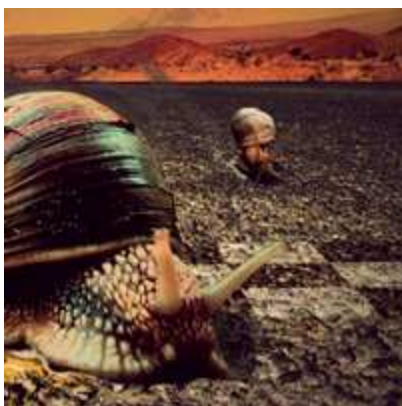


Slakkenrace – foto montage



Stap 1

We hebben heel veel foto's nodig voor deze foto montage. Kan je hieronder ophalen.

Hier de links: <http://www.sxc.hu/photo/1026758>

<http://www.sxc.hu/photo/1012586>

<http://www.sxc.hu/photo/788012>

<http://www.sxc.hu/photo/1011828>

<p>Highway</p> 	<p>Wegtekens</p> 
<p>Slak1</p> 	<p>Slak2</p> 

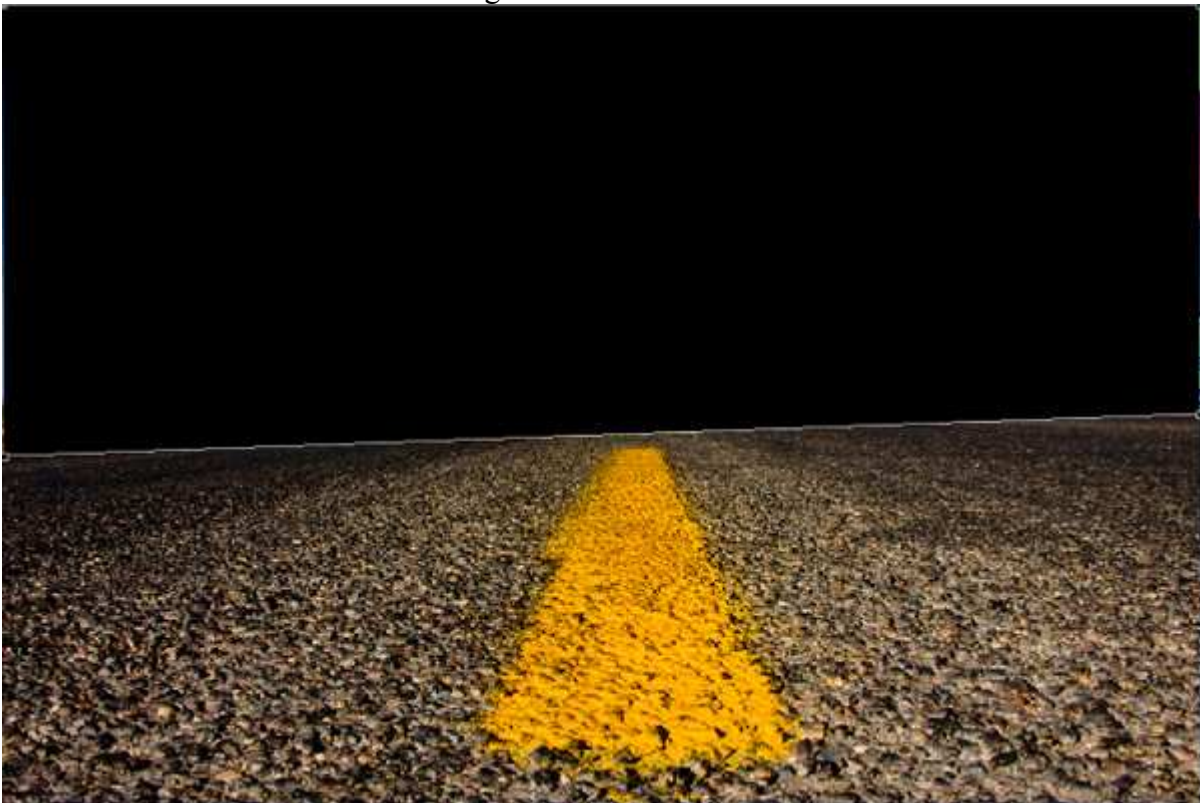
Stap 2

Open om te beginnen de foto highway.



Stap 3

We wijzigen het licht van de lucht om de atmosfeer te verwarmen. Met Pengereedschap een vorm maken voor de lucht zoals hieronder getoond wordt.



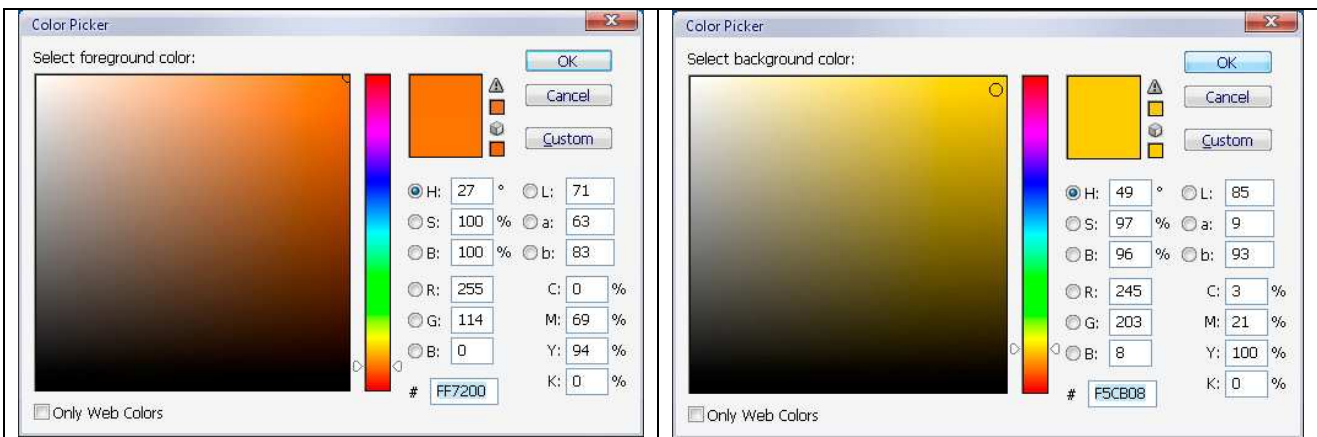
Stap 4

Zet laagdekking van deze vormlaag op ongeveer 25% zodat je de lijn van de weg kunt zien, met direct selecteren Pijl, ankerpunten toevoegen, ... probeer je de vorm passend te maken aan de weg.



Stap 5

Voorgrondkleur = #FF7200 en achtergrondkleur = #F5CB08.



Stap 6

Ctrl + klik op deze vormlaag: Ga naar Filter → Rendering → Wolken. Klik ok indien gevraagd wordt om de laag om te zetten in pixels. Wijzig laagdekking terug naar 100%.

Je zou iets gelijkaardigs als hieronder moeten bekomen hebben:



Stap 7

Wijzig laagmodus van Vorm 1 in Lineair Doordrukken en noem de laag “sky”.



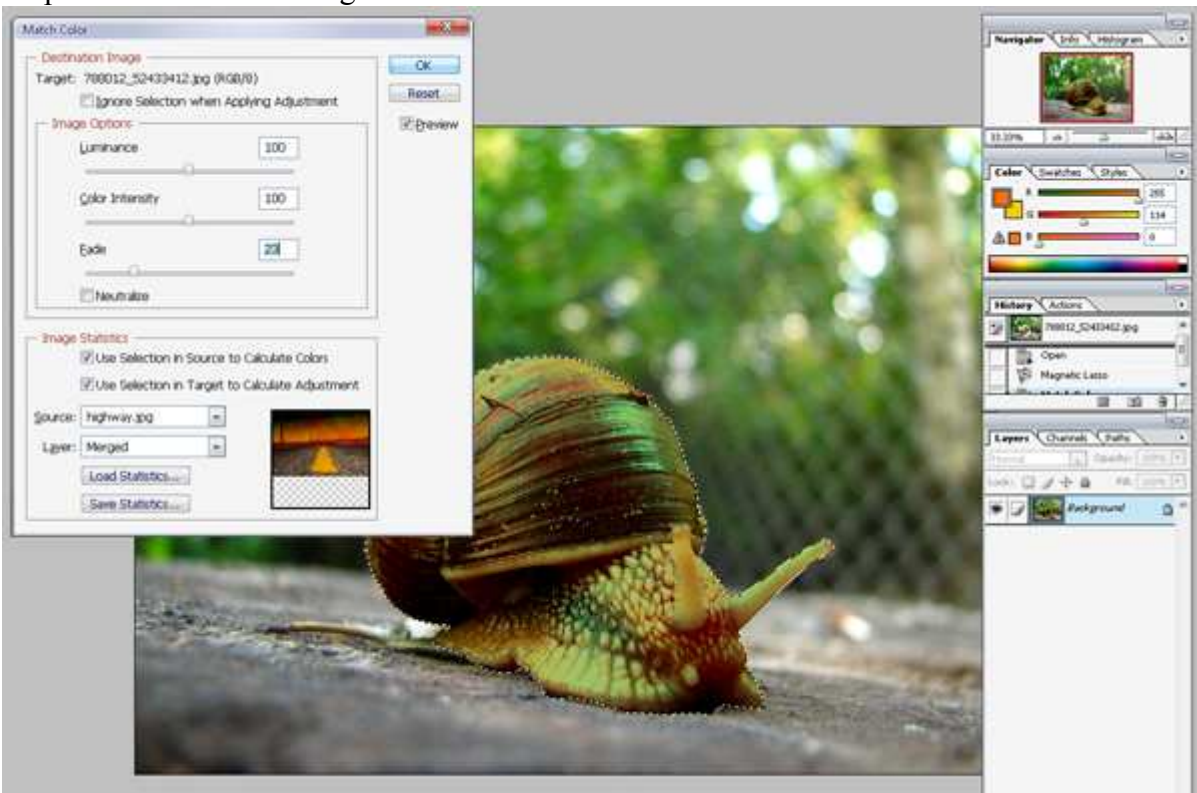
Stap 8

Open afbeelding slak1.jpg, met Pen een Pad rond slak tekenen, daarna Ctrl + Enter voor selectie.



Stap 9

Je ziet dat de slak een andere belichting heeft als de weg, dat moet aangepast worden. We gebruiken daarvoor Afbeelding → Aanpassingen → Kleur Afstemmen. Zet Luminantie en Kleurintensiteit op 100 en vervangen op 23. Als Bron selecteer highway.jpg (zorg dat die geopend is), en in het laag dropdown selecteer verenigd.



Stap 10

Selectie van de slak kopiëren (Ctrl+C) en plakken op het werk document met highway. Pas grootte aan, Ctrl+T voor Vrije Transformatie. Houd de Shift toets ingedrukt om verhoudingen te bewaren. Plaats op je afbeelding zoals hieronder getoond.



Stap 11

Onze slak ziet er nog niet goed uit, dus Afbeelding → Aanpassingen → Autocontrast of beter nog Afbeelding → Aanpassingen → Niveaus.



Stap 12

Daarna: Afbeelding → Aanpassingen → Helderheid/Contrast : helderheid = -50%.



Stap 13

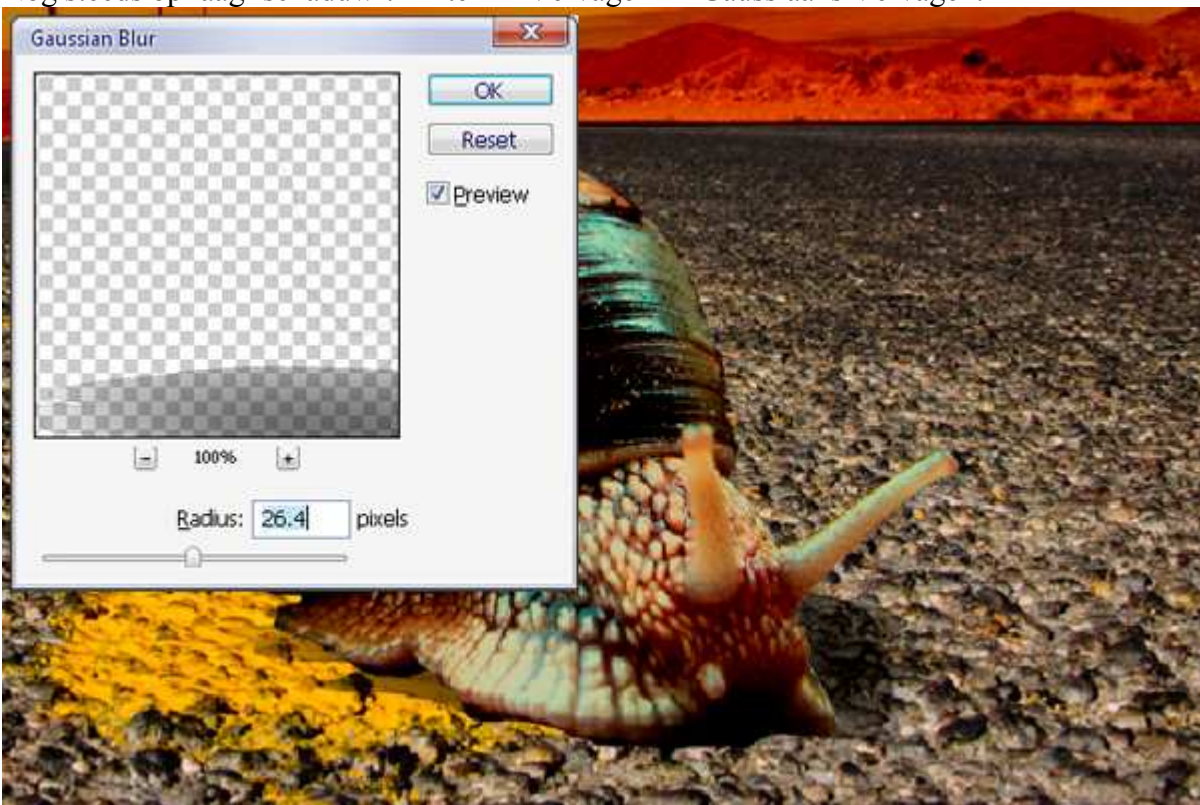
Laag met slak = 'Slak1', dupliceer de laag, Ctrl + klik op laag, vul selectie met zwart, zet deze laag onder laag 'Slak1' en noem de laag 'Schaduw'. Ctrl+T voor vrije Transformatie, vervorm de schaduw tot je ongeveer onderstaande bekomt :





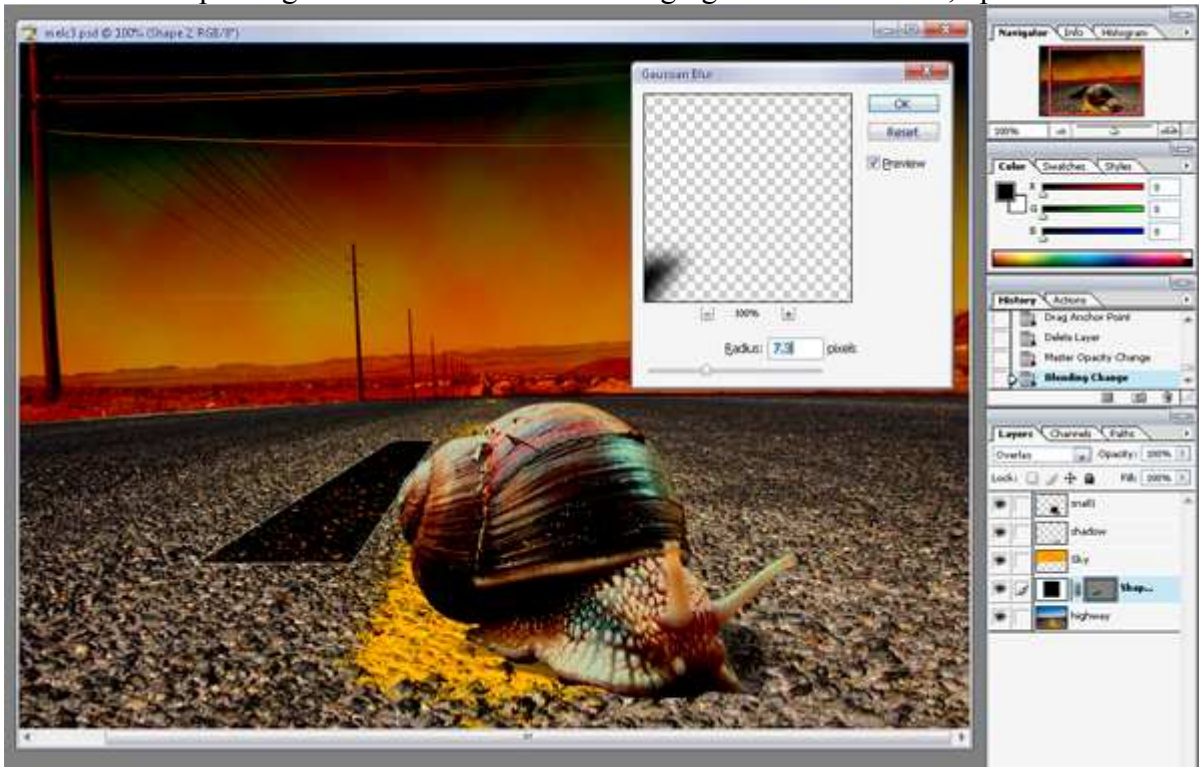
Stap 14

Nog steeds op laag 'schaduw': Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen.



Stap 15

We maken een 'rem staart'. Met pen onderstaande vorm tekenen, wijzig daarna de laagmodus in 'Bedekken' en pas nog eens een Gaussiaanse vervaging toe met straal = 7,3 px.



Stap 16

Wat opstijgende rook maken vanuit de remstaart. Maak een selectie met Veelhoeklasso langs de remstaart zoals hieronder getoond.



Stap 17

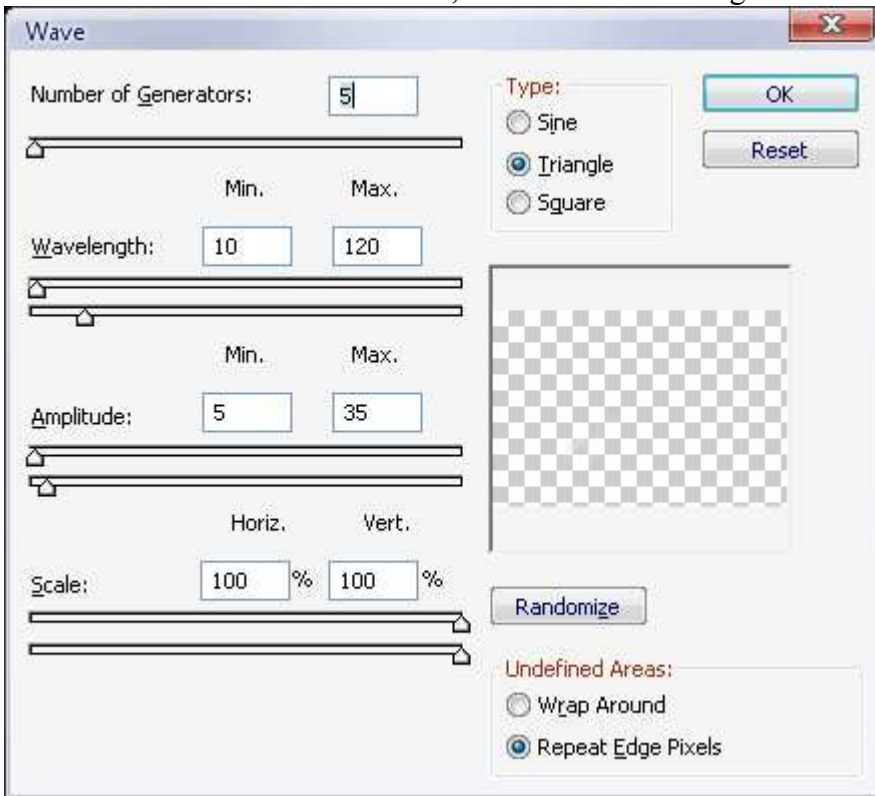
Vul de selectie op een nieuwe laag met # ABA4A4. Gebruik het Tegenhouden gereedschap aan de randen met een penseelgrootte van 50, Bereik = hooglichten.

Ga nu verder met het Doordrukken gereedschap, zelfde penseel, bereik = schaduwen.



Stap 18

Ga naar Filter → Vervorm → Golf, Bewerken → Vervagen Golf = 50%.



Stap 19

Herhaal dit (Filter → Golf, Golf Vervagen) tot je tevreden bent met het resultaat. Daarna met Vrije Transformatie de rook aanpassen indien nodig langs de remstaart.

Dupliceer de laag.



Stap 20

Om nog rook achter de slak toe te voegen, dupliceer laag met rook langs de remstaart, speel wat met Vrije Transformatie tot je een goed resultaat bekomt.



Stap 21

Tijd om het slijmspoor te maken door slak nagelaten bij het vooruit kruipen. Pen gereedschap, teken een gelijkaardig pad zoals hieronder getoond. Ctrl + enter om selectie te bekomen.



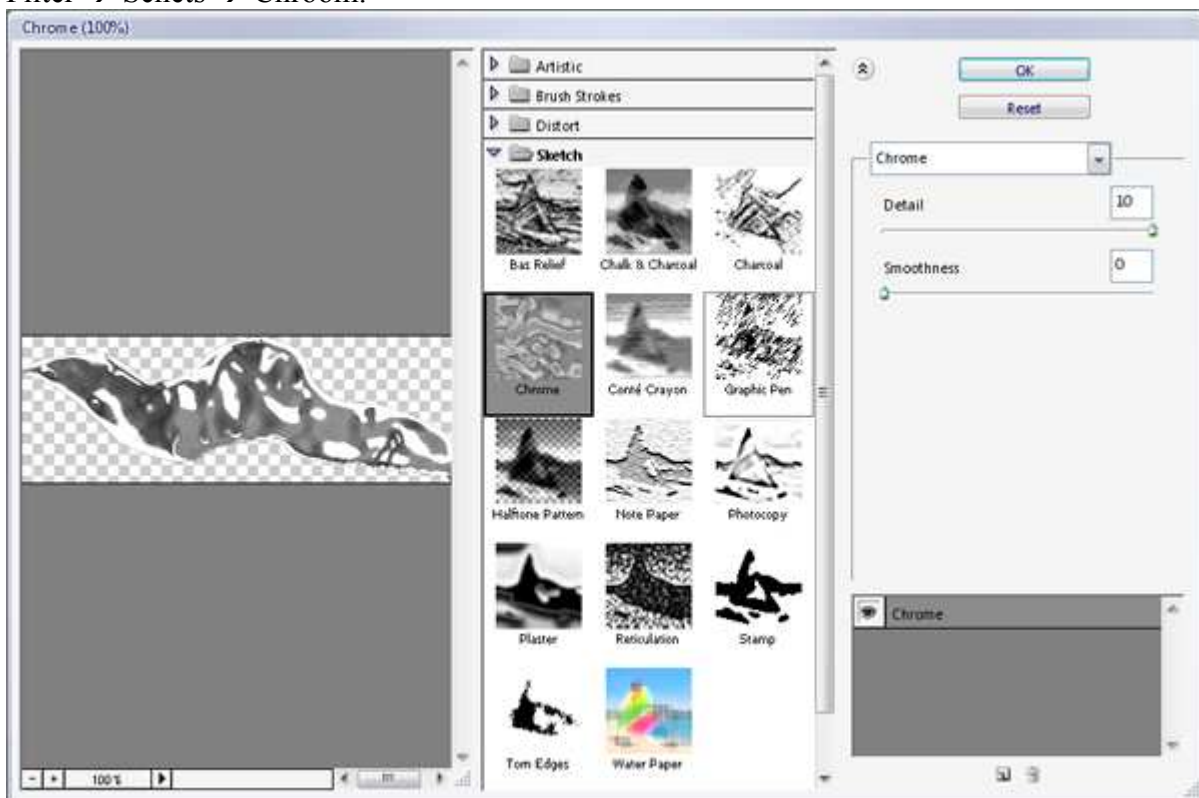
Stap 22

D toets aanklikken om standaardkleuren te herstellen, nieuwe laag, Filter → Rendering → Wolken toepassen op deze selectie.



Stap 23

Filter → Schets → Chromo.





Stap 24

Zet de laagmodus op 'Fel licht' en laagdekking op 60% indien nodig.



Stap 25

Gebruik Vrije transformatie om dat slijmspoor realistisch aan te passen. Laad een selectie ervan en gebruik het Doordrukken gereedschap, vervaag wat rond de randen zodat het slijmspoor in de weg overgaat en vervaagd. Selecteer ook de slak en vervaag die wat onderaan boven dit slijmspoor.



Stap 26

Tijd om ook de andere racers aan onze voorstelling toe te voegen.
Open Slak 2. Selecteer de slak met Pen Gereedschap.



Stap 27

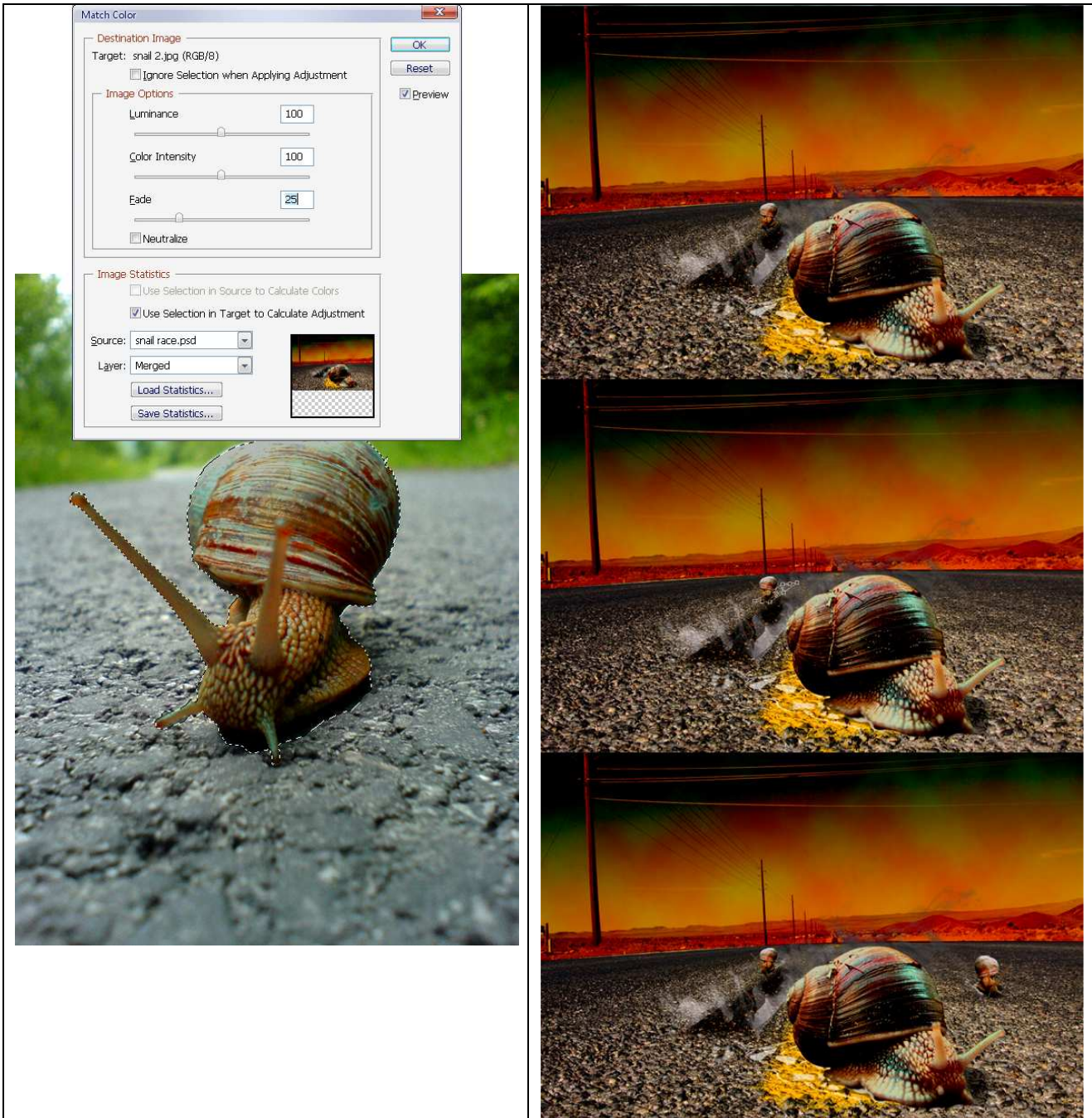
Pas de kleur van de slak aan aan je werk document, zoals je ook al gedaan hebt met slak1 in stap9.

Plak de slak op je document, met vrije Transformatie, grootte, plaats, ... aanpassen.

Plaats ook nog een derde slak.

Dupliceer laag met slijmspoor en zet achter iedere slak, pas wel telkens aan met Vrije Transformatie, vervorm, grootte, ...

Voeg nu nog schaduw toe aan iedere slak, vervaag, pas kleur aan zodat je toch het verschil ziet met dat slijmspoor. Gebruik daarvoor de gereedschappen: Tegenhouden, Doordrukken, Penseel.



Stap 28

Open wegtekens.jpg.

Maak een selectie van het teken, pas weer de kleur ervan aan aan je werkdocument (stap9).

Kopieer en plak de selectie op je werkdocument, pas grootte aan, zet op een goeie plaats zoals in het midden links, ...

Noem de bekomen laag 'teken', zet laag onder de laag sky en pas een Gaussiaanse Vervaging van 0,3 px toe. Zie voor een mogelijk resultaat hieronder:



Stap 29

Nu nog de eindstreep toevoegen.

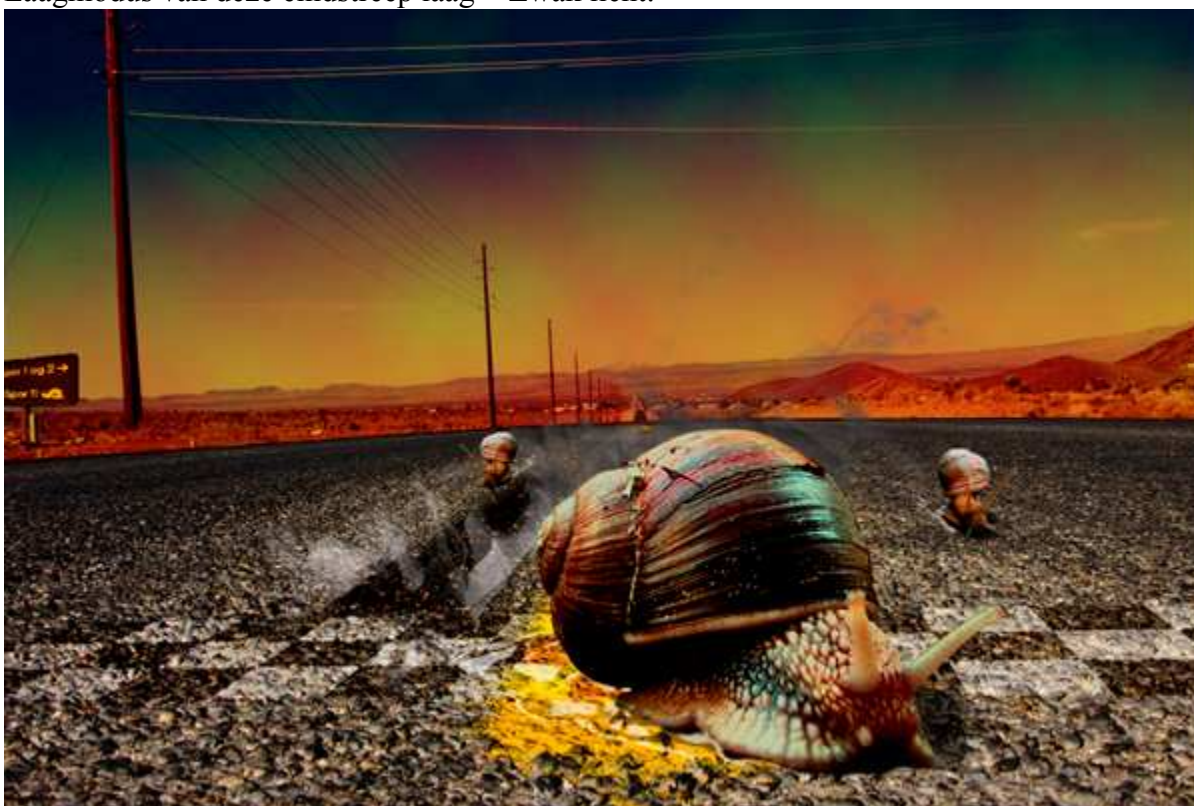
Hier werd een afbeelding gemaakt in adobe illustrator ; line.jpg. Maar je kan dit ook makkelijk in Photoshop maken, enkele vormen, hulplijnen,

Plaats dan de afbeelding op je werkdocument, transformeer en plaats zoals hieronder.



Stap 30

Laagmodus van deze eindstreep laag = Zwak licht.



Einde

Voeg zelf nog elementen toe indien gewenst, eigen kleuren, belichting...