$\frac{http://www.webdesign.org/photoshop/photo-editing/na-vi-avatar-photo-manipulation-exclusive-tutorial.18015.html}{}$ 

# <u>Avatar</u>

We proberen een foto om te toveren tot een Na'vi een personage gebaseerd op de film "Avatar" van James Cameron.

Dit werd gemaakt in Photoshop CS2, kan ook in nieuwere of oudere versies gemaakt worden aangezien enkel gebruik gemaakt wordt van basis gereedschappen.

#### <u>Stap 1</u>

Open een foto naar keuze, zorg wel voor een grote afbeelding, zodat er plaats genoeg is om zaken toe te voegen, ook moet het personage een goeie belichting hebben, de details moeten goed zichtbaar zijn en de persoon moet recht in de lens kijken.



Stap 2

Kies een hard Penseel uit de gereedschapset (Ik stel voor van een krijt penseel te nemen), in de optiebalk bovenaan zet je de Modus op "Kleur", de dekking op 50%. Neem nu een blauwe kleurschakering en schilder over de huid van de man, niet schilderen op het haar, de ogen en de kledij. Herhaal dit enkele keren, gebruik verschillende blauwe tinten.

In deze oefening werd er vier keren met blauw geschilderd met volgende kleuren:

#5d7a99 - #32576a - #3c6986 - #54809b.

Iedere foto is echter anders, je kan gerust werken met andere blauwe kleuren voor je eigen afbeelding.

Tenslotte neem je nog een paarse tint, voorbeeld #472a50, klein penseel, dekking = 10%, schilder over de lippen en randen van het gezicht, zo lijkt alles " natuurlijker".



## <u>Stap 3</u>

In dit voorbeeld werd gewerkt met een foto van Tom Cruise.

Een Na'vi, heeft echter geen haar op het gezicht, buiten de wenkbrauwen – en enkel als ze een menselijke hybride voorstellen (deze hybriden hebben dan nog smalle ogen en vijf vingers aan iedere hand in plaats van vier).

De stoppels werden verwijderd met de "Kloon Stempel".

Goed inzoomen, neem een bron met "alt" toets ingedrukt, eenmaal klikken, schilder nu de stoppels weg. Neem regelmatig een nieuwe bron op een goeie plaats en pas ook de penseelgrootte aan.



### <u>Stap 4</u>

Verwijder de oren! In dit voorbeeld was dat gemakkelijk, ze werden zwart geschilderd want de achtergrond is ook zwart. Als je persoon lang haar heeft dan zal je de Kloonstempel moeten gebruiken om de oren te verwijderen en zo haar bij te Kloonen. Heeft je personage kort haar, geen probleem, bij de Na'vi (en de hybriden) staan de oren hoger dan bij de mensen.

Nu zou je de oren van die Na'vi zelf kunnen bij schilderen, maar wij gebruiken bijgevoegde afbeelding met oren. Je bent vrij van om het even welke afbeelding te downloaden van het Internet.

Open nu die afbeelding, maak een selectie rond het oor dat je wil gebruiken met veelhoeklasso; sleep naar je werkdocument of werk met kopiëren (Ctrl + C) en plakken (Ctrl + V).

Het oor staat op een nieuwe laag. Pas grootte aan (verhoudingen respecteren! Gebruik shift als je aan de hoekenpunten sleept), zet oor op gewenste plaats, ...



#### <u>Stap 5</u>

Laag met oor dupliceren, kopie laag Horizontaal omdraaien, oor aan andere kant van het gezicht plaatsen. In mijn oorspronkelijk gebruikte oor ontbreekt een stukje, dit werd bijgeschilderd. Eerst met de Kloonstempel, dan werd een kleurstaal genomen van het oor zelf (met pipet) en geprobeerd dit stukje verder te herstellen met het penseel. Misschien hoeft dit alles niet als je andere 'oren' gebruikt.



#### <u>Stap 6</u>

We gaan de ogen groter maken. Normaal gezien doe je dit oog per oog, maar aangezien Mr Cruise direct in de camera kijkt zullen wij beide ogen samen en gelijk vergroten.

Dupliceer om te beginnen de globale foto die je tot hiertoe bekomen hebt.

(Tip: Ikzelf heb alles wat ik tot hiertoe bekomen heb samengevoegd en op eenzelfde laag geplaatst, dit kan je doen met de toetsencombinatie : Ctrl + Alt + Shift + E en dan de bekomen laag gedupliceerd en met die kopielaag verder gewerkt)

Op de kopie laag: selectie maken rond de ogen (met optie toevoegen aan selectie aangeklikt in optiebalk), gebruik Lasso gereedschap, beide ogen samen selecteren ook de oogleden en wenkbrauwen zijn geselecteerd. Klik nu het verplaatsgereedschap aan in Gereedschapset, vergroot nu de selectie tot de ogen de gewenste grootte hebben, klik dan terug op het verplaatsgereedschap en in het bekomen menu kies je voor Toepassen. Kopieer en plak de bekomen selectie op een nieuwe laag zodat de ogen nu op een aparte laag staan. Dupliceer die laag met ogen. Op de kopie laag veeg je het linkeroog weg met Gum en op de laag eronder veeg je het rechteroog weg. Dit betekent nu dat je twee lagen hebt met op de ene laag het linkeroog en op de andere laag het rechteroog, beide lagen hebben dus een vergroot oog. Klik "ctrl" en selecteer beide lagen met "ogen", gebruik nu de cursorpijlen op je toetsenbord om de ogen te verplaatsen, aan jou of je ze naar boven of naar beneden opschuift, selecteer dan iedere laag met oog apart en verschuif het ene oog naar links en het andere oog naar rechts, maak weer gebruik van de cursorpijlen.



## <u>Stap 7</u>

Met zachte gum veeg je rond de ogen om overlappende delen te verwijderen. Zo is de laag eronder weer zichtbaar, pas dus op met dat wegvegen, niet te veel!!!



#### <u>Stap 8</u>

Nu het moeilijkste deel van deze les, de neus! Dit zal zeker wat tijd in beslag nemen, wind je dus niet op, neem er alle tijd voor, probeer, begin opnieuw indien nodig....

Met "Rechthoekig Selectiekader" maak je een nogal grote selectie rond de neus, er mogen ook delen errond mee geselecteerd zijn. Ga nu naar Filter  $\rightarrow$  Uitvloeien...

Je verkrijgt een nieuw venster, even inzoomen op de neus. Selecteer het gereedschap "Vooruit verdraaien" – Penseeldichtheid en Penseeldruk op 100. Probeer nu de neus te wijzigen in een vorm zoals bij de Na'vi's. Als je een fout maakt dan kan je altijd nog op de knop "Herstellen" klikken rechts in het venster. Het zal waarschijnlijk nogal raar lijken, maar dit is ook de bedoeling.

Klik op "OK" als je tevreden bent met het resultaat, je kan de filter indien gewenst nog eens toepassen en zo de neus nog mooier maken!



Stap 9

Ook dit is niet gemakkelijk. Je gebruikt nu de gereedschappen "Doordrukken" en "Tegenhouden". Beide gereedschappen gebruiken met Bereik = "Middentonen", Belichting = 5%.

Ga nu verder met de vorm van de neus te bewerken en te beschilderen.

Met "Doordrukken" schilder je delen donkerder, met "Tegenhouden" maak je lichter van kleur, bekijk de afbeelding dus goed en probeer te uit te zoeken vanwaar het licht schijnt en invalt.

Vind je dit nu nog te moeilijk dan kan je gerust over gaan naar volgende stap en keer dan op het einde nog eens naar deze stap terug om de neus nog aan te passen.

Op de irissen werd nog geschilderd met het gereedschap "Tegenhouden", afwisselend met bereik op "Middentonen" en "Hooglichten" om zo de ogen klaarder en helder te maken.

Tenslotte nog wat op het topje van de neus geschilderd met een roze kleur, kleurstaal genomen met pipet van de oren, schilder met een klein penseel waarvan de modus op "Kleur" staat.



## <u>Stap 10</u>

Nog met gereedschap "Doordrukken" gewerkt – de ene keer op modus "Middentonen" en de andere keer op modus "Schaduwen", zo voeg je verder nog details toe aan het gezicht. Bekijk nog maar eens het verschil tussen de afbeelding in stap9 en deze van stap10.

Hier nog eens teruggegaan naar Filter Uitvloeien en de neus nog wat aangepast....



#### <u>Stap 11</u>

De laatste afbeelding lijkt mij nu nogal donker.

Er werd een aanpassingslaag Niveaus toegevoegd bovenaan in het lagenpalet.

Al wat hier werd gedaan is klikken op de knop Automatisch en dan op "OK".

Krijg je hier niet het gewenste resultaat, schuivertjes manueel verplaatsen!!!

Zowel om de afbeelding te verhelderen als om die misschien wat donkerder te maken.



## <u>Stap 12</u>

Om dit patroon op het gezicht te schilderen werk je weer met Doordrukken gereedschap - Bereik op Middentonen en Schaduwen, ook het penseel gebruiken, hardheid = 50%, dekking= 10%, schilder zo die enkele sprankels op gezicht personage.

Wees zelf creatief om er iets moois van te maken.



### <u>Stap 13</u>

Je kan nu nog de irissen van de ogen ook groter maken! Daarvoor zou je stap6 kunnen herhalen. Volg dus iedere stap maar nu toegepast op de irissen alleen.

Ben je tevreden met de positie ervan? Gum gebruiken om zo de oogleden terug te krijgen van de laag die eronder ligt.

Tenslotte nog maar eens gewerkt met Tegenhouden en Doordrukken om wat belichtingseffecten te creëren. Doordrukken gebruiken met bereik = "Schaduwen" en Tegenhouden gebruiken met bereik = "Hooglichten".

Hopelijk zie je toch verschil tussen de afbeeldingen uit stap12en die van stap 13.



# <u>Stap 14</u> Vergelijk nog eens het origineel met het eindresultaat:

