

## **Kapotte arm**

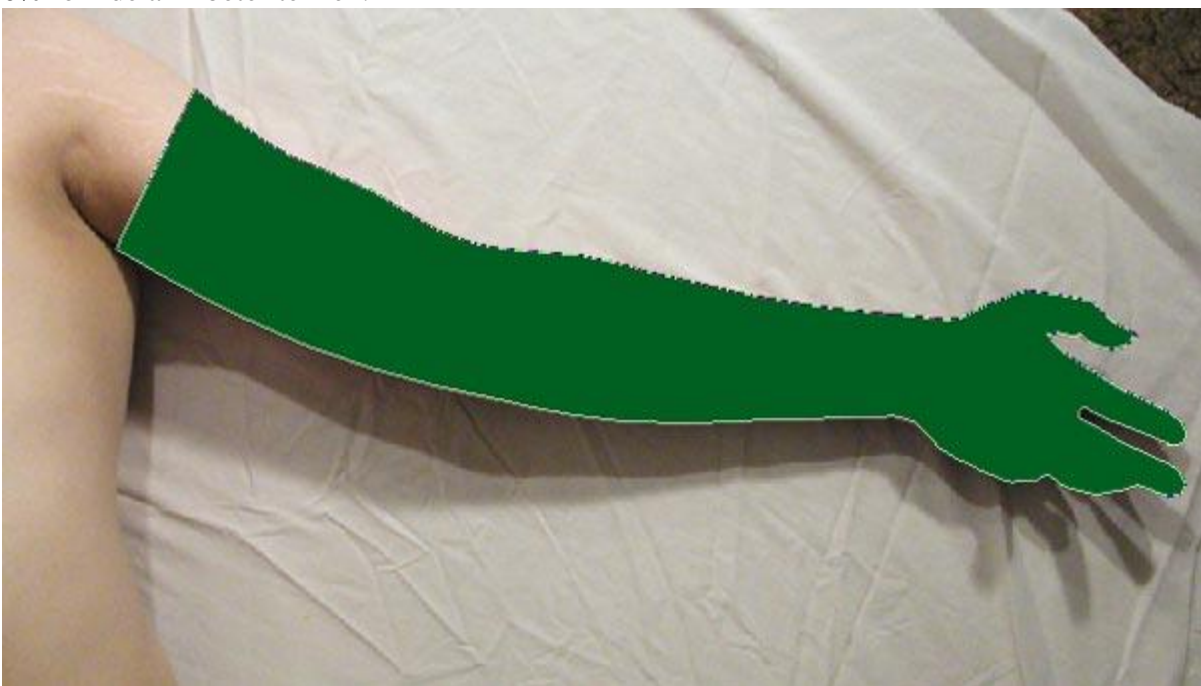


### Stap 1

We gebruiken de afbeelding van een arm en van een stuk vlees.

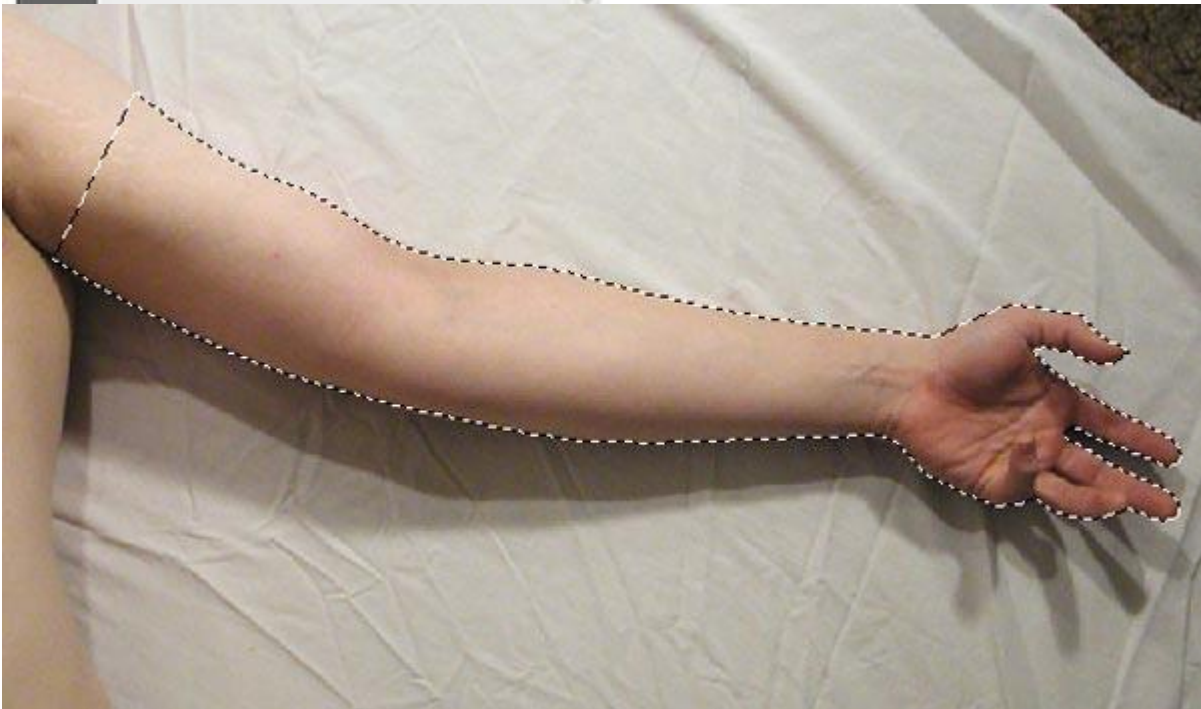
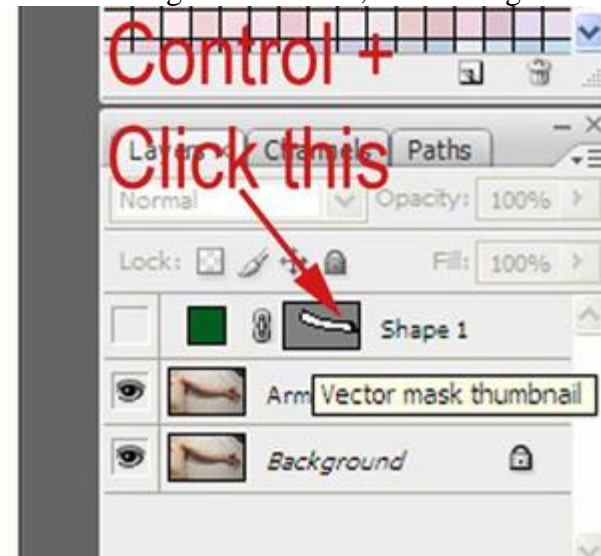
Open de afbeelding met arm, dupliceer de achtergrondlaag (Ctrl + J). We werken met deze kopie laag en geven die als naam "Arm". De originele laag houden we in reserve voor later.

Met Pen (optie op vormlagen) de arm heel netjes uit zijn achtergrond snijden. Het is heel belangrijk van een nette, precieze selectering te hebben van de arm. Flink inzoomen en zorgvuldig rond de arm tekenen, zie foto hieronder, groene kleur gebruikt. Zet voor deze laag misschien de vulling eens op 0% om de arm beter te zien.



## Stap 2

Eenmaal het pad volledig getekend werd zet je het oogje voor de laag uit om die vormlaag onzichtbaar te maken. Ctrl + Klik op die (onzichtbare) vormlaag om een selectie ervan te bekomen, op laag "Arm" klik je Ctrl + J om een kopie van de arm op een nieuwe laag te zetten, noem die bekomen laag "Arm Prime", zet die laag onzichtbaar.



## Stap 3

We gaan de arm verwijderen van de laag "Arm". Kies daarvoor het Retoucheerpenseel, modus op normaal in de optiebalk. Neem een bron naast de arm met Alt + klik, schilder nu over de arm, neem telkens een nieuwe bron om de structuur van dit witte papier te behouden.

Nu en dan ook eens laag "Arm Prime" zichtbaar maken om te zien dat je toch niet te ver aan het schilderen bent. Lukt dit minder goed met het Retoucheerpenseel, Klonen zal ook wel gaan denk ik. Bekijk onderstaande voorbeeld.



#### Stap 4

Laag "Arm Prime" weer zichtbaar maken en activeren, voeg er een laagmasker aan toe (Laag > Laagmasker > Alles onthullen), kies een hard penseel, grootte = 60 à 80 pixels, dekking = 100%, strm = 100%, voorgrondkleur = zwart (#000000), op dit laagmasker vier insnijdingen aanbrengen, zie voorbeeld hieronder.



#### Stap 5

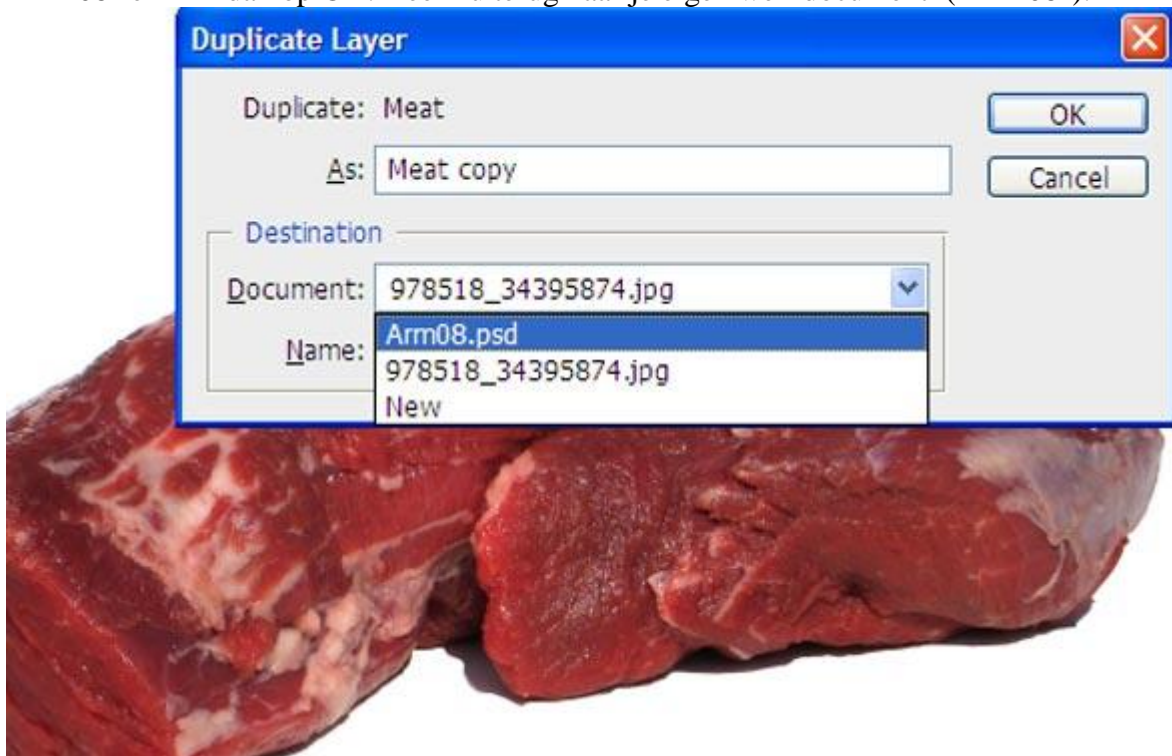
Bewaar al maar eens je werk.

Open de vleesstructuur en maak het los van de achtergrond. Hier hoeft je wel niet zo nauwkeurig te werken, de schaduw hebben we niet nodig, dus niet mee selecteren.



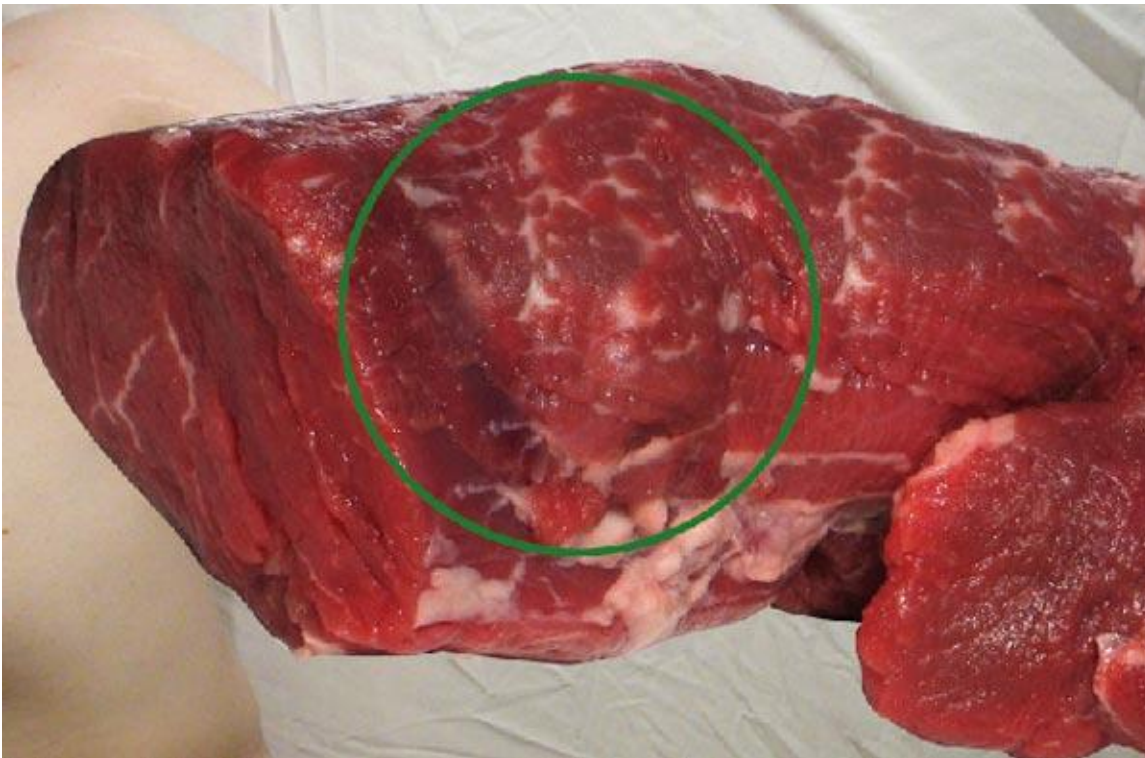


Zoals in Stap 2, kopieer dit naar een nieuwe laag (Ctrl + J), noem de bekomen laag "Meat". Kopieer als nieuwe laag op je werkdocument. Om dit te doen gebruiken ze hier volgende methode: Houd de Alt toets ingedrukt en sleep deze laag "Meat" naar het Icoon onderaan het lagenpalet om een nieuwe laag te maken, je krijgt een dialoogvenster waarin je kan kiezen naar welk document (doel) deze laag moet gekopieerd worden, kies je werkdocument uit de lijst, hier noemt het "Arm08" en klik dan op OK. Keer nu terug naar je eigen werkdocument ("Arm08").



#### Stap 6

Zorg dat laag "Meat" bovenaan in het lagenpalet staat. Met retoucheerpenseel enkele van die witte delen vet verwijderen en vervangen door andere delen vlees. Zoals eerder al geschreven, ook hier kan je de Kloonestempel gebruiken. Het vlees zo plaatsen dat het meeste van de arm bedekt is. Plaats nu de laag "Meat" onder de laag "Arm Prime".

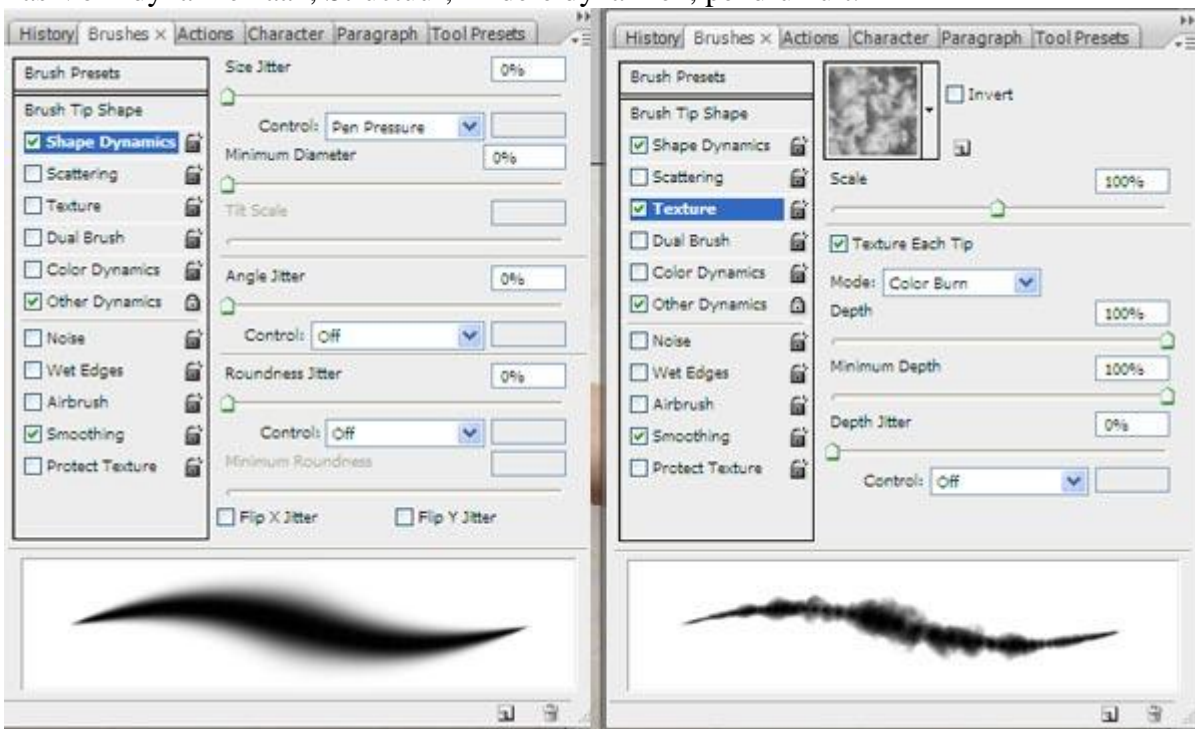


### Stap 7

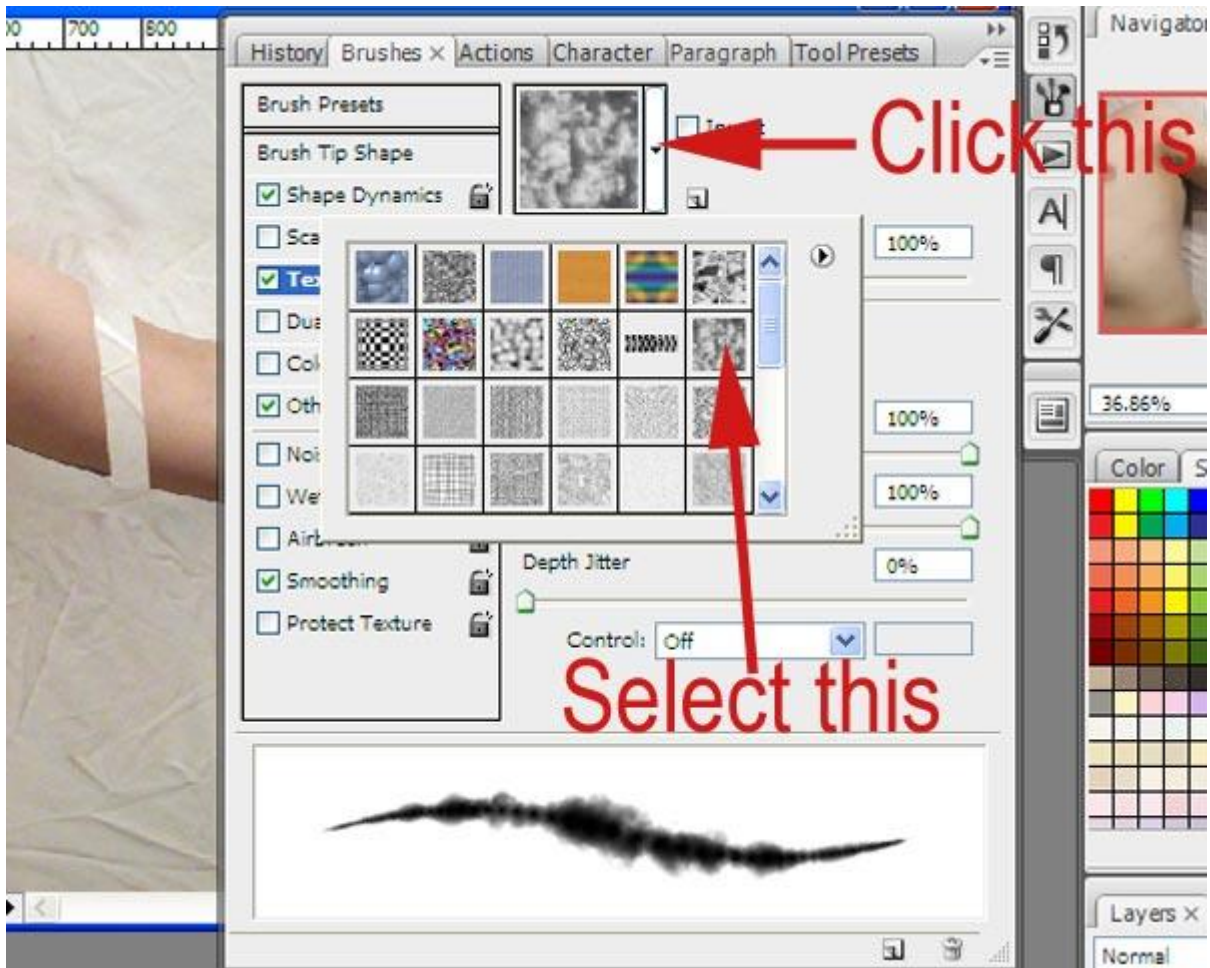
We gaan het vlees aanbrengen tegen de uitgesneden delen op de arm.

Voeg een laagmasker toe op laag "Meat" die alles verbergt (Laag > Laagmasker > Alles verbergen).

Kies een zacht penseel, grootte ongeveer 10-20 pixels, dekking = 100%, strm = 100%, pas daarna het penseel aan in het palet penselen, klik daarvoor de F5 toets aan of ga naar Venster > Penselen. Pas Vormdynamiek aan, Structuur, Andere dynamiek, pendruk uit.



Voor de structuur kies je wolken, schalen 100%, 'structuur aanbrengen voor elke aanzet' aanvinken.



### Stap 8

We zijn klaar om wat vlees terug te schilderen, selecteer laagmasker van laag "Meat", voorgrondkleur op wit (#FFFFFF) schilder met het ingestelde penseel, zie voorbeeld hieronder, herhaal dit voor elk onderdeel van de arm.







### Stap 9

Wat schaduw bij tekenen van de arm. Je kan de originele schaduw van de foto met arm gebruiken die we nog terugvinden op de achtergrondlaag, maak die terug zichtbaar.

Op laag "arm" een laagmasker toevoegen (Laag > Laagmasker > alles onthullen).

Sommige delen op de laag "Arm" maskeren, de schaduw eronder zichtbaar laten, volg de vorm van de arm, gebruik een zacht penseel, je kan ook het structuur penseel van daarjuist gebruiken, dan bekom je ruwe randen aan de schaduw vooral aan de insnijdingen van de arm.



### Stap 10

Bijna klaar. Als laatste stap nog wat aders en draadjes vlees toevoegen alsook nog wat schaduwen tekenen.

We gebruiken daarvoor weer de afbeelding met vlees.

Laag met vlees dupliceren (Ctrl + J) of opnieuw op je werk plaatsen. Noem de bekomen laag "Meat Copy." Plaats de laag boven "Arm Prime" laag (staat er nog een laagmasker op dan moet je dit eerst verwijderen). De gehele lap vlees moet zichtbaar zijn.

Het vlees wat donkerder maken door het aanpassen van de Niveaus (Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus): Invoerniveaus = 0 ; 0,64 ; 255. Voeg nu weer een laagmasker toe aan deze laag (Laag > Laag Masker > Alles verbergen).

Kies het structuur penseel opnieuw (is dit niet meer actief dan moet je het terug instellen zoals in Stap 7), klein penseel van ongeveer 4 of 5 pixels. Op het laagmasker enkele snaren vlees tekenen om de stompjes aan mekaar te zetten. Van het vlees naar vlees, niet van huid naar vlees.



### Stap 11

Onder die vlees snaren wat schaduw aanbrengen op het kleed eronder, Ctrl + klik op laagmasker van laag "Meat Copy" , dan heb je een selectie rond die snaren.

Nieuwe laag, noem die "Shadow", vul de selectie met zwart. Met verplaatsgereedschap de schaduw goed zetten, klein beetje naar onder opschuiven. Laagdekking van deze schaduw laag op 50 - 60% zetten. Indien gewenst nog wat Gaussiaans vervagen (2 pixel). Sleep nu deze laag onder de vorige.





### Stap 12

Gebruik het gereedschap Doordrukken, bereik = Middentonen, Belichting = 20%, op laag "Meat" voeg je wat donkere randen toe daar waar het vlees zichtbaar is. Selecteer laag "Arm Prime", wijzig bereik in Schaduwen, arm wat donkerder schilderen waar de arm afgebroken werd.



### Einde

De laatste en misschien ook we de eenvoudigste Stap is een Aanpassingslaag Zwart/Wit te maken bovenaan in het lagenpalet, de modus ervan op zwak licht zetten. Zo wordt de afbeelding donkerder. In plaats van deze aanpassingslaag kan je ook nog Kleurtoon/Verzadiging gebruiken, verzadiging = -100.

