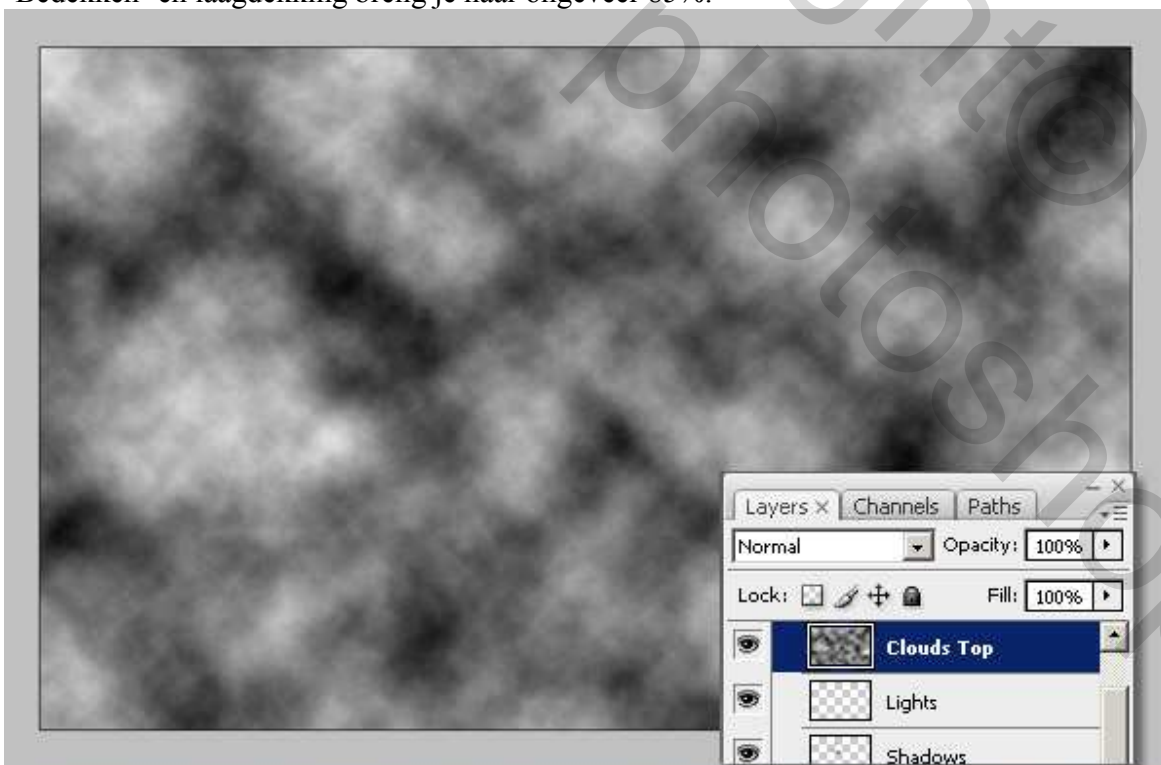
Voeg nog wat lichtere details toe hier en daar, gebruik verschillende witte (#FFFFFF) penselen. Gebruik het gereedschap Natte vinger indien nodig.





Stap 30

We zijn bijna klaar. D toets aanklikken om terug de standaardkleuren in te stellen, nieuwe laag bovenaan, noem die "Wolken bovenaan." Ga naar Filter > Rendering > Wolken, wijzig laagmodus in 'Bedekken' en laagdekking breng je naar ongeveer 85%.

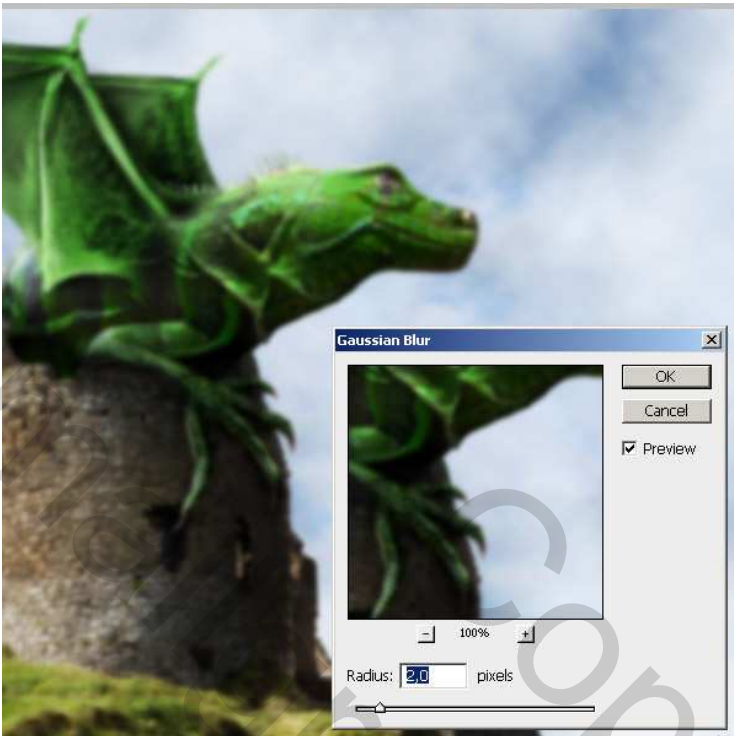




Stap 31

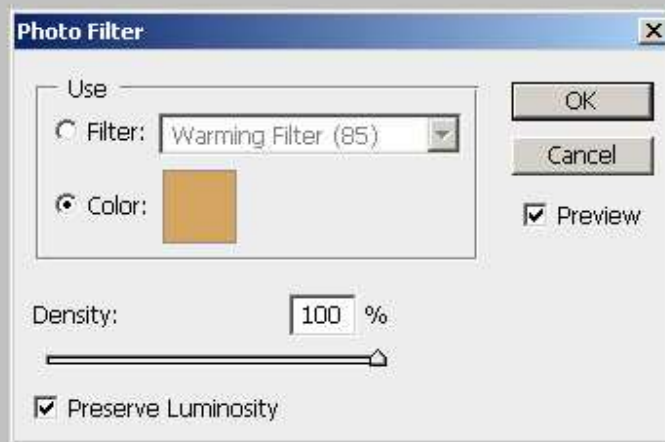
Breng de lagen schaduw, lichten en draak samen in een groep, noem die "draak einde" dupliceer deze groep, voeg de lagen samen van die kopie groep, ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 2px, OK. Wijzig de laagmodus in 'Bedekken' en laagdekking breng je naar 35%.





Stap 32

Tenslotte kan je bovenaan nog een aanpassingslaag – ‘FotoFilter’ toevoegen, selecteer de optie Kleur, kies als kleur # D5A461.



Besluit

Dat was het, laat ook je eigen verbeelding werken om een eigen toets aan je werk te geven.