

## Uil tekenen



Deze oefening werd geschreven voor Adobe Illustrator CS4 - omgezet naar Photoshop (of toch geprobeerd). Gevorderden.

Probeer zelf creatief te zijn in het toevoegen van laagstijlen.

De opgegeven waarden zijn als hulpmiddel bedoeld.

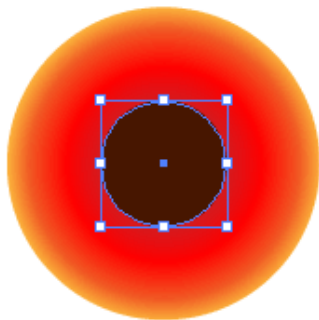
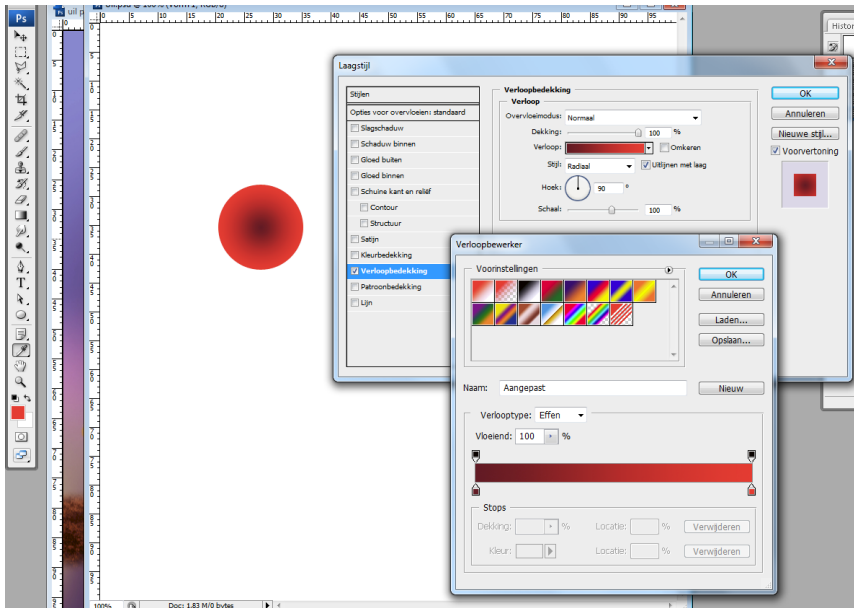
## Stap 1

Open een nieuw document. De afmeting doet er niet echt toe, ik nam 800 x 800 px.

We beginnen met de ogen te creëren van de uil. Cirkelvorm tekenen.

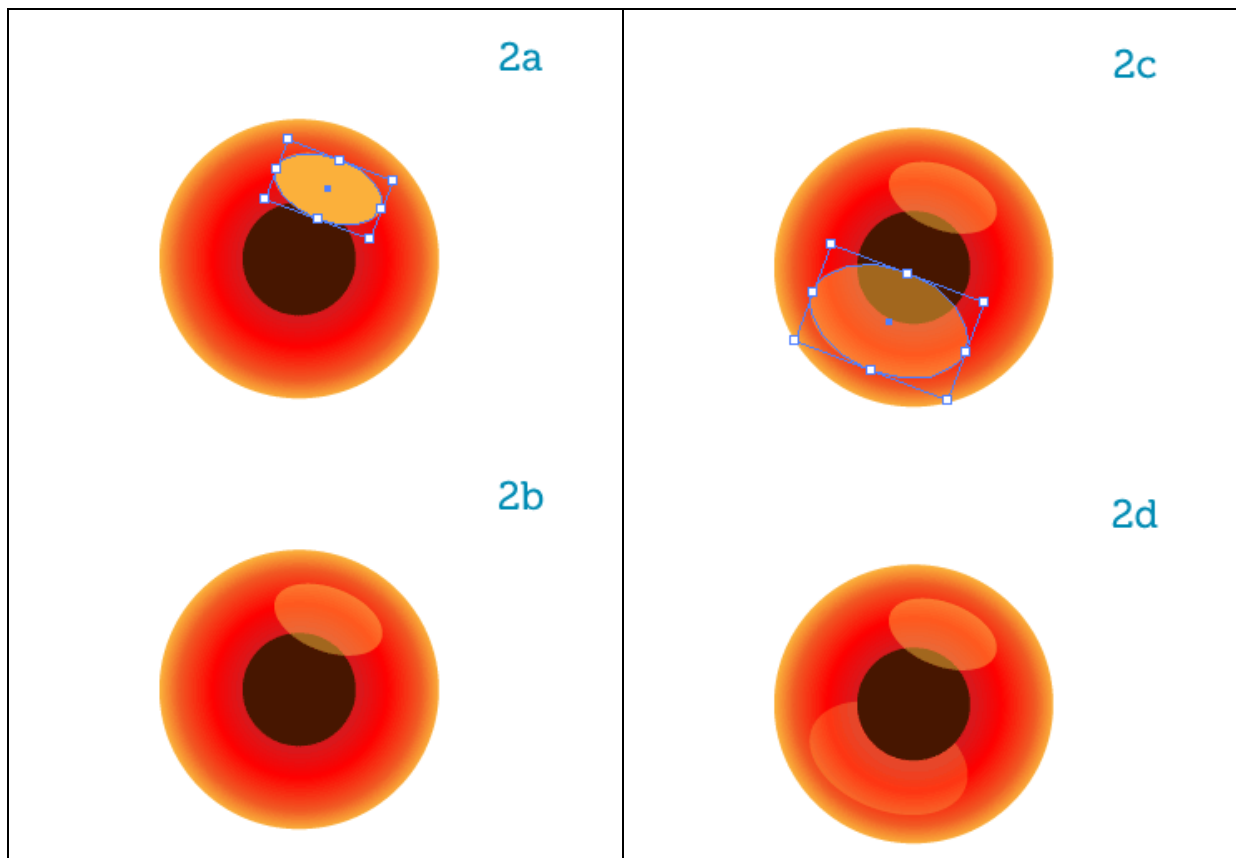
Geef de vormlaag een radiaal verloop van donker rood naar licht oranje.

Daarna een donkere pupil tekenen met cirkelvorm.



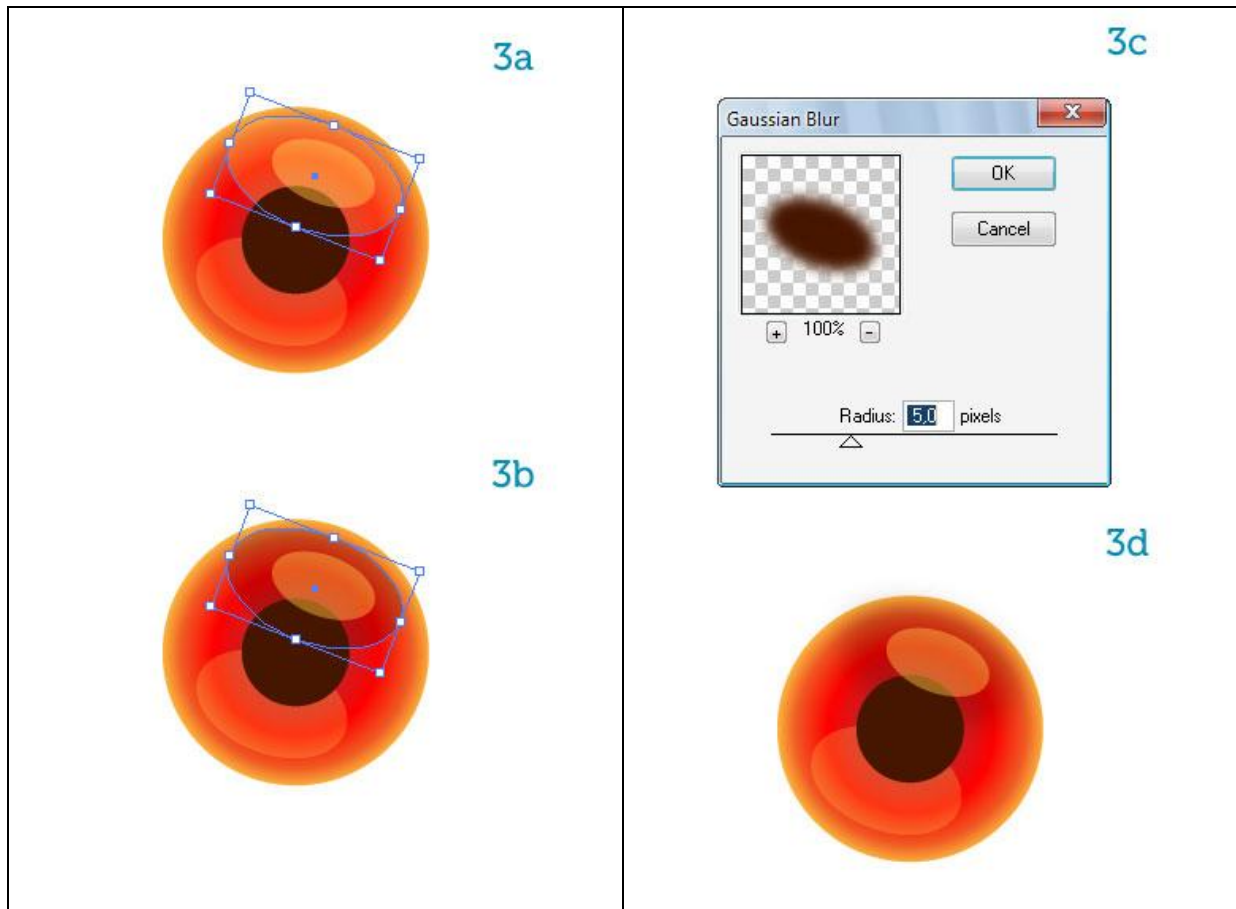
Stap 2

Wat hooglichten toevoegen. Teken een licht oranje ovaalvorm bovenaan rechts, modus op 'Bleken', dekking = 50%. Nog een tweede ovaalvorm onderaan links, dekking = 30%.



### Stap 3

We voegen wat schaduw bij. Dupliceer dat tweede hooglicht, plats onder laag met eerste hooglicht, wijzig kleur, neem dezelfde kleur als van de pupil, laagmodus op Vermenigvuldigen, dekking = 25%, indien nodig de vorm wat groter maken. Ga dan naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = pixels. Indien er gevraagd wordt om de vormlaag om te zetten klik je Ok.

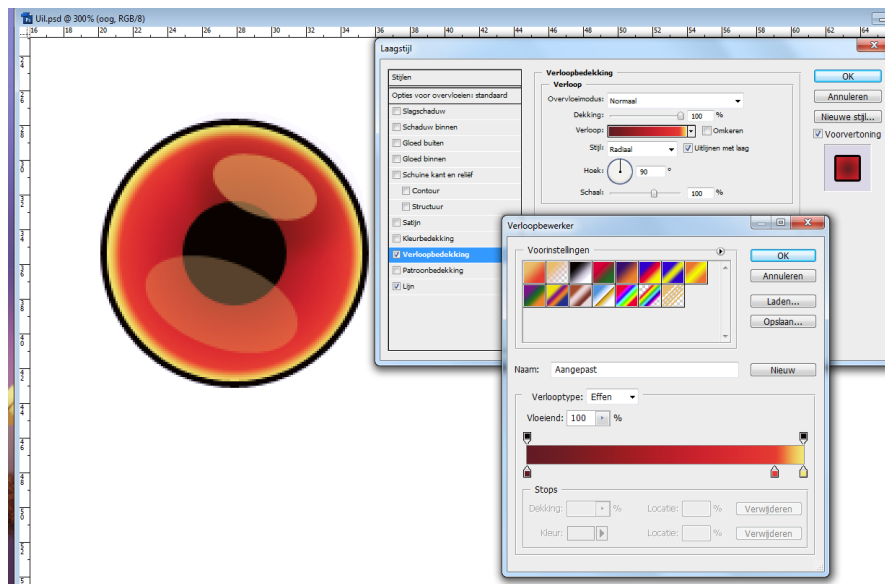
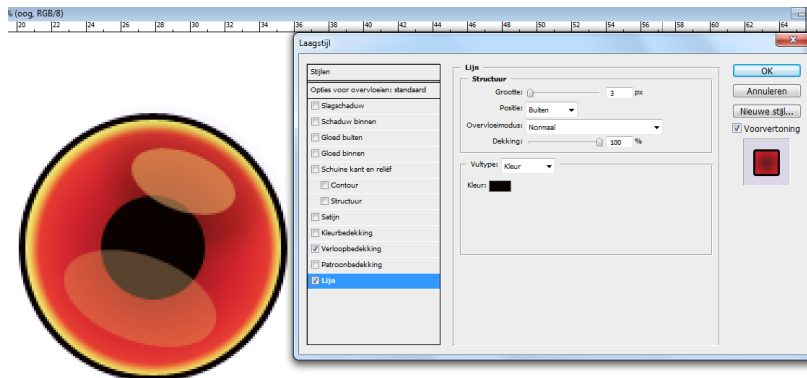


#### Stap 4

Selecteer laag met oog, geef nog een laagstijl lijn, ik wijzigde ook nog de verloopbedekking, een gele kleurstop bijgevoegd.

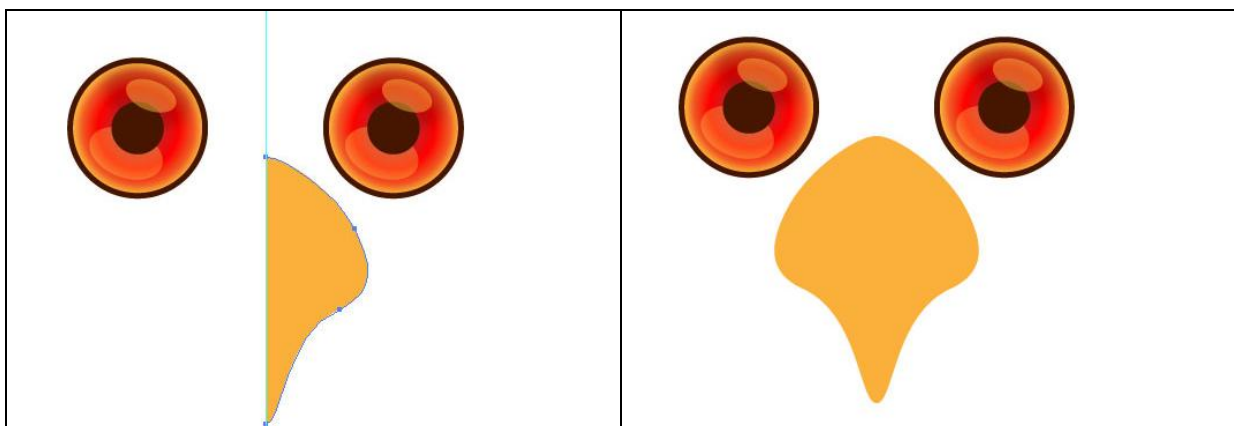
Voeg daarna alle lagen samen in eenzelfde groep, noem de groep "OOG L".

Dupliceer de groep = "OOG R", verplaats.



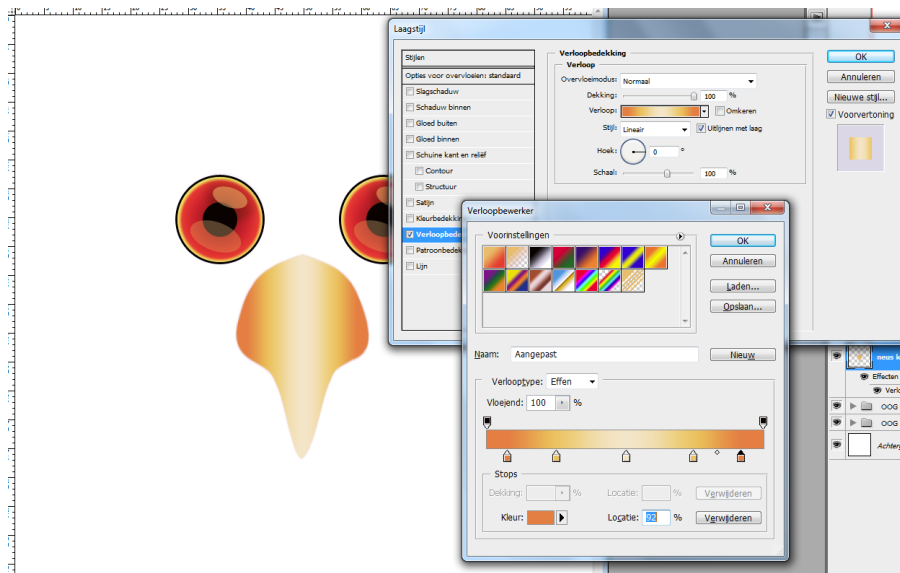
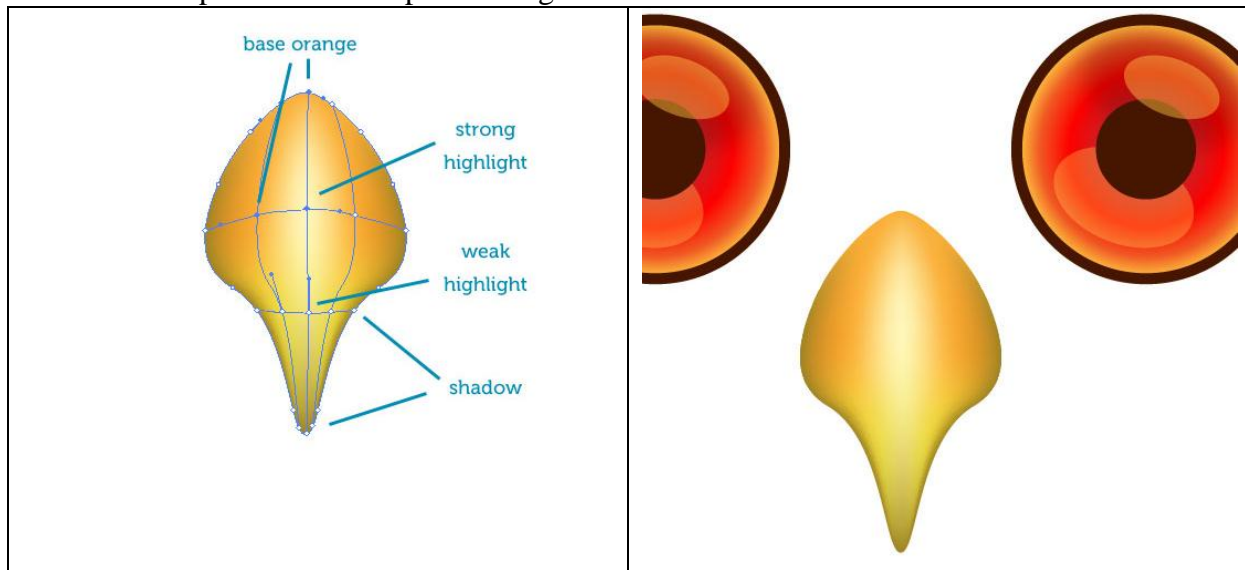
#### Stap 5

We tekenen de bek. Zet eerst een hulplijn in het midden van het Canvas. Teken de ene helft van de bek, gebruik Pen gereedschap (P), dupliceer, draai horizontaal, voeg beide delen samen.



## Stap 6

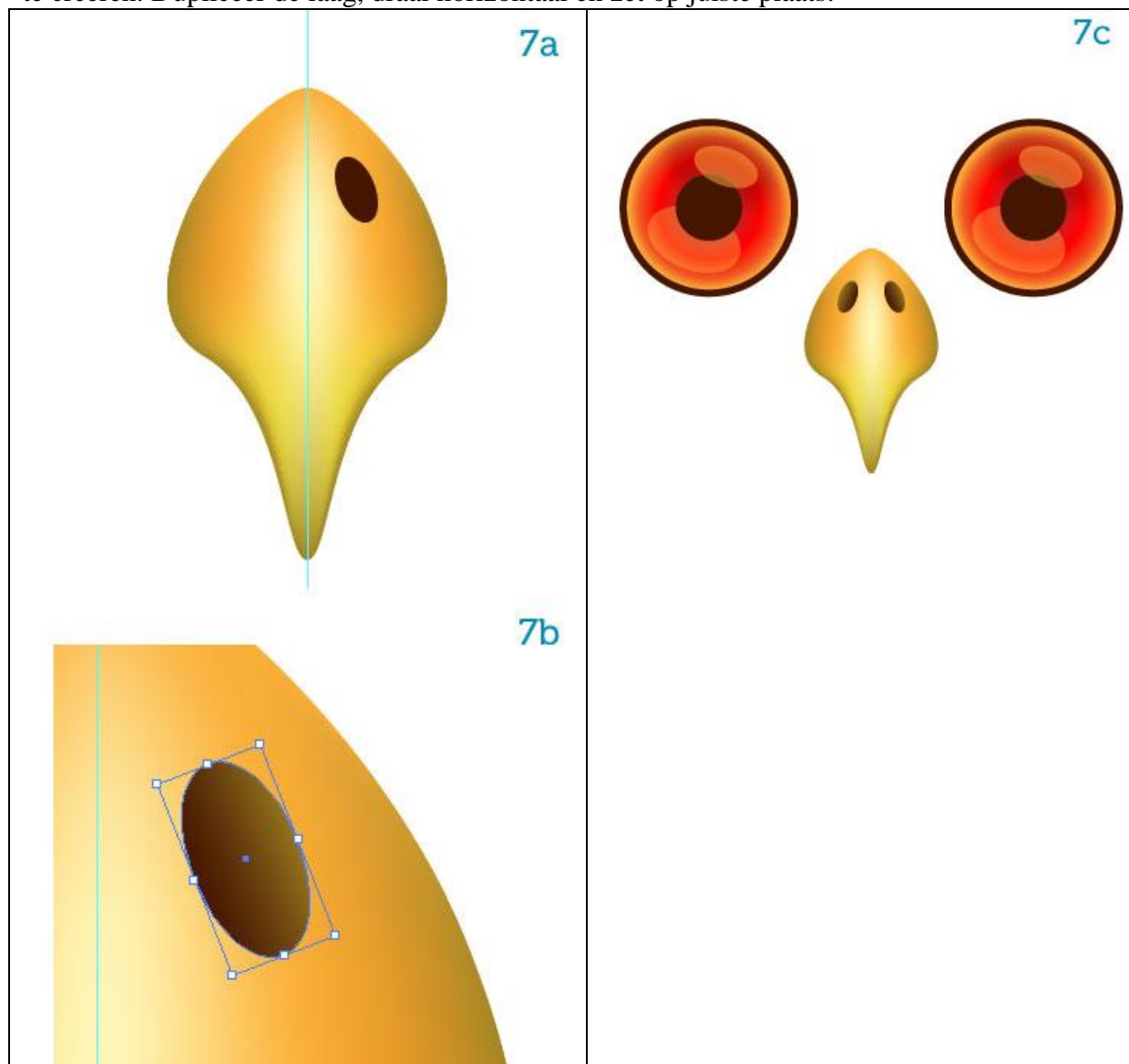
De bek is nogal buiten proportie als je die bekijkt tegenover de ogen, dus moet je die wat aanpassen. Probeer de vorm ervan nog verder aan te passen met Transformatie > Verdraaien. Geef dan een passende verloopbedekking.



Met de gereedschappen Tegenhouden en Doordrukken kan je hooglichten en schaduwen toevoegen.

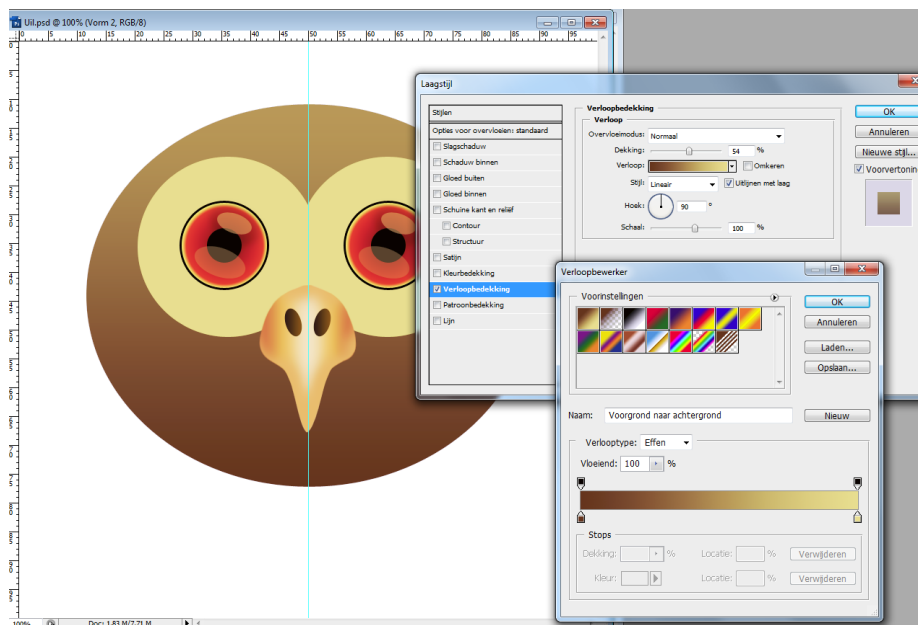
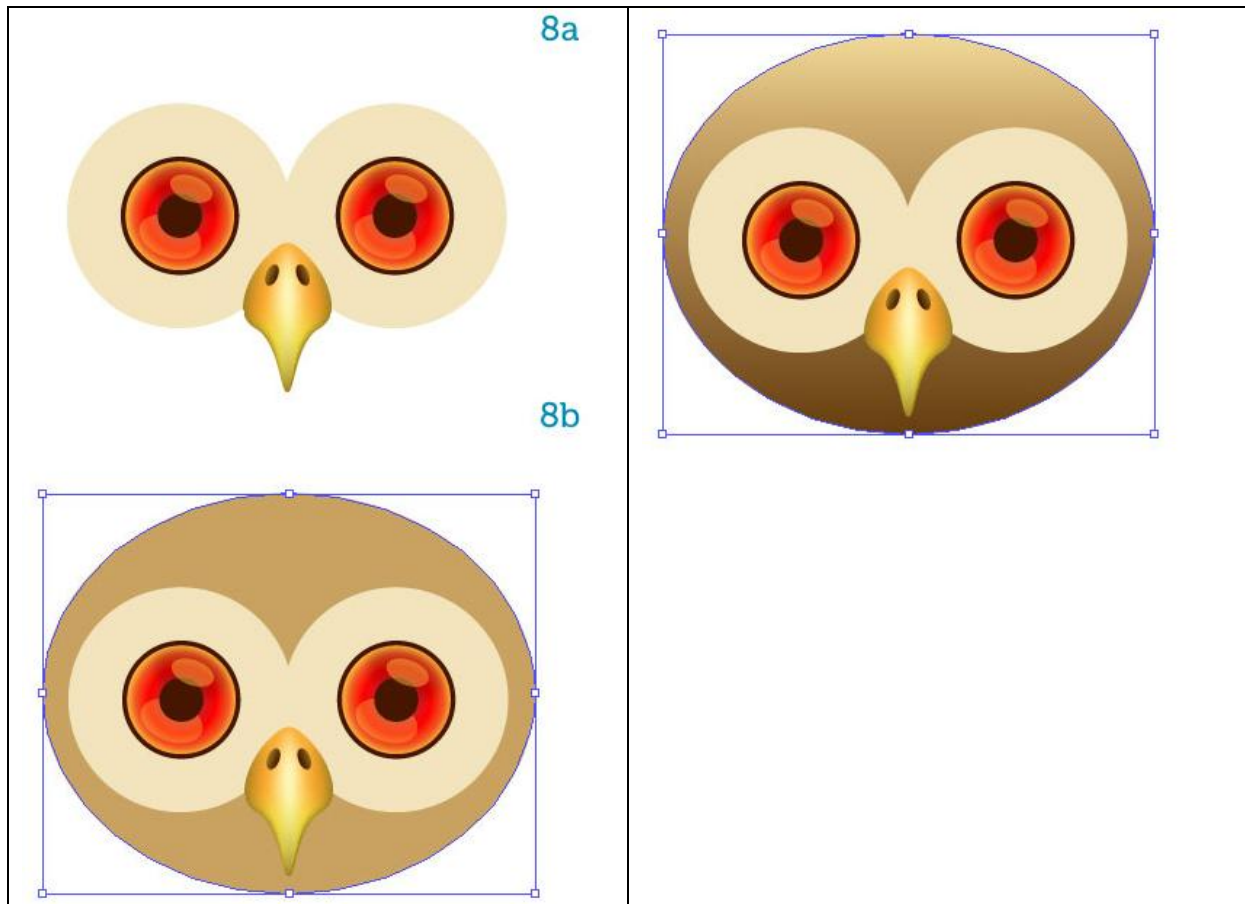
### Stap 7

Voor de neusgaten een kleine bruine ovaalvorm tekenen, vul met verloopbedekking om diepte te creëren. Dupliceer de laag, draai horizontaal en zet op juiste plaats.



## Stap 8

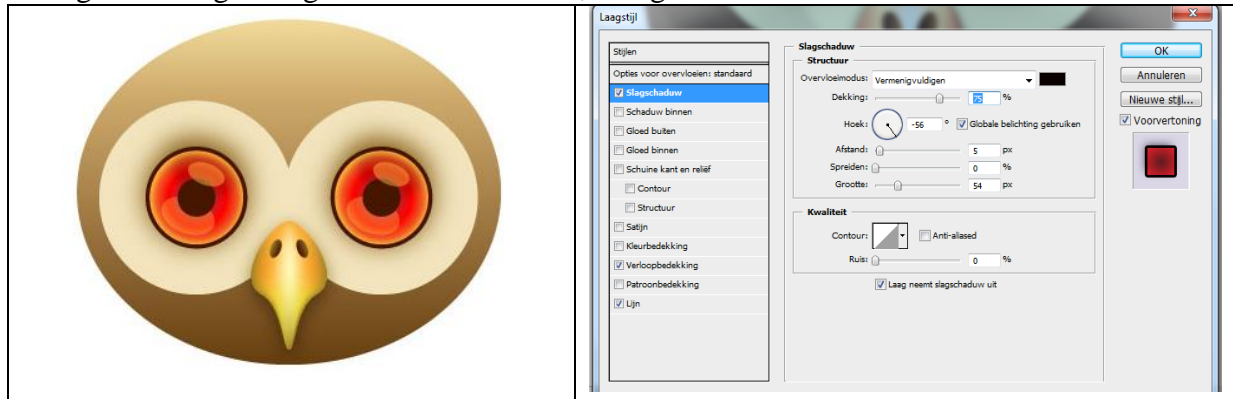
Het hoofd tekenen. Teken twee overlappende cirkels rond de ogen, voeg beide lagen dan samen tot één enkele laag. Dan het hoofd met een bruine ovaal die je een verloopbedekking geeft, het licht komt van bovenaan.





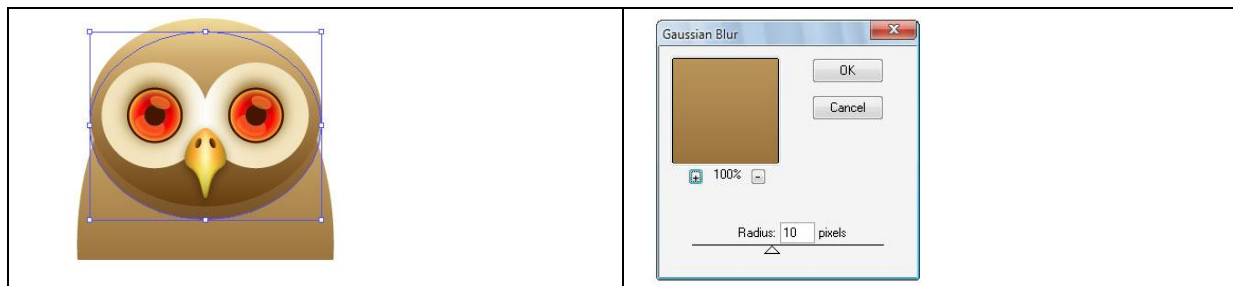
## Stap 9

Voeg aan de lagen slagschaduw toe: de bek, de ogen.



## Stap 10

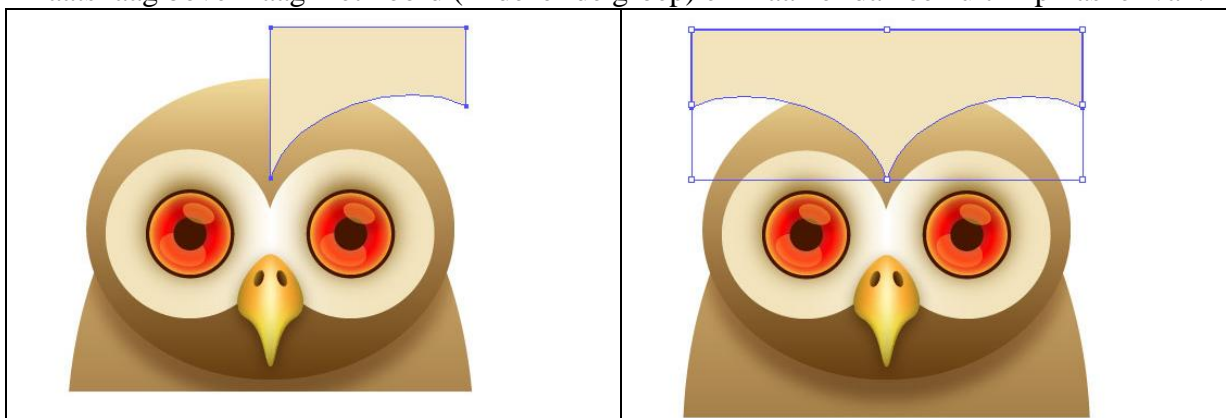
Voor je eigen gemak kan je alle lagen van het hoofd in eenzelfde groep onderbrengen. Dupliceer de groep, voeg samen met Ctrl + E, bekomen laag onder originele groep plaatsen, Gaussiaans vervagen toevoegen. Modus = Vermenigvuldigen, dekking = 50%. Het lichaam tekenen. Ovalen vorm tekenen, geef zelfde verloop als het hoofd. De schaduw van het hoofd mag enkel op het lichaam vallen en niet op de achtergrond. Ctrl + klik op laag met lichaam, selectie omkeren en deleten op schaduwlaag.



## Stap 11

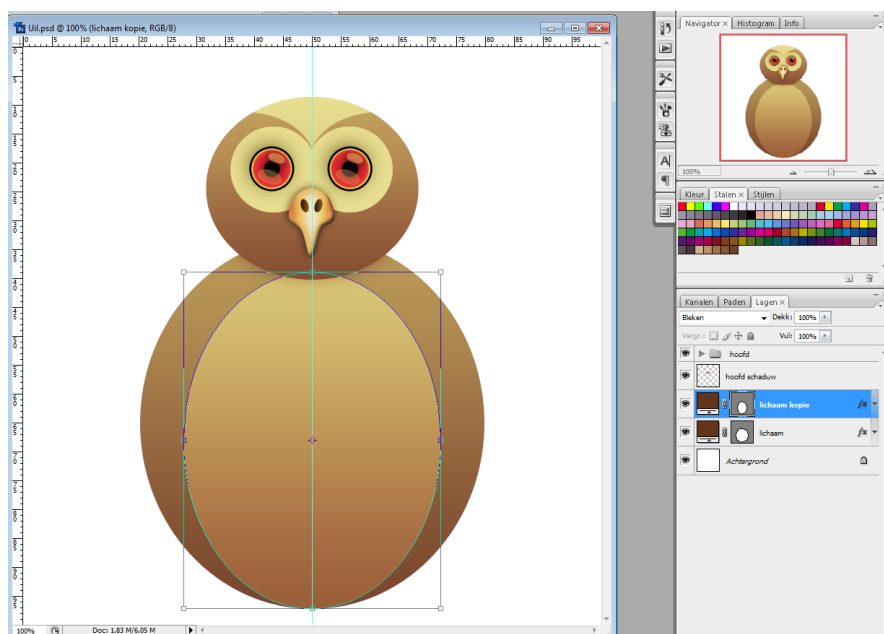
We werken het hoofd af met een deeltje met lichtere pluimen. Begin met eerst één deeltje ervan te tekenen, dupliceer, draai horizontaal, voeg samen...

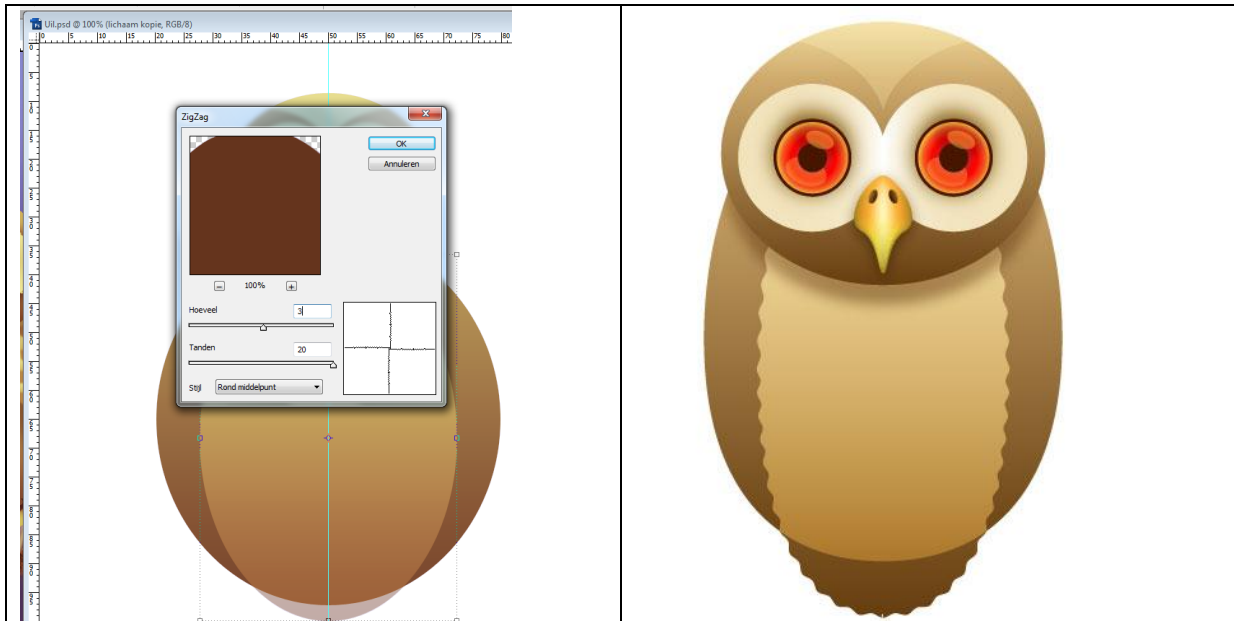
Plaats laag boven laag met hoofd (in dezelfde groep) en maak er dan een uitknipmasker van.



## Stap 12

Nu wat lichtere pluimen op de buik. Dupliceer laag met lichaam, geef lichtere kleur door de modus van die kopie op 'Bleken' te zetten, pas de vorm aan. Ga dan naar Filter > Vervorm > Zig Zag en probeer hier de instellingen zelf aan te passen. Het lukt niet helemaal zoals je dat ook bekommt in Illustrator...





### Stap 13

Uitknipmasker tussen die lichtere buik laag en laag met lichaam.  
Pas dezelfde filter toe voor de andere lagen.



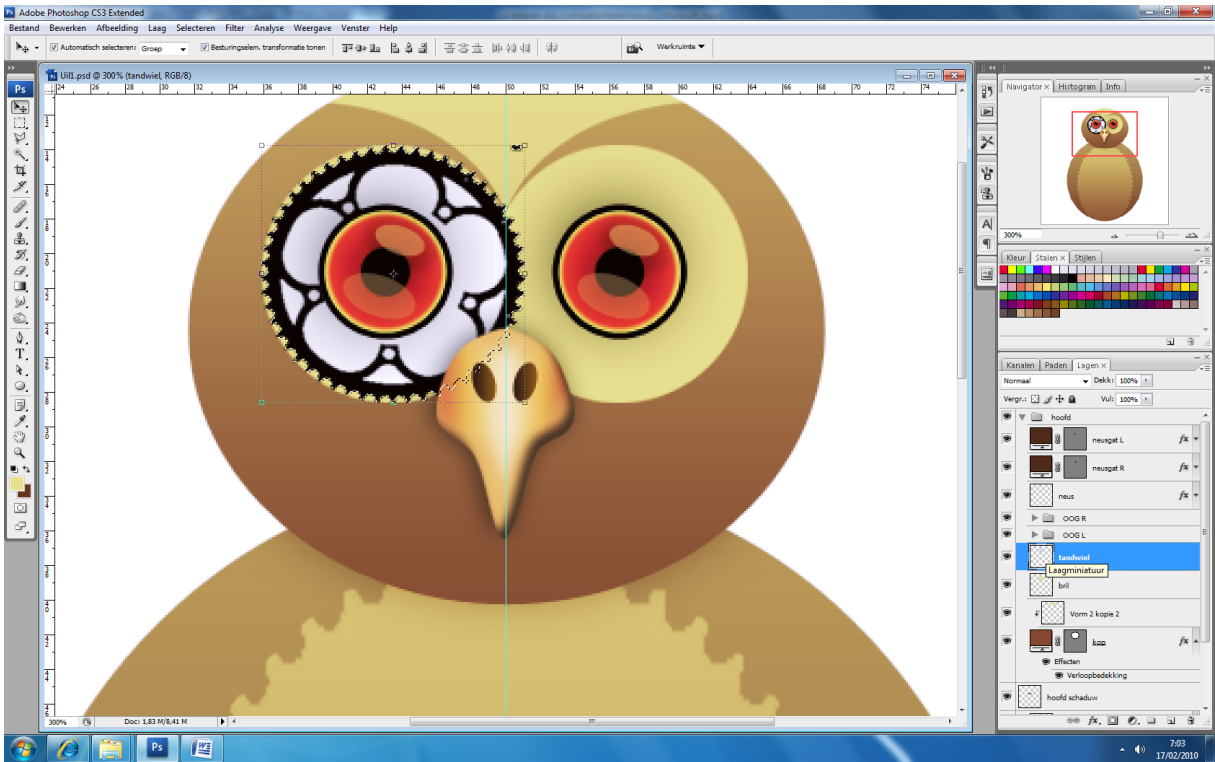
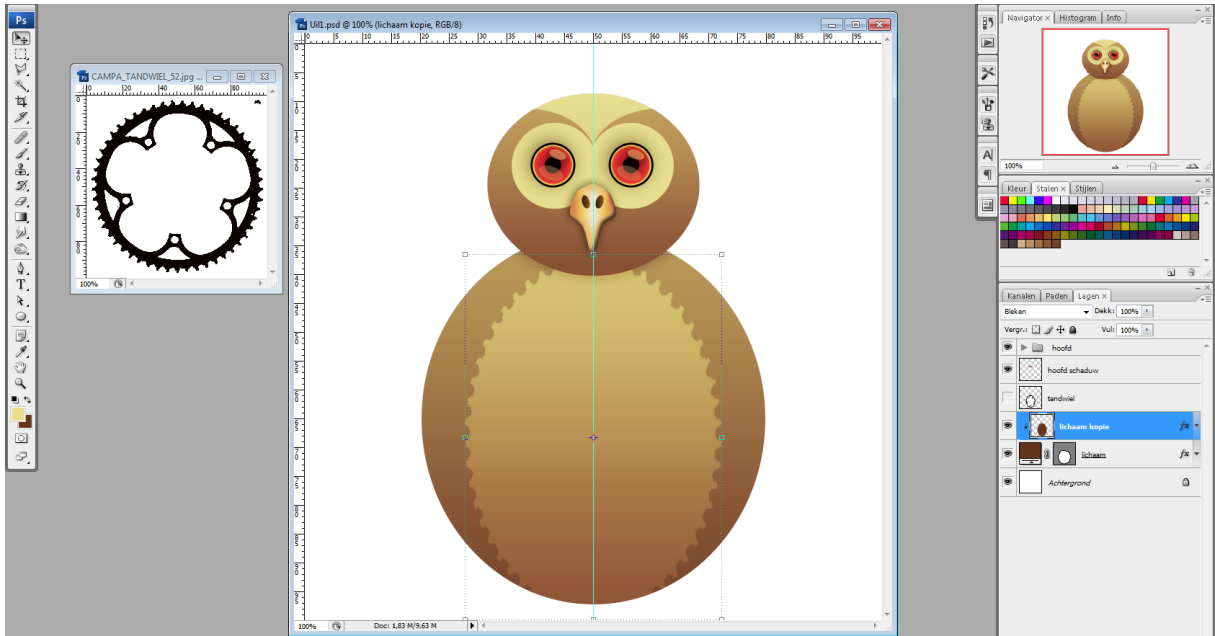
### Opmerking:

Aangezien ik mijn eigen resultaat niet zo goed vond, zocht ik een andere manier om toch dit tandwiel effect na te maken.

Afbeelding gezocht met tandwiel, het tandwiel helemaal zwart gemaakt met Afbeelding > Aanpassingen > drempel, tandwiel gekopieerd boven laag met buik, grootte aangepast, Ctrl + klik op dit tandwiel, selectie omgekeerd en gedeleten of met gum vegen op laag met buik. Uitknipmasker maken tussen die lichtere buik laag en laag lichaam.

Dit lijkt er beter op!

Hetzelfde gedaan voor die andere lagen!



#### Stap 14

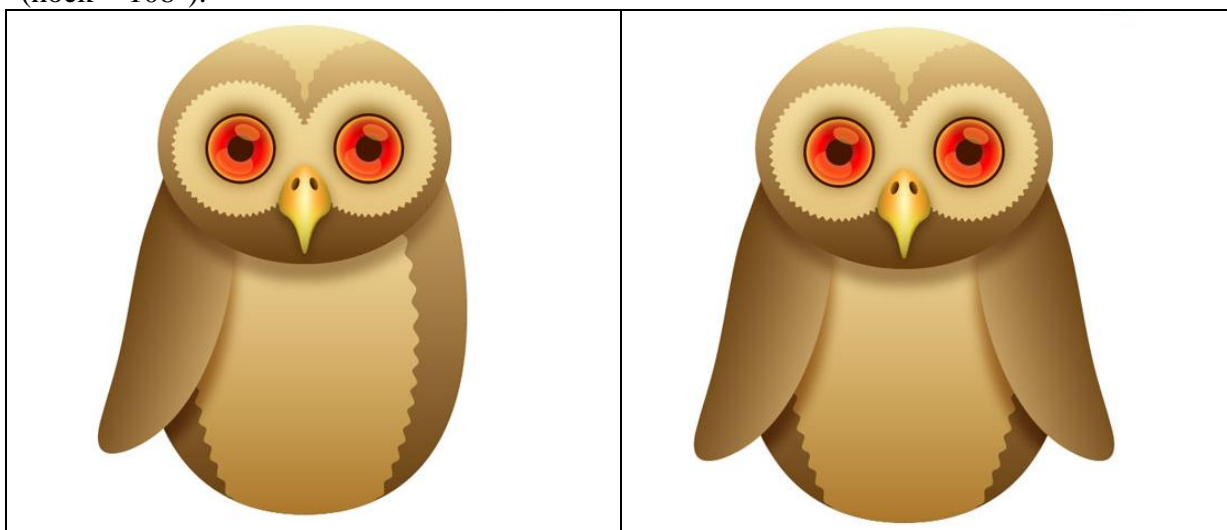
De linker vleugel tekenen met Pen gereedschap (P) op een aparte laag boven laag met lichaam maar onder het hoofd, geef een verloopbedekking met twee tinten bruin. Ik heb het verloop van laag lichaam gekopieerd en de hoek aangepast ( $0^\circ$ ).



#### Stap 15

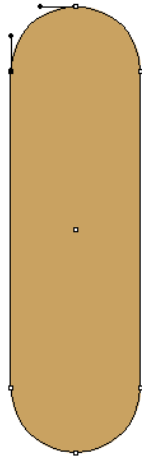
De vleugel dupliceren, laagmodus = Vermenigvuldigen, onder originele laag plaatsen, geef een gaussiaanse vervaging (10 px). Dit is de schaduw van de vleugel. Zorg dat de schaduw enkel op het lichaam valt en niet op de achtergrondlaag, zie stap 10

De linkervleugel dupliceren, horizontaal omdraaien, verloopbedekking aanpassen (hoek =  $108^\circ$ ).



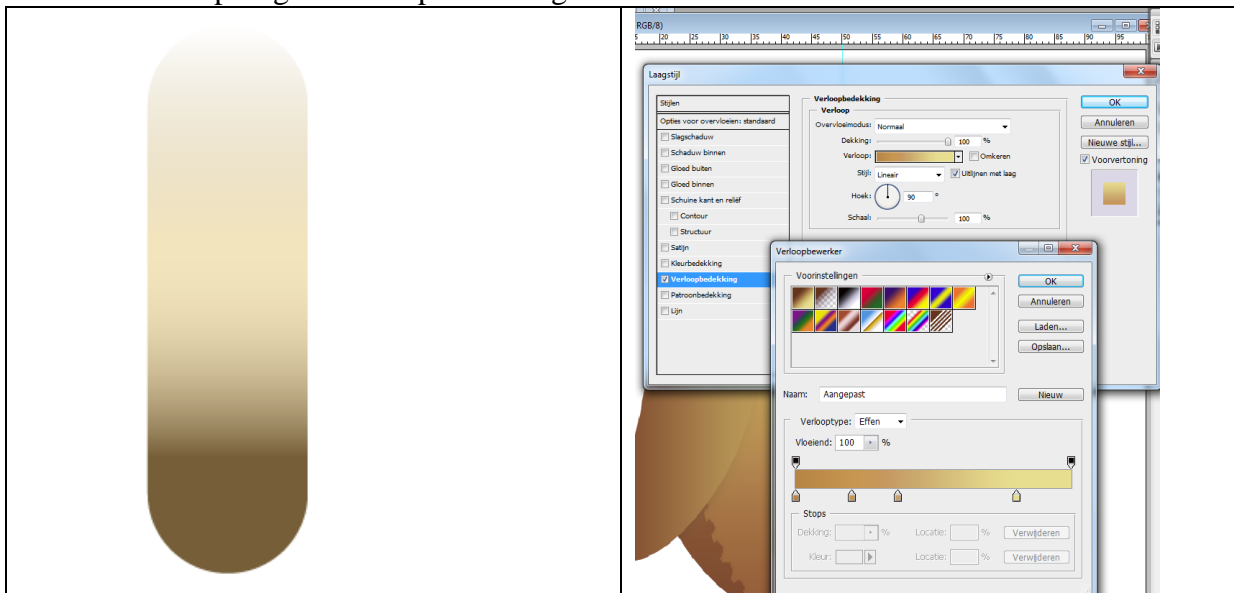
### Stap 16

We proberen nu een veer te tekenen. Afgeronde rechthoekvorm tekenen met straal = 30 px.



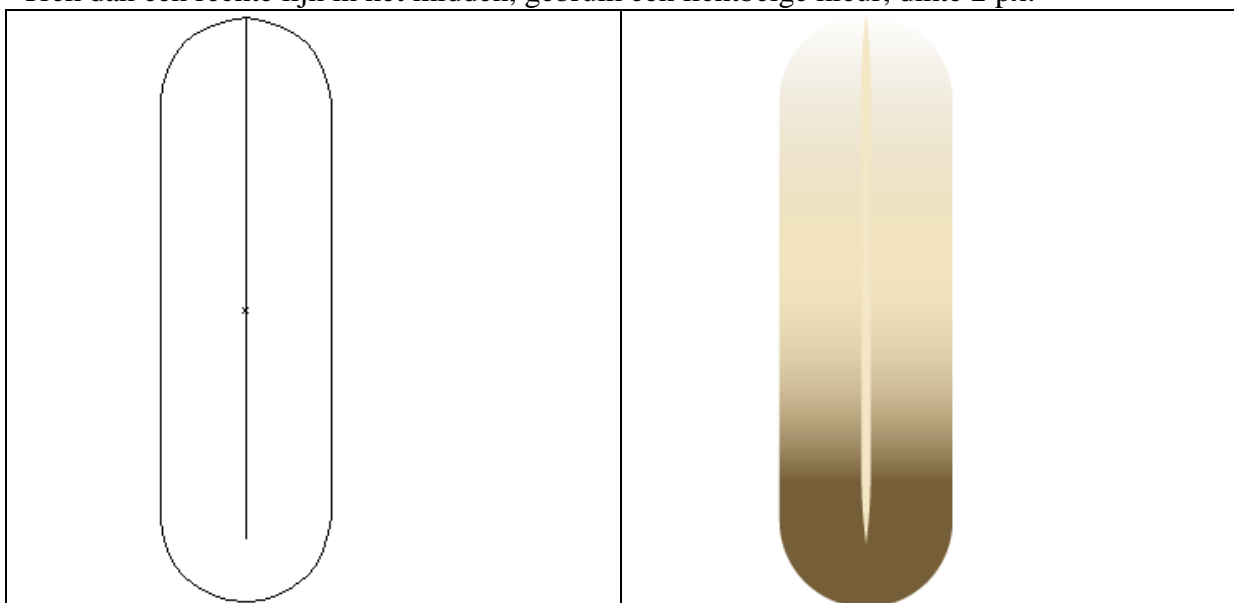
### Stap 17

Vul met verloop of geef verloopbedekking.



### Stap 18

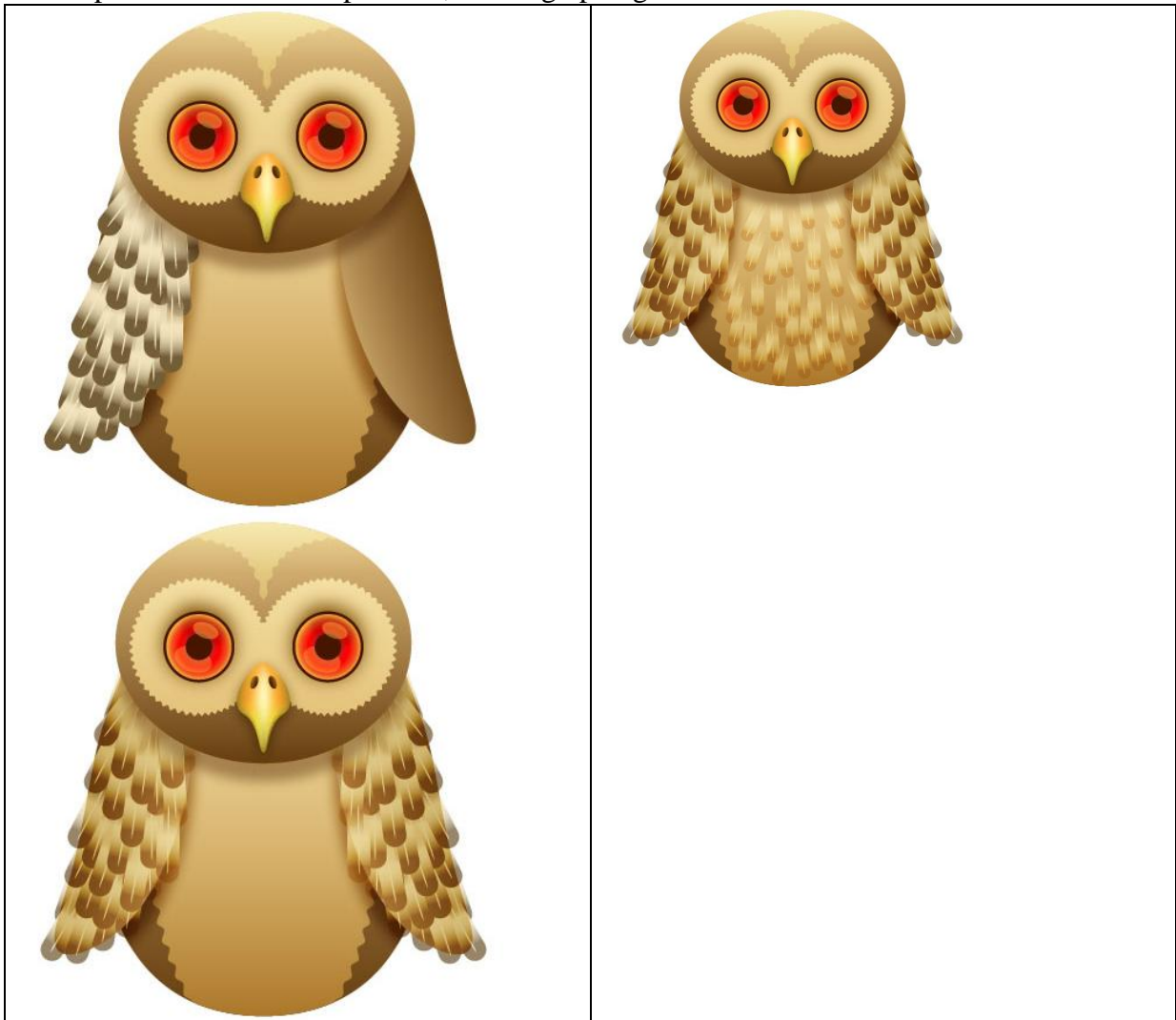
Trek dan een rechte lijn in het midden, gebruik een lichtbeige kleur, dikte 2 px.



### Stap 19

Plaats nu zoveel veren als gewenst op linkervleugel. Groepeer. Dupliceer de groep, draai horizontaal en plaats op de andere vleugel.

Ook op de buik van de uil plaatsen, dekking op ongeveer 50%.



### Stap 20

We tekenen een tak, de vorm mag onregelmatig zijn. Vul met een verloop van donkerbruin naar lichtbruin.



### Stap 21

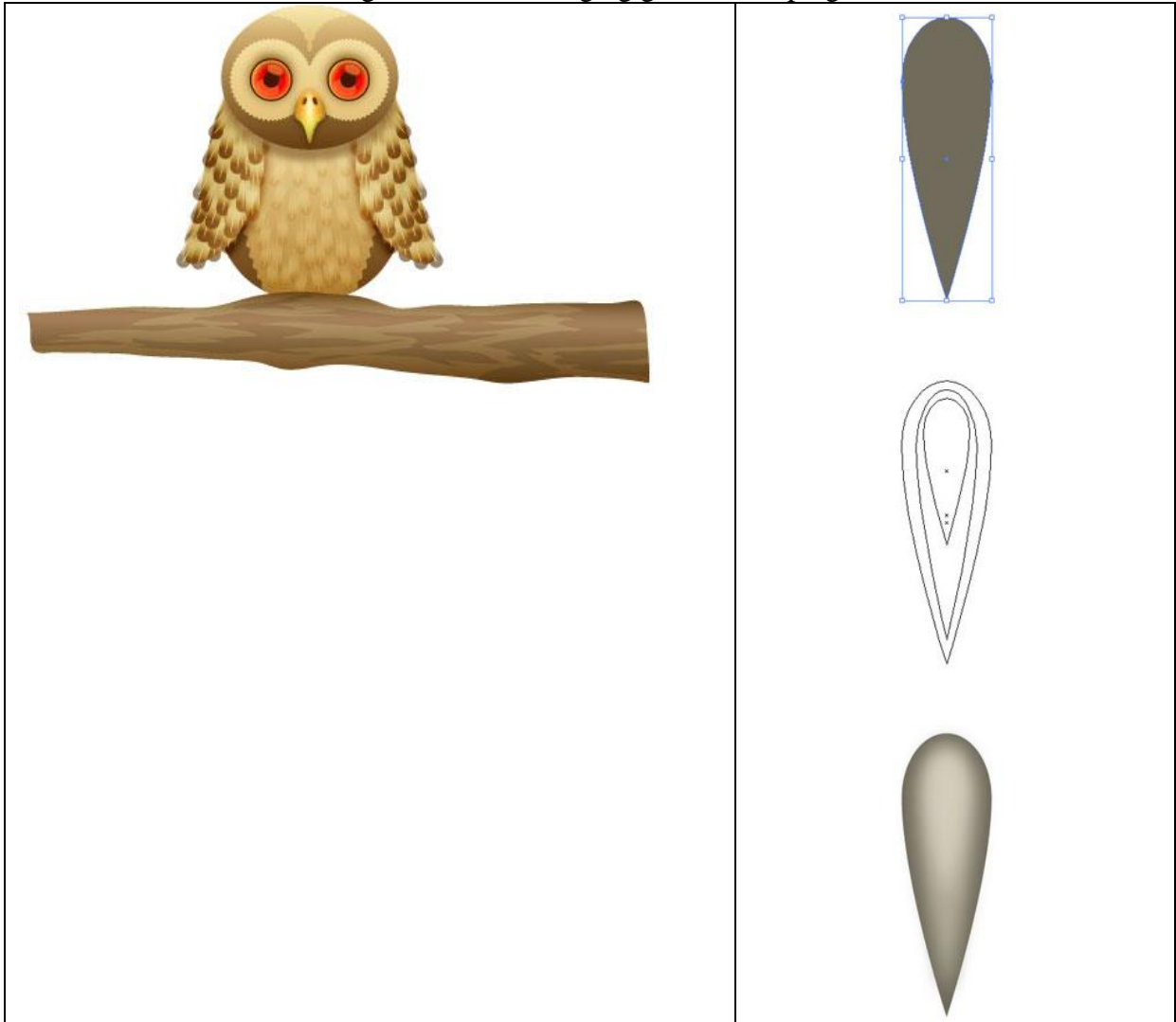
De structuur op de tak kan je tekenen met het penseel. Ik heb er een boomstam structuur boven geplaatst en de laagmodus ervan gewijzigd mask.



## Stap 22

De uil staat achter de tak. We tekenen nu de tenen en klauwen van de uil.

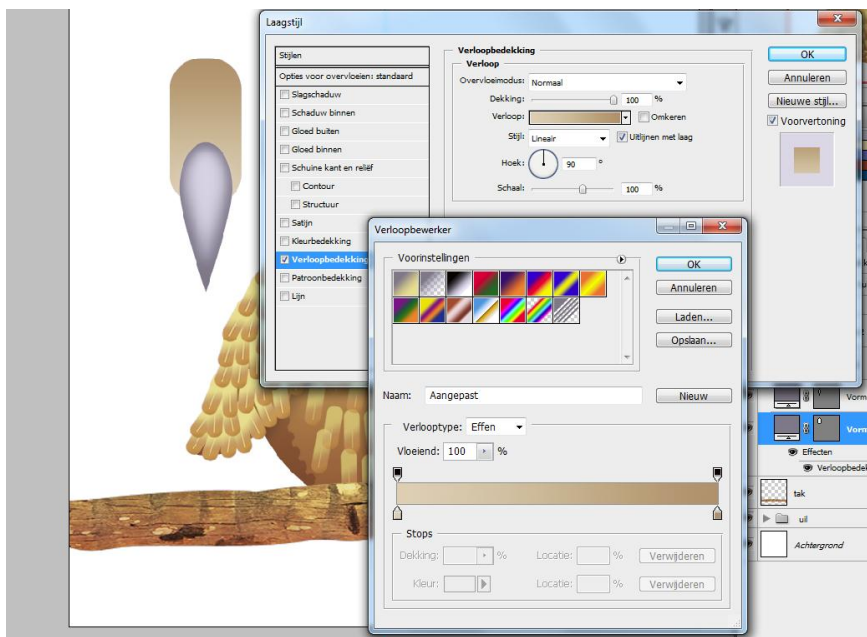
Nieuwe laag, teken een soort druppelvorm voor de klauw (bij de aangepaste vormen noemt dit regendruppel). Die vormlaag dan twee keren dupliceren en verkleinen, de twee kopie lagen op modus bleken zetten en een gaussiaanse vervaging geven van 5px geven.





## Stap 23

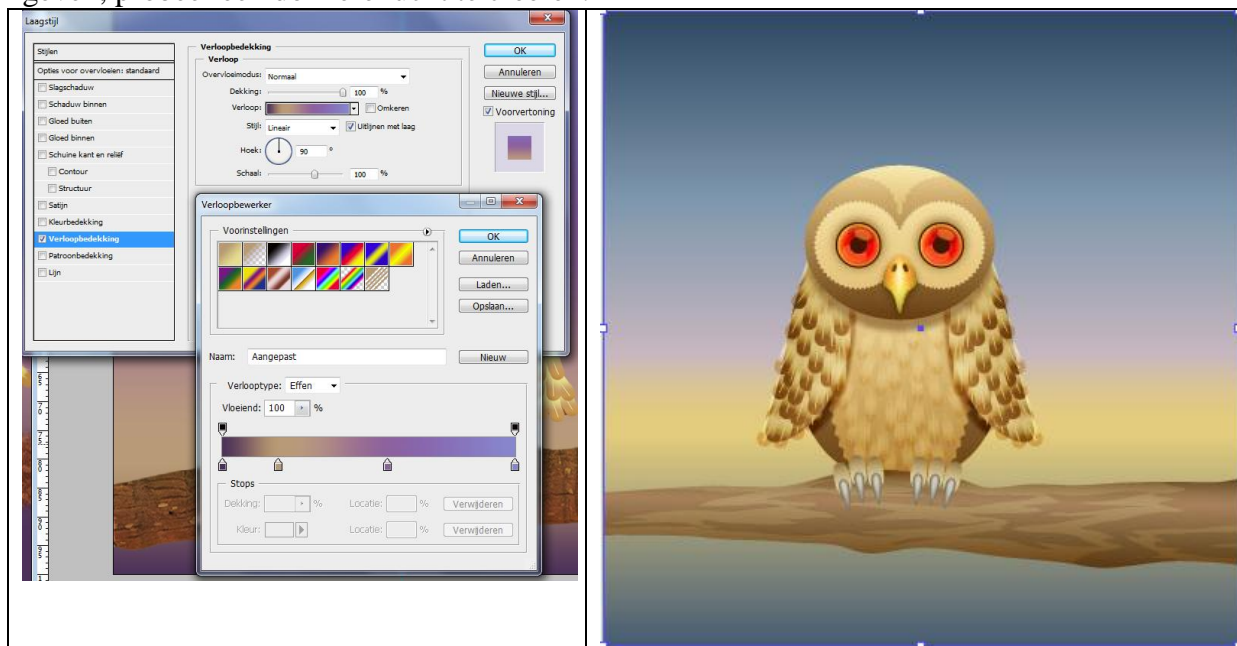
Teken de teen (afgeronde rechthoekvorm straal = 40 px) achter de klauw en vul met verloop. De drie lagen van de klauw en de laag met teen in eenzelfde groep onderbrengen. Zet mooi op de tak, dupliceer, drie aan elke kant, roteer, ...



## Stap 24

We werken het geheel af.

Nieuwe laag boven de achtergrondlaag, vul met om het even welke kleur, verloopbedekking geven, probeer een donkere lucht te creëren:



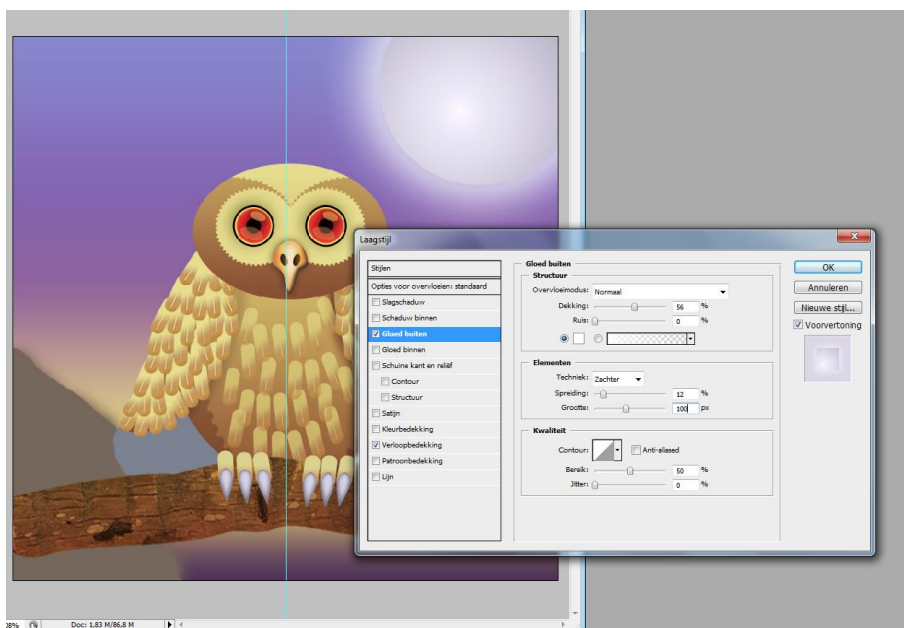
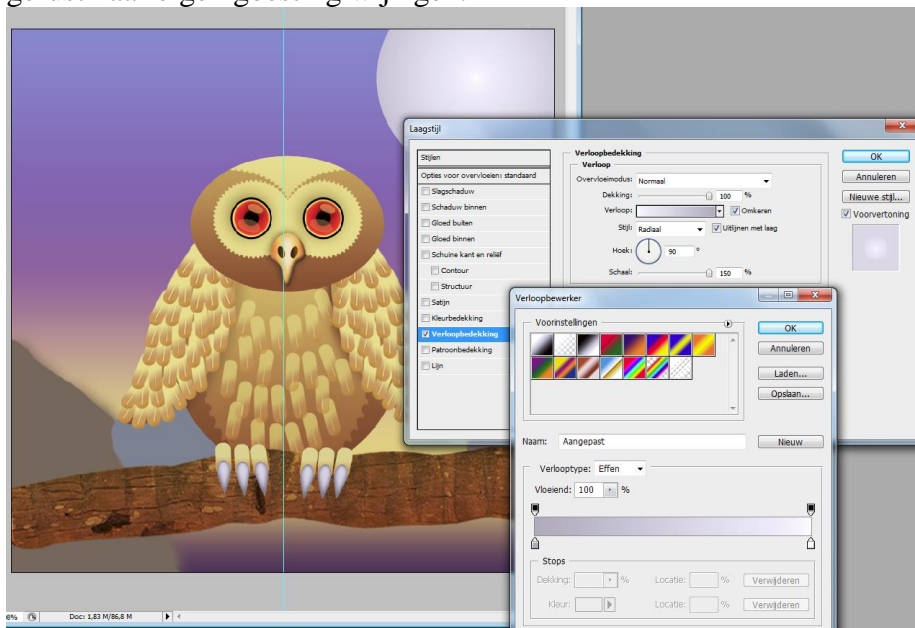
## Stap 25

Op een nieuwe laag teken je met het penseel enkele geschetste bergen om zo diepte te creëren.



## Stap 26

De maan is eer cirkelvorm gevuld met een radiaal verloop. Terwijl het verloop open staat versleep je het. Geef ook een gloed buiten. De waarden worden gegeven als voorbeeld, kan je gerust naar eigen goesting wijzigen.



## Stap 27

Voor de sterren gebruik je een wit penseel, verschillende groottes, nieuwe laag met modus op Bedekken.

En tenslotte indien gewenst nog wat slagschaduw geven aan de tenen.



De eindplossing vind je begin deze les.