## http://www.loreleiweb.com/forum/showthread.php?t=4553

## **Sleeping sun**



Deze oefening is bedoeld voor meer ervaren photoshoppers, hier wordt veel manueel gedaan.

Nieuw bestand van 600 x 400 pix. Vul de achtergrondlaag met om het even welke donkere kleur, hier werd blauw gebruikt maar zwart is ook goed.



Foto nodig van een meisje. Verwijder zo efficiënt mogelijk de achtergrond zodat je het meisje overhoud en breng op een grootte van ongeveer 315 x 297 px .



Selecteer het meisje en plak op de blauwe achtergrond. Plaats ze in het midden.



Nu zijn er verschillende foto's nodig om het landschap samen te stellen. We gebruiken eerst een foto van het strand.



KLik Ctrl + A om de gehele foto te selecteren, Ctrl + C om te kopiëren, ga naar onze fantasie foto en klik Ctrl + V om de foto te plakken.

Zet deze waterfoto onder de laag met het meisje.



Sleeping sun - blz2

7

Zachte gum, grootte 40 of 50 px, teken een horizon lijn, ongeveer ter hoogte van de ogen van het meisje. Dat is het ideaal, maar als je een andere foto gebruikt met een grotere persoon, een persoon die rechtstaat bijvoorbeeld, dan pas je zelf de horizon aan. Gum bovenste stuk weg. Om een mooie rechte lijn te hebben, houd de Shift – toets ingedrukt terwijl je de horizon tekent.



Nu hebben we lucht nodig. Zoek een afbeelding met veel wolken en een beetje land om de horizon weer te geven.



Plak deze wolken foto op je fantasie werkje, onder de laag met water. De horizon lijn tussen water en lucht mag donker zijn, desnoods kan je met een penseel op de achtergrondlaag tekenen, gebruik zwart of een donkerder blauwe kleur.



Nieuwe laag.

Met een rond penseel met harde randen teken je een witte vlek naast het meisje zoals je kan zien op de afbeelding hieronder.



Zet de laagmodus van deze laag op "Zwak licht", om het half transparant te maken. Harde gum gebruiken, verwijder het deel van de zon of de maan zodat het lijkt alsof die verdwijnt achter de horizon. Zet daarna de laagmodus terug op normaal.



Open nu het laagstijlenpalet en pas de instellingen toe voor Gloed Buiten. (screen = bleken), deze stap niet overslaan, want zo creëer je een mooie gloed rond deze planeet.

	Layer Style		
	Styles	Outer Glow	
	Blending Options: Default	Blend Mode: Screen	
	Drop Shadow	Opacity:	75 %
	Inner Shadow	Noise:	0 %
	🗹 Outer Glow		Second F
	Inner Glow		
Contraction of	Bevel and Emboss	Elements	
	Contour	Technique: Softer	
	Texture	Spread:	0 %
the second second	🗌 Satin	Size:	431 px
Contraction (A)	Color Overlay	Quality	
	Gradient Overlay		nti-aliased
	Pattern Overlay		
	Stroke	Range:	50 %
		nuer ( D	0 70

Selecteer de laag met het water en ga naar Filter >> Rendering >> Belichtingseffecten. Maak een universele spot, precies op de plaats waar de zon staat... zo komt het water voor de ondergaande zon te staan.

Lighting Effects		X
	Style: Default O Save Delete Car	K ncel
	Light type: Omni	
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Properties: Gloss: <u>Matte 0 Shiny</u> Material: <u>Plastic 69 Metallic</u>	
	Exposure: Under 0 Over Ambience: Negative 8 Positive	
	Texture Channel: None	Ĩ

Dit is het wat we zo ongeveer bekomen hebben, mooi water met een locale belichting.



Selecteer de laag met het uitgeselecteerde meisje, voeg volgende universele spot toe. Het is belangrijk dezelfde plaats te nemen voor de spot, we hebben immers maar één zon!

Style: Default OK Save Delete Cance
Light type: Omni
Properties: Gloss: <u>Matte 0 Shiny</u> Material: <u>Plastic 69 Metallic</u> Exposure Under 0 Over
Ambience: Negative 8 Positive
Texture Channel:         None           White is high         50

Zet de laagmodus van de laag met meisje op "Lichtsterkte", om dezelfde kleurtoon te bekomen als de onderliggende lagen.

Layers	mels 'Qaths '	story o	tions	0
Luminosi	ty 🔽 🤇	Opacity:	100%	>
Lock: 🖾	] / 🕂 🖻	Fill:	100%	>
	Layer 4		0	2
•	Layer 1			
	Layer 3			
	Layer 2			
	Backgroun	d	۵	Ĩ

Na al deze stappen bekom je iets zoals hieronder getoond...

Bekom je iets verschillend, geen zorgen, op het einde heb je misschien een mooier resultaat als wat hier bekomen werd in deze les.



Nu hebben we vleugels nodig voor het meisje om van haar een fee te maken. Gebruik een Photoshop penseel, niet een uitgeselecteerde vleugel van een of andere foto. Voor deze les werd het penseel gedownload van volgende link <u>http://www.deviantart.com/deviation/11925788/</u>

Laad het penseel, maak een nieuwe laag, onder de laag met het meisje en boven de water- en luchtlaag. Pas de grootte van het penseel aan aan de figuur op je canvas. Hier werd een vleugelpenseel gebruikt van 185px, maar dit is persoonlijk.

Eenmaal klikken voor de rechtervleugel en eenmaal klikken voor de linkervleugel.

Zet elke vleugel op een andere laag zo kan je die beter transformeren met Ctrl + T, roteer, pas desnoods nog de grootte aan, ... zie hieronder





Ga naar Afbeelding >> Aanpassingen >> Niveaus met onderstaande instellingen voor het blauwe kanaal.



En hieronder de instellingen voor het rode kanaal. We willen immers een mysterieuze sfeer creëren.



Nu heeft je afbeelding een mooie blauw-groene kleurtoon...



Nogmaals een universele spot toevoegen, zelfde plaats als voorheen, spot op de zon, licht blauwe kleur gebruiken.

Style:       Default       OK         Save       Pelete       Cancel         Light type:       Omni       Image: Concel         Hight type:       Omni       Image: Concel         Properties:       On       Image: Concel         Gloss:       Matte       0         Material:       Plastic       69         Material:       Plastic       69         Ambience:       Negative       3         Material:       Plastic       69         Material:       Plastic       50	Lighting Effects	
Light type: Omni On Intensity: Negative 25 Full Focus Narrow 69 Wide Properties: Gloss: Matte 0 Shiny Material: Plastic 69 Metallic Exposure: Under 0 Over Ambience: Negative 8 Positive Texture Channel: None White is high Height Flat 50 Mountainous		Style: Default CK Save Delete Cancel
Intensity; Negative 25 Full   Focus Narrow 63 Wide   Properties:   Gloss: Matte 0   Shiny Material: Plastic   Material: Plastic 63   Material: Plastic   Material: Plastic   Material: Plastic   Material: Plastic   Material: Plastic   Material: Positive   Matherial: None   Texture Channel:   None   White is high Height Height Height		Light type: Omni
Properties: Gloss: Matte 0 Shiny Material: Plastic 69 Metallic Exposure: Under 0 Over Ambience: Negative 8 Positive Texture Channet: None ✓ White is high Height Flat 50 Mountainous		Intensity: Negative 25 Full Focus Narrow 69 Wide
Material:     Plastic     63     Metallic       Exposure:     Under     0     0ver       Ambience:     Negative     8     Positive       Texture Channel:     None       White is high       Height     Flat     50		Properties: Gloss: Matte 0 Shiny
Ambience:     Negative     8     Positive       Texture Channel:     None     Image: Second s		Material: Plastic 69 Metallic Exposure: Under 0 Over
		Ambience:     Negative     8     Positive       Texture Channel:     None     Image: Second s
	Dat is het, we zijn er klaar mee	
Dat is het, we zijn er klaar mee	Zie begin deze les voor het bekome	n resultaat.
Dat is het, we zijn er klaar mee Zie begin deze les voor het bekomen resultaat.		