

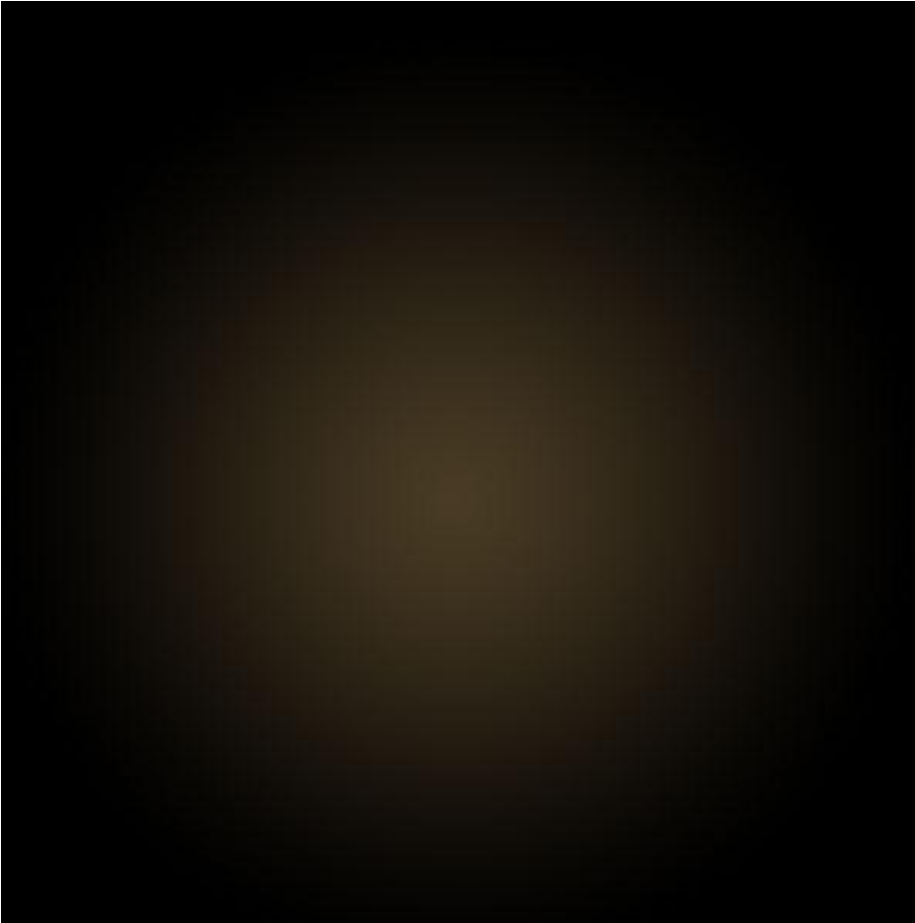
Magic boot



Volgende foto's gebruikt: boot – hout textuur – vogel

Stap 1

Nieuw document (600X600px), nieuwe laag noem die 'verloopachtergrond'.
Radiaal verloop teken van # 493B24 naar # 000000.



Stap 2

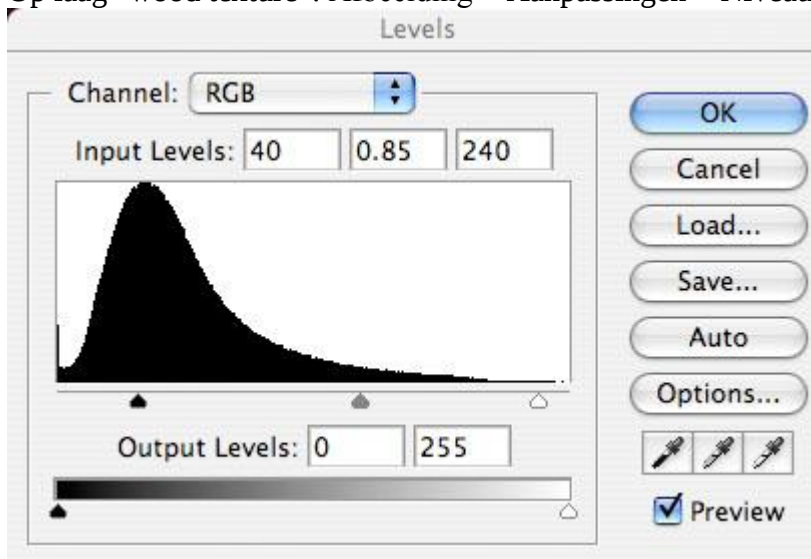
Plak volgende hout textuur als bovenste laag, noem de laag 'wood texture'. Wijzig daarna de laagmodus in 'zwakt licht' en verminder de laagdekking naar 65%.





Stap 3

Op laag “wood texture”: Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus met volgende instellingen:





Stap 4

Plak nu een foto van een oude bottine . Met lasso werd de schoen uitgesneden uit de originele achtergrond, je kan ook de Pen gebruiken indien gewenst.

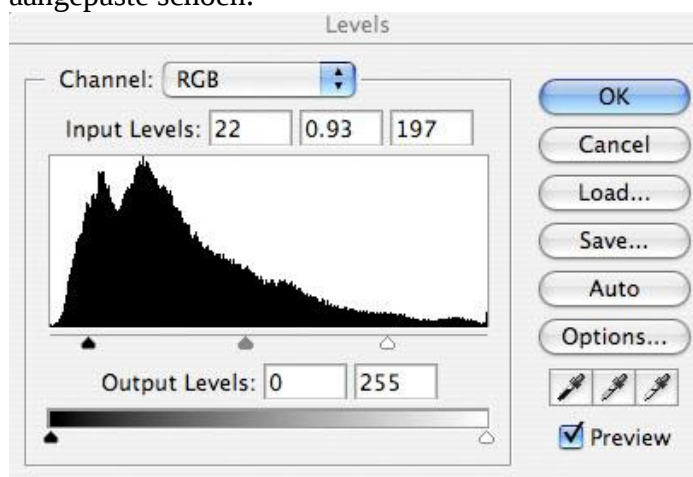
Na het plakken de grootte van de bottine aangepast en wat geroteerd.



Stap 5

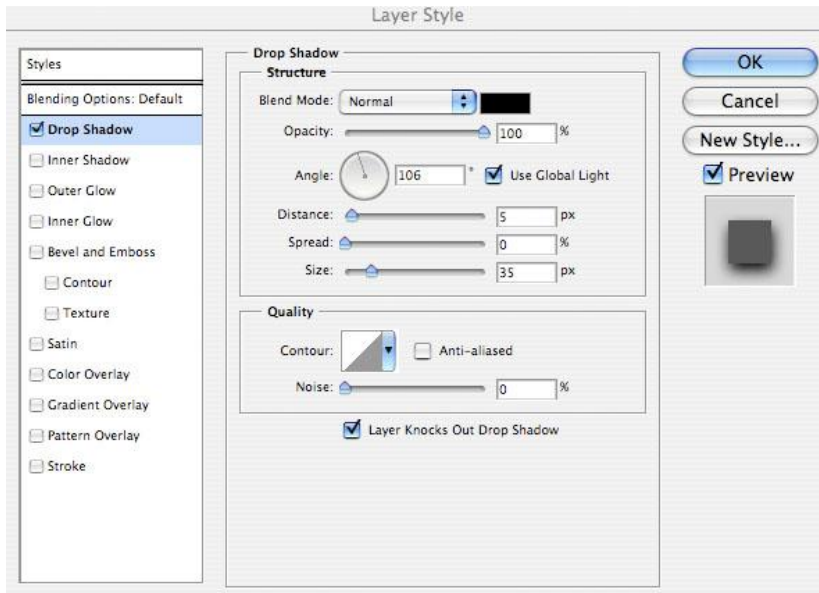
Ga naar Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus zodat de schoen wat meer contrast krijgt.

De laagdekking van de laag 'wood texture' werd weer op 100% gezet omdat dit beter past bij deze aangepaste schoen.



Stap 6

Op laag met bottine volgende slagschaduw toepassen:



Stap 7

Foto met vleugels plakken. Hier werd bijgevoegde vogel gebruikt, je kan de vleugels uitselecteren met Pen of Lasso!

Ga dan naar Bewerken > transformatie > horizontaal omdraaien, pas grootte vleugel aan, roteer zodat die beter past boven de schoen. Daarna nog Bewerken > transformatie > Vervormen om de vorm van de vleugel nog beter te laten passen met de hoek waaronder de schoen op het canvas staat.



Stap 8

Gebruik een middelmatig groot penseel voor de gum om die plaatsen weg te vegen waar vleugel en bottine mekaar raken.



Stap 9

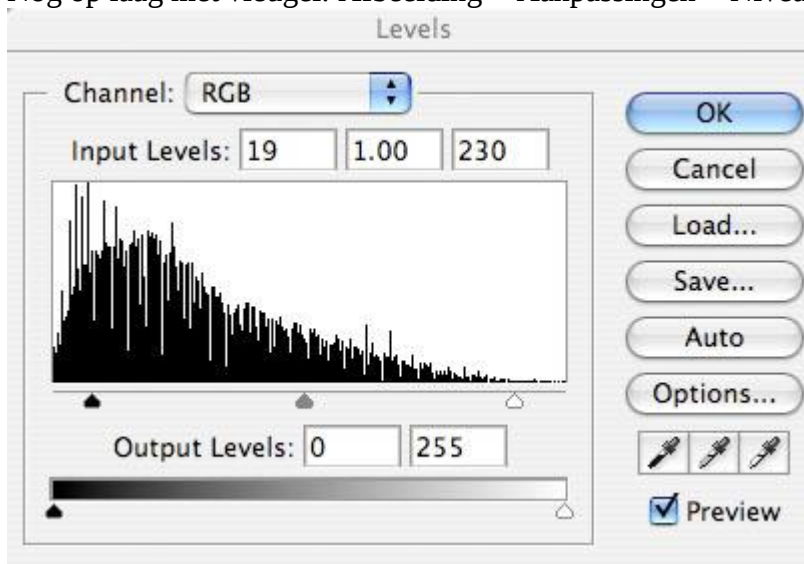
Op laag met vleugel: Afbeelding > Aanpassingen > Kleurbalans:

Schaduwen	Hooglichten
Color Balance Color Levels: +7 0 -6 Cyan ————— Red Magenta ————— Green Yellow ————— Blue Tone Balance ☒ Shadows ☐ Midtones ☐ Highlights ☒ Preserve Luminosity OK Cancel Preview	Color Balance Color Levels: +1 0 -25 Cyan ————— Red Magenta ————— Green Yellow ————— Blue Tone Balance ☐ Shadows ☐ Midtones ☒ Highlights ☒ Preserve Luminosity OK Cancel Preview
Middentonen	
Zelfde waarden als hooglichten: 1 ; 0 ; -25	



Stap 10

Nog op laag met vleugel: Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus:





Stap 11

Laag met vleugel dupliceren, zet die kopie laag onder laag met schoen. Ga naar Bewerken > transformatie > Vervormen, vervorm die tweede vleugel en maak passend met het perspectief van de schoen.



Stap 12

Nieuwe laag boven laag met 'bottine' maar onder laag met de eerste vleugel. Noem de laag 'vleugel schaduw'. Gebruik een 10px zacht penseel met 10% dekking, schilder een subtiele schaduw van de grote vleugel op de bottine.



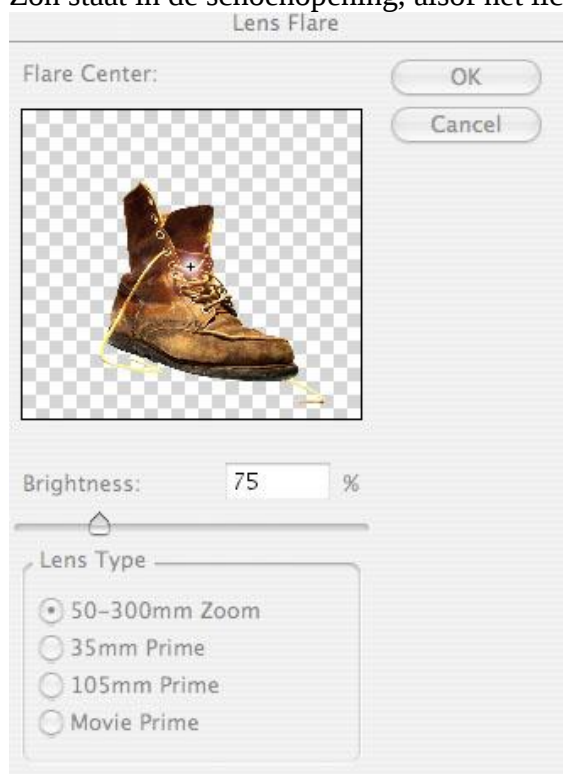
Stap 13

Op mijn werk staat nog een klein wit buitenlijntje rond de vleugels (niet goed geselecteerd). Daarom: Ctrl + klik op vleugellaag, Selecteren > Bewerken > Slinken = 1 px, selectie omkeren en delete toets aanklikken, dat buitenlijntje zou moeten verwijderd zijn.



Stap 14

Wat lichteffecten toevoegen: laag met bottine dupliceren, rechtsklikken op laag en kiezen voor te 'laagstijlen wissen'. Ga nu naar filter > rendering > Zon. Wel toepassen op de kopie laag! Zon staat in de schoenopening, alsof het licht er vanbinnen uit komt.



Stap 15

We wensen dat die zon echt vanuit de bottine komt en niet van boven op de bottine.

Op kopie laag met schoen een laagmasker toevoegen, op het masker met zwart penseel schilderen daar waar je de zon niet wenst of minder intensief wenst.

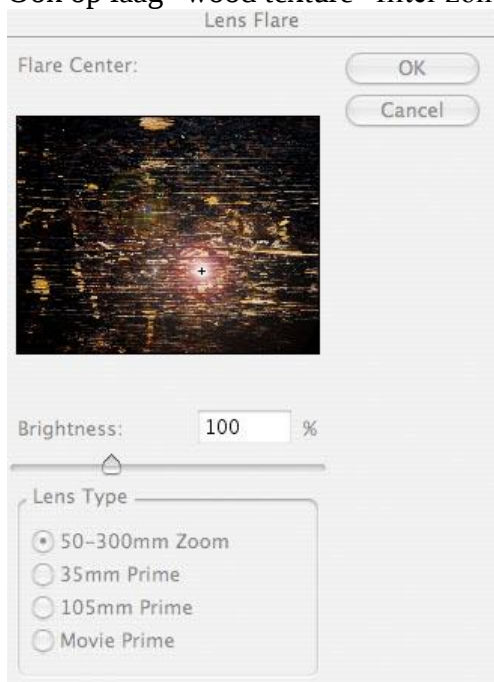
Een groot, zacht, zwart penseel gebruiken, schilder op het masker over de buitenkant van de bottine, laat de binnenkant onaangeroerd. De zachtheid van het penseel moet je toelaten om een geleidelijke overgang te bekomen tussen de twee delen.

Nu lijkt de zon niet intens genoeg, dupliceer daarom de laag met masker twee keren.



Stap 16

Ook op laag “wood texture” filter zon toepassen:



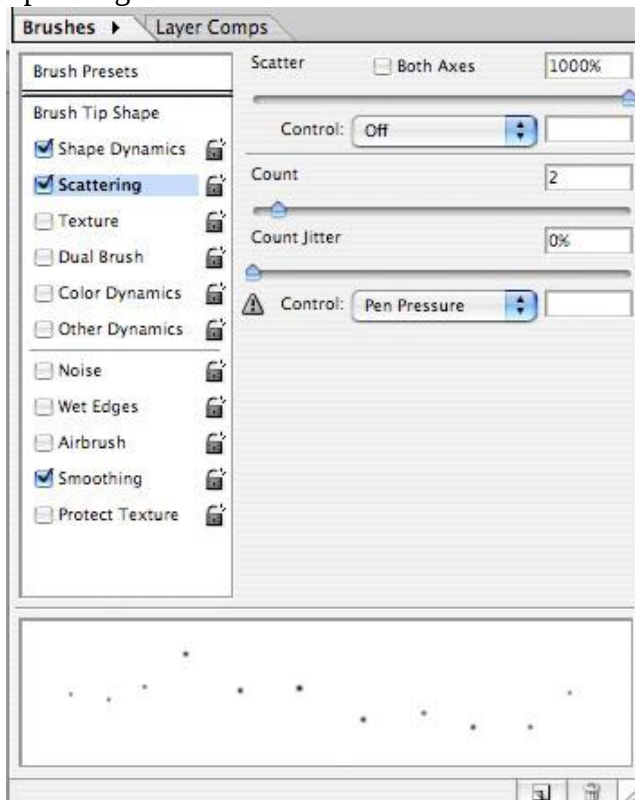


Stap 17

Penseel selecteren, kleur = # FCA93D, penseelinstellingen aanpassen. Op een nieuwe laag schilder je met het Penseel enkele spetters, noem de laag 'light sparks'. Probeer die 'vonken' te laten komen vanuit de toegevoegde lichtbron op de schoen. Laagdekking daarna op 50% zetten.

Vorm penseeluiteinde	Vorm dynamiek

Spreiding:



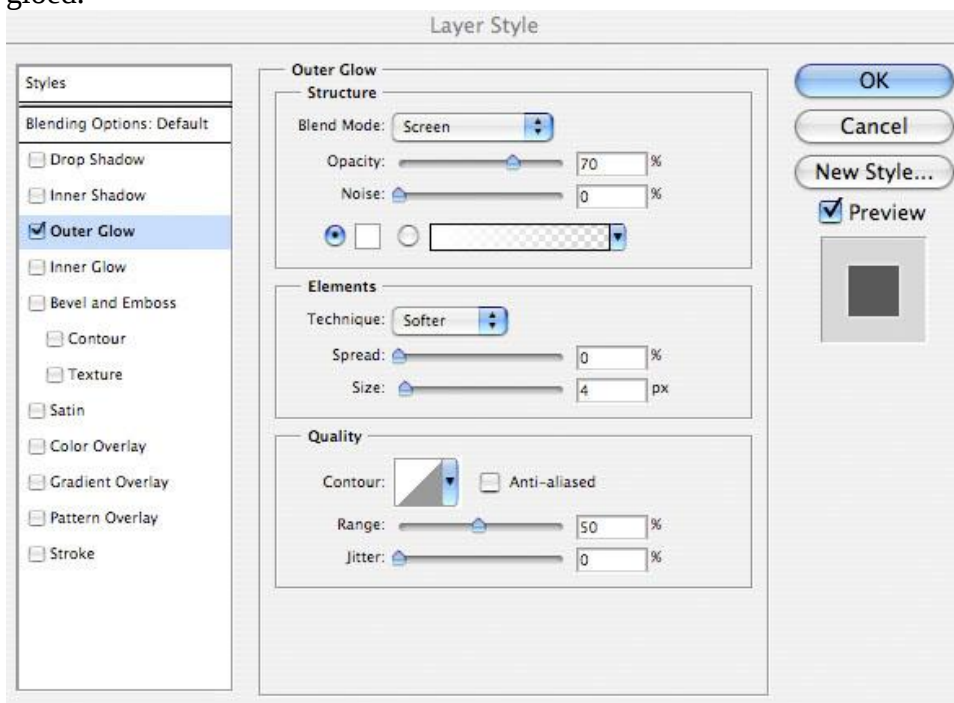
Stap 18

De grootte van het penseel wijzigen, diameter = 2px, kleur = # FFD555. Nieuwe bovenste laag, naam = 'light sparks smaller', schilder deze kleine, sprankeltjes rondom de grotere.



Stap 19

Op deze laatste laag een Gloed buiten toepassen, zo bekomen die kleine sprankeltjes een subtiële gloed.





Stap 20

Nog een nieuwe laag bovenaan in het lagenpalet, nog enkele kleinere lichtpuntjes toevoegen die nu op de schoen zelf vallen. Op vorige laag rechtsklikken, kiezen voor 'laagstijl kopiëren', rechtsklikken op de huidige laag en kiezen voor "laagstijl plakken".



Stap 21

Activeer laag 'wood texture', selecteer een van de houten 'panelen', kopieer en plak (Ctrl + J) als nieuwe laag, noem de laag = 'wood panel 1'.

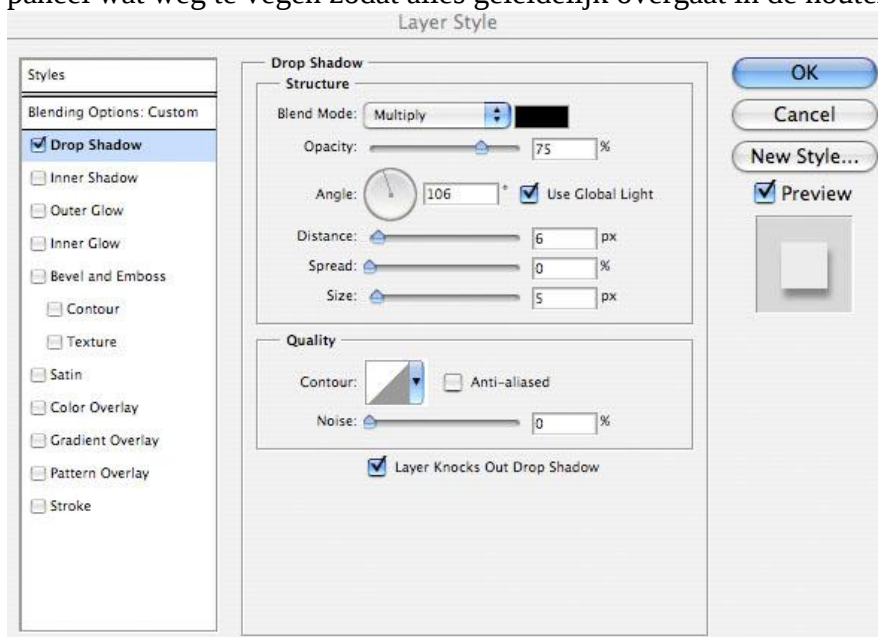
Laagmodus wijzigen in 'kleur tegenhouden'. Laagdekking = 50%.



Stap 22

Geef de laag volgende Slagschaduw. We zien het houten paneel verschijnen voor de houten structuur achtergrond.

Gebruik nu een grote, zachte gum met kleine dekking om de randen links en rechts op het houten paneel wat weg te vegen zodat alles geleidelijk overgaat in de houten achtergrond.





Stap 23

Deze techniek herhalen voor een tweede houten paneel dat iets hoger staat. De slagschaduw van vorige laag met paneel weer op dit tweede paneel kopiëren. De tweede paneel laag werd dan nog gedupliceerd om beter het resultaat te zien.



Stap 24

Met Natte Vinger, sterkte = 100% op laag met 'bottine' de veters beschilderen tot abstracte golvende lijnen.

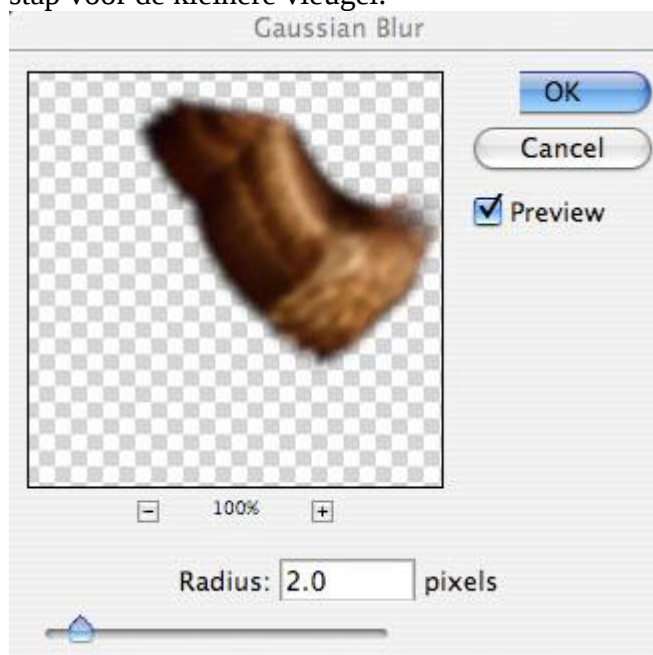


Stap 25

Laag met grote vleugel selecteren, dupliceren, naam bekomen laag = 'vleugel1vervagen'. Filter > Vervagen > gaussiaans vervagen, straal = 2,0 pixels.

Plaats deze kopie laag onder de originele vleugellaag. Op de originele vleugellaag een laagmasker toevoegen, met een groot zwart penseel schilderen op de bovenkant van de vleugel.

Dit zou moeten de indruk geven dat de vleugel vervaagd als die verder van je af staat. Herhaal deze stap voor de kleinere vleugel.





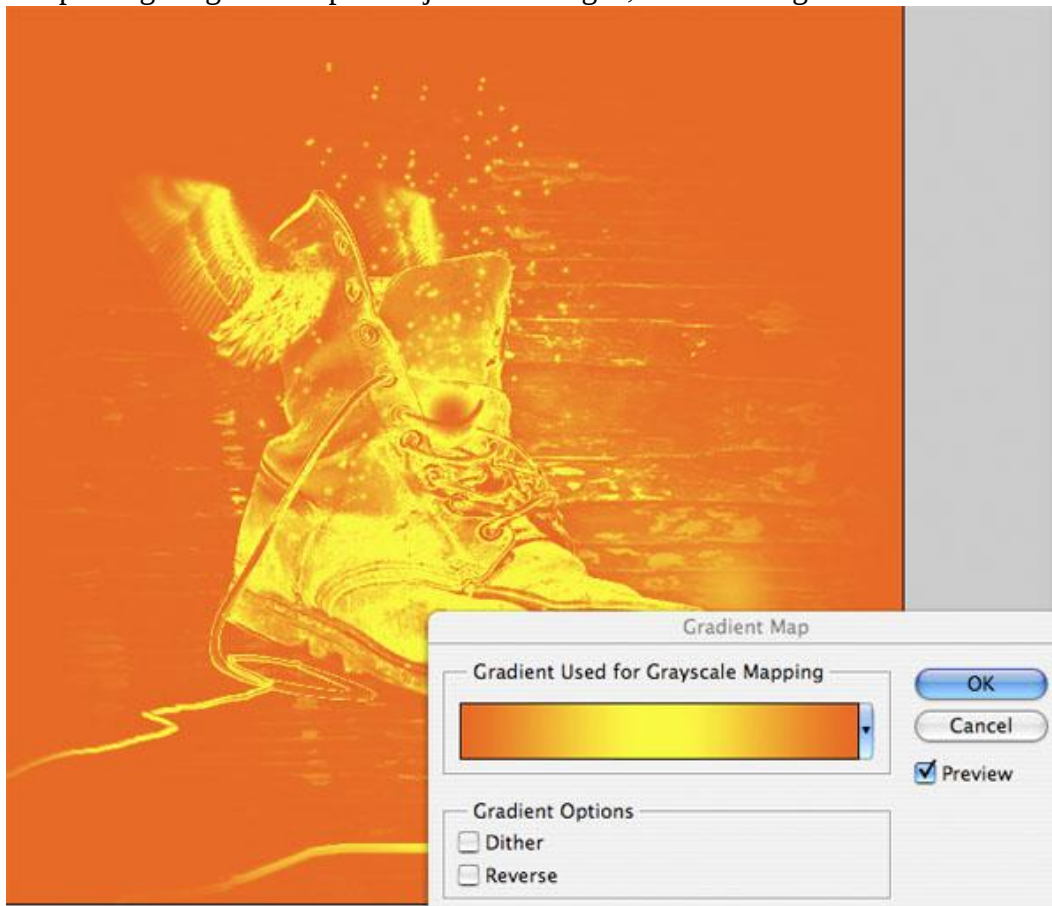
Stap 26

Laag met 'bottine' selecteren, gebruik een groot, zacht penseel voor je gum met lage dekking, veeg de uiteinden van de abstracte veters weg zodat die beter overvloeien in de donkere achtergrond.



Stap 27

Aanpassingslaag 'Verloop toewijzen' toevoegen, zie instellingen hieronder.



Stap 28

Laagdekking van deze aanpassingslaag = 10%, laagmodus = 'bedekken'.

