

Onderhuids

Nodig: foto van een dode boom ; liggende man

Stap 1

Kiezen van een bron foto; zoek een foto van een liggend standbeeld dat hiervoor kan dienen.



Stap 2

Boomtrunk uitsnijden, gebruik een voor jou passende gereedschap (pen, extraheren, laagmasker...)

Indien de boom niet perfect uitgesneden is, no problem, we brengen dat later wel in orde.



Stap 3

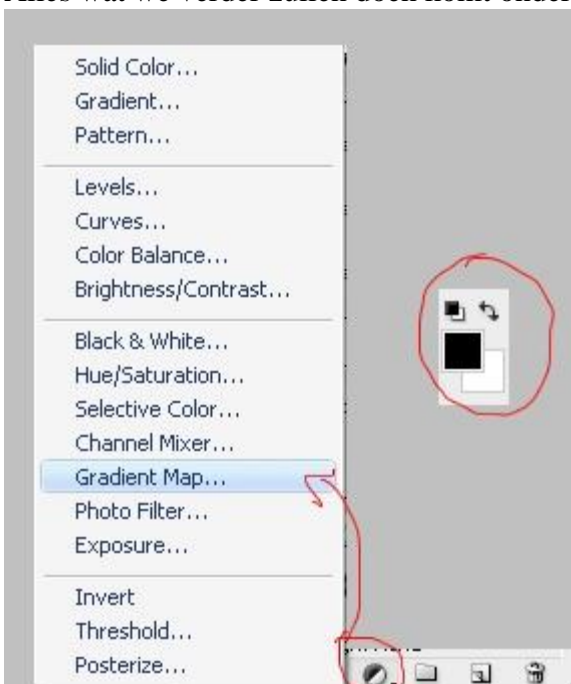
Plaats boomstronk op het beeld, snij de boom in drie stukken, een voor op de linkerhand, een voor op de rechterhand, een voor op het lichaam. Bekijk zelf welk stuk waar op past, verplaats de stukken boom tot je tevreden bent, probeer ze in verschillende richtingen te zetten. Ok.



Stap 4

Om kleur verwarring te vermijden, de gehele afbeelding omzetten in zwart/wit, de manier hier toegepast: aanpassingslaag Verloop toe wijzen (voorgroendkleur = zwart, achtergrondkleur = wit), je verkrijgt een nieuwe laag bovenaan in het lagenpalet, die kan je op ieder ogenblik aanpassen indien gewenst.

Alles wat we verder zullen doen komt onder deze laag, dus die aanpassingslaag blijft bovenaan!!!



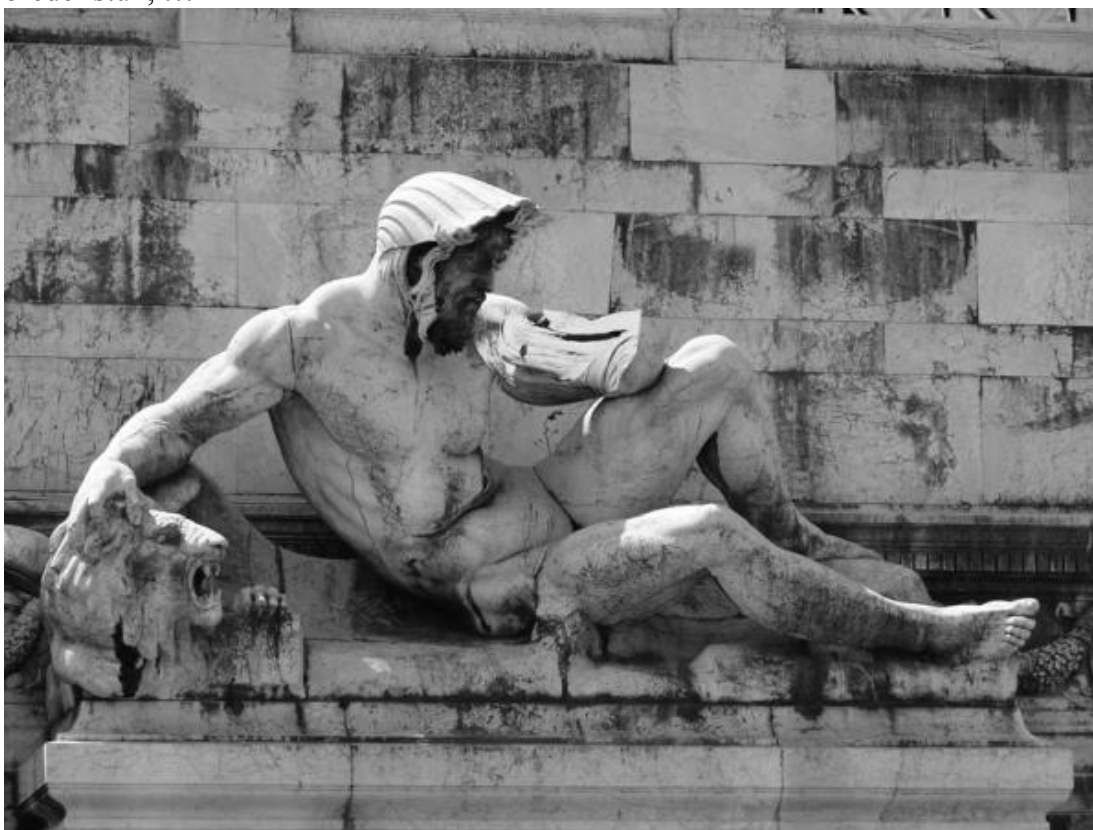
Stap 5

We pakken de linkerhand aan, deze hand zullen we verwijderen of bedekken zodat de nieuwe hand vrij kan geplaatst worden. Selecteer heel ruw met de lasso, doezelaar op 10 pix of meer, een deel van de muur, dupliceer dat deel verschillende keren, verplaats, bedek ermee de hand; niet helemaal, juist genoeg. Indien nodig doezelaar verhogen om geen ruw randen over te houden.



Stap 6

Het deel van de boom dat we al gekozen hadden om de linkerhand te bedekken, snij je nu ook in stukken om er een hand uitzicht van te maken, dus we zullen de hand met deze boomstukken weer samen stellen. Breng alles op zijn plaats, de bovenarm is meer gespierd, gebruik daarvoor een breder stuk, ...



Stap 7

De andere stukken aanbrengen, die moeten heel goed uitgesneden zijn, dit zijn dunne takjes, alles mooi schoonmaken, op goeie plaats zetten, wijzig hoek en richting, ... het moet op een hand lijken.



Stap 8

Op dezelfde manier pakken we nu ook de rechterhand aan; deze arm is gestrekt, dus onze stronk moet er ook ongeveer zo uit zien. Plaats de andere stukken op de hand, indien de hand niet helemaal bedekt is, nog meer stukken kopiëren van de originele boomstronk; denk eraan, de armen zijn meer gespierd, gebruik daarvoor bredere stukken; probeer te vermijden dat alles eruit ziet alsof het aparte stukken zijn, de ruwe randen vervagen.



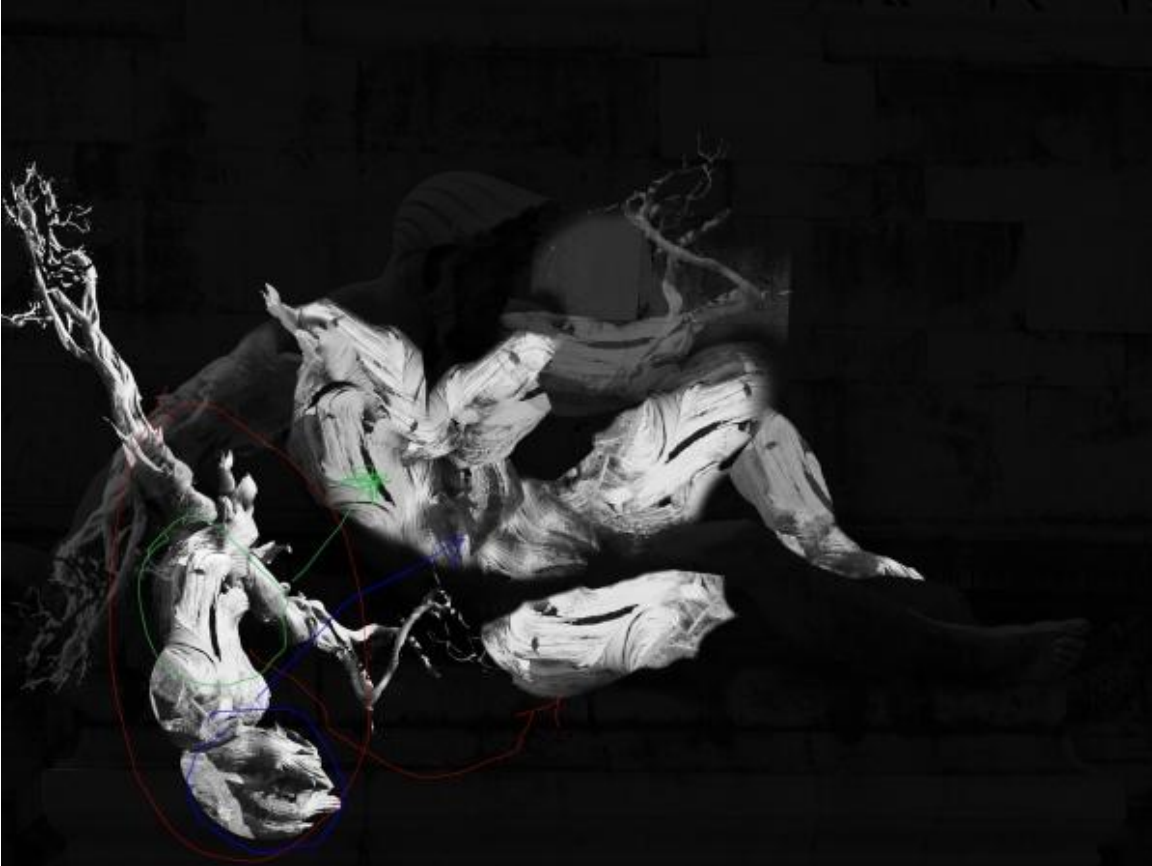
Stap 9

Gebruik nog meer stukken om de rechterhand af te werken, de kleinere stukken die je toevoegt plaats je wel onder de grote stukken.

Als beide handen in orde zijn maken we nu het lichaam. Volg de natuurlijke curven en bobbels. Kijk waar er bobbels en waar er kuiltjes zijn, kopieer nog meer stukken van de originele boom. Zoals je kan zien, de borstkas zou moeten zwellen zijn en de oksels moeten diep zijn, bekijk de boomstronk waar dergelijke passende stukken te vinden zijn, snij ze uit, plaats op het lichaam, roteer, ...

Alles moet het lichaam bedekken en niet daarbuiten!!!

Weeral ruwe randen vermijden, alles zo netjes mogelijk uitsnijden.



Stap 10

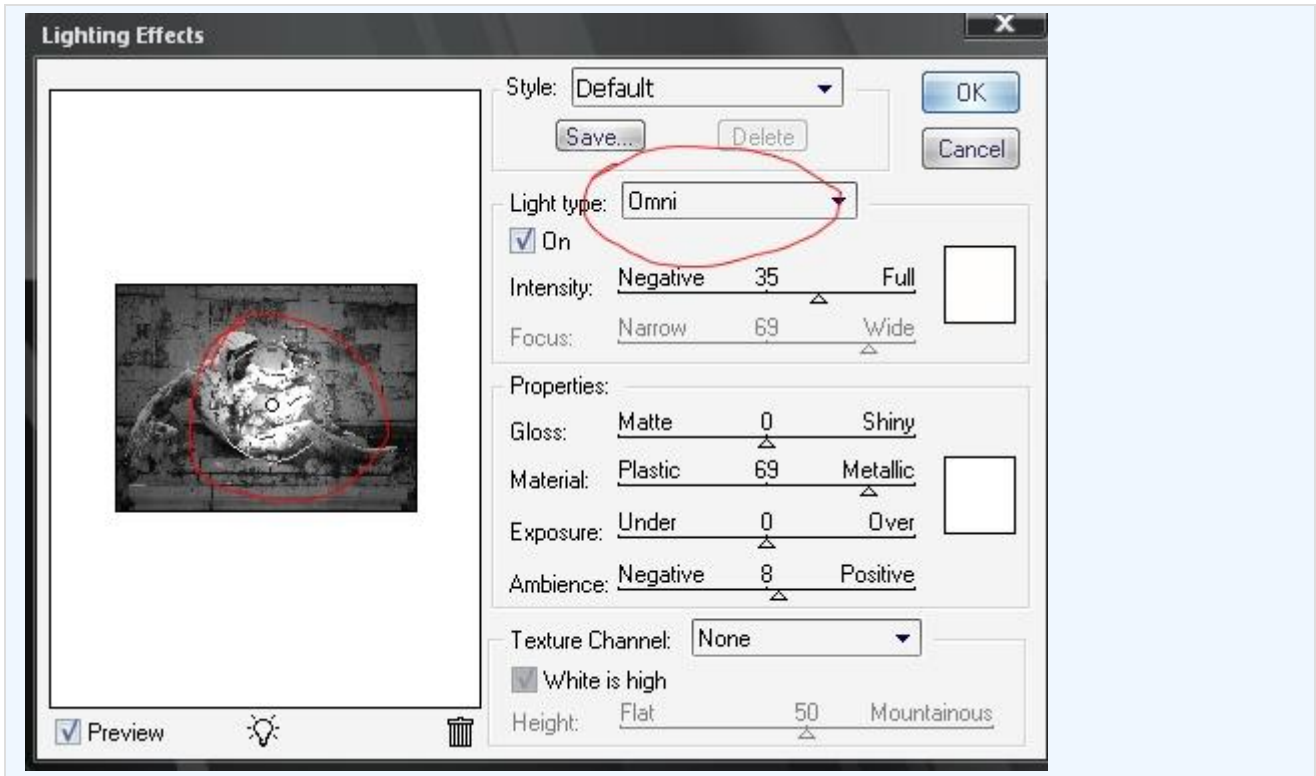
Probeer het lichaam zoveel mogelijk te bedekken, je zal niet alles kunnen bedekken maar zoveel als mogelijk, werk het lichaam helemaal af.

Nu de belichting aanpassen.

Daarvoor eerst alle lagen samenvoegen, maak er geen zootje van, als je in de fout gaat is al het vorige werk voor niets geweest. We maken dus een propere samenvoeging terwijl alle vorige lagen bewaard blijven: Ctrl+Alt+Shift+ E. Als er nog iets verkeerd zou lopen kunnen we nog altijd de vorige lagen gebruiken en opnieuw samenvoegen.

Ga nu naar Filter → Rendering → Belichtingseffecten

Kies als soort licht : Universeel



Stap 11

Deze belichting is nog niet voldoende.

Dupliceer de laag (Ctrl + J), wijzig laagmodus in 'Vermenigvuldigen' en zet de laagvulling op ongeveer 75, de afbeelding mag niet te donker worden.



Stap 12

De belichting is bijna in orde, ga nu naar de bovenste laag in het lagenpalet, nieuwe laag toevoegen, vul met een kleur zoals hieronder getoond, wijzig de laagmodus in 'Intens Licht' en verminder de laagvulling zoveel als nodig om de afbeelding kleurrijk te maken, niet te donker. (de laag staat boven de verlooplaag van stap4!!!)

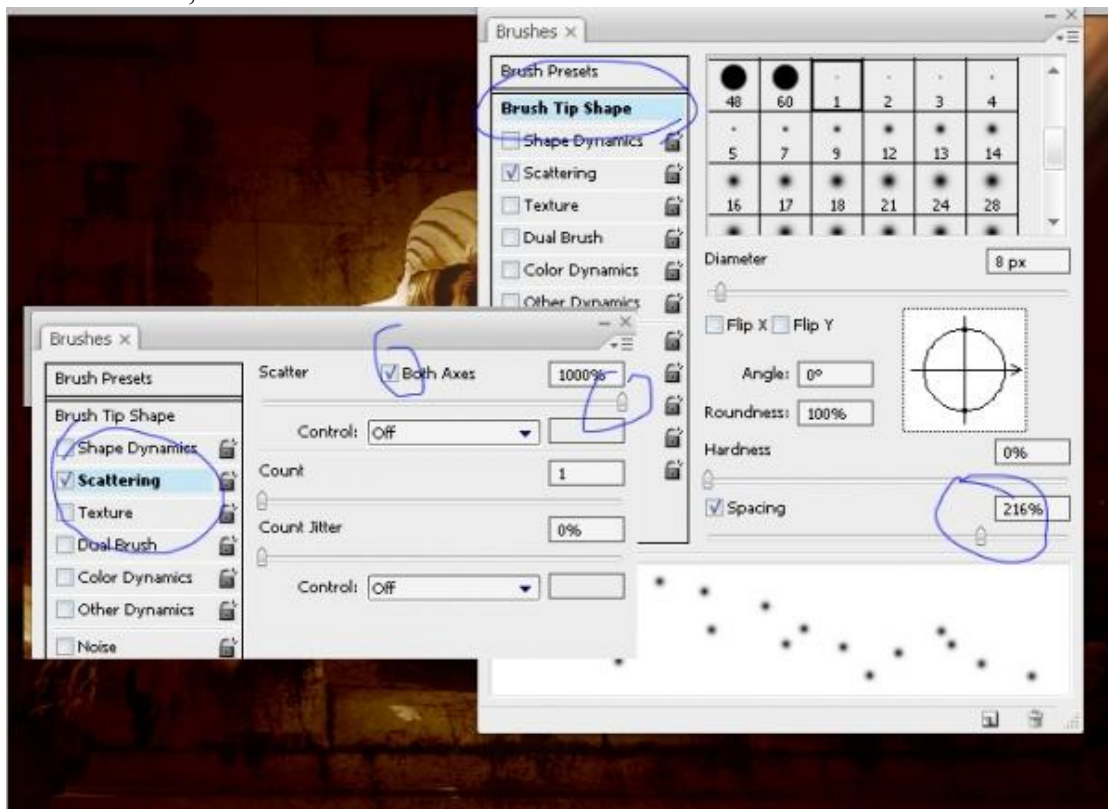


Stap 13

De afbeelding is belicht en gekleurd, maar van waar komt de belichting nu?

Nieuwe laag onder laag met kleur van daarjuist, gebruik een 'Penseel lichtstralen' om een stralenbundel te maken, wijzig laagmodus in 'Lineair Tegenhouden', dupliceer de laag om het licht nog klaarder te maken... en het licht is klaar.

Nog wat kleine lichtstippen toevoegen, een rond, zacht penseel gebruiken, instellingen aanpassen, Vorm Penseeluiteinde, Spreiding : zie hieronder, nieuwe laag, schilder de stippen, wijzig laagmodus in 'Bedekken', schilder ook enkele witte streken hier en daar binnen de lichtstraal...



Stap 14

We zijn klaar! Pas nog de laagdekking aan van de gekleurde laag en de laag met belichting indien nodig.

Stap 15

Eindresultaat:

