Hoe je een structuur op een oneffen oppervlak aanbrengt

<u>Stap 1</u>

Foto's zoeken die we kunnen gebruiken. Boze man, boomschors.



<u>Stap 2</u>

Gezicht uitsnijden met Pengereedschap, optie op Paden.

Nieuw document:1562 pixels x 1172 pixels ; 300 dpi, kopieer en plak het gezicht op het witte canvas. Open de schorsafbeelding, overbrengen op je werkdocument, grootte aanpassen, roteren.



Gebruik de Kloonstempel om die boomstructuur te verbeteren. Probeer die omcirkelde delen te vullen, bijkloonen. Er werd een zacht penseel gebruikt, grootte = 200 pixel.



<u>Stap 4</u>

Activeer laag met man, oogje laag met boomschors even uitzetten, ga naar het palet Kanalen, selecteer het kanaal met het beste contrast (blauw), dupliceer dit kanaal naar een nieuw document.





Op het nieuwe document: Een 2 pixel Gaussiaanse Vervaging toepassen en de niveaus aanpassen. Bewaar dit document als "Verplaatsen.psd."

	Channel: Alpha 1	ОК
1 mg	Input Levels: 0 1.00 214	Cancel
*		Load
		Save
07333		Auto
A.S. St.	Output Levels: 0 255	Op <u>tions</u>
16.		111
	•	Preview

<u>Stap 6</u>

Keer terug naar het werkdocument, selecteer terug het "RGB" kanaal (alle kanalen zijn weer geselecteerd en de afbeelding is weer gekleurd). Lagenpalet aanklikken. Laag met boomschors weer zichtbaar maken: ga naar Filter > Vervorm > Verplaatsen. Horizontale en Verticale schaal = 1 (of probeer andere waarden), vink Uittrekken tot passend aan. Ok. Kies het gemaakte bestand, zet laagmodus op 'Vermenigvuldigen'. Je ziet hoe de schors wat vervormd is op het gezicht.



Alles staat nog niet goed op zijn plaats, dus verplaats de schors naar beneden tot alles het gezicht goed bedekt. Gebruik deze rimpel (is omcirkeld) als gids om te zien waar je de schors moet plaatsen.



<u>Stap 7</u>

Dupliceer laag met schors twee keren, zet de ene laag op modus Vermenigvuldigen en dekking 100%. Zet de andere laag op modus Normaal, dekking 40%. Plaats lagen, zie hieronder.

1 AL	THAN	北京	
1 - Ste			Layers Channels Paths 🕡
A	AY N	U. S. A.	Lock: 🖸 🍠 🕂 🖻 🛛 Fill: 100% 🕨
D. D.K.	17	有人也到外	BARK NORMAL 40%
R. P.C.	行家人で	自义而作	BARK MULTIPLY
	196AN	- Alle	FACE
I ELES	ANY T	1770 J. H.M.	BARK
MA TH	1 1 1	AMANA	Background
TANA	S/ TY		📾 Ø. 🗆 Ø. 🗆 🖬 🗄
	A.C.A.	L. AMARIA	

Ctrl + klik op laag "Face" om een selectie te maken. Selecteer laag met "schors Normaal 40%" en ga naar Laag > Laagmasker toevoegen > selectie onthullen. Herhaal dit voor de laag "Schors Vermenigvuldigen". Zoom in tot 300%, gebruik Pengereedschap om een pad te tekenen rond de ogen en de mond, Ctrl + klik op het pad om een selectie van het pad te laden.



Stap 9

Selecteer het masker van laag "schors Normaal 40%" om zo direct op het masker te kunnen werken, Selecteer zwart als achtergrond kleur, verwijder de selectie uit het laag Masker. Herhaal voor laag "schors Vermenigvuldigen".



<u>Stap 10</u>

Laag > Nieuwe Aanpassingslaag > Curven, bovenaan in het lagenpalet, zie instellingen hieronder. Vul het masker van de aanpassingslaag met zwart zodat de effecten niet zichtbaar zijn.



<u>Stap 11</u>

Oogjes lagen met schors uitzetten, met Pengereedschap een pad tekenen rond datgene wat we wensen te maskeren. Bijvoorbeeld de lijnen onderaan de neus en de wangen zijn makkelijk te volgen. Ctrl + klik op het pad om er een selectie van te maken (in padenpalet).



<u>Stap 12</u>

Selecteer een wit, zacht penseel (hardheid = 0%), dekking = 16%, schilder direct op het laagmasker. Desnoods enkele keren overschilderen daar waar er schaduw moet zijn, minder op de andere plaatsen.



Stap 13 Schilder over de andere gelaatstrekken die harde lijnen weergeven zoals onderaan de lip. Teken schaduw op dezelfde manier.



Stap 14

Gezicht selecteren: Ctrl + klik op laag "Face", ook hier schaduwen tekenen...



<u>Stap 15</u>

...Penseelgrootte wijzigen om die aan te passen aan de plaatsen die je aan het beschilderen bent, rond de lip gebruik je bijvoorbeeld een kleiner penseel.



<u>Stap 16</u>

Oogjes van lagen met schors weer uitzetten om te zien op het gezicht waar de schaduwen zijn. Je kan nog altijd het masker bewerken van laag met gezicht. Schakel zichtbaarheid schorslagen aan en uit om beter te kunnen werken.



<u>Stap 17</u>

Om plaatsen met schaduw te verzachten of te verbeteren, wijzig penseelkleur naar zwart, schilder op het masker zoals hiervoor uitgelegd. Blijf op het masker werken tot alles ok is.



<u>Stap 18</u>

Terwijl je op het Masker schildert, wijzig penseelgrootte en dekking om overeen te stemmen met de schaduw. Voor een grote geleidelijke schaduw, gebruik een penseel van ongeveer 300 pixel, dekking 16%, daarna penseelgrootte verkleinen, 18 pixels, dekking verhogen om passend te maken. Tenslotte op het masker van de aanpassingslaag met curve, een 0,6 pixel Gaussiaanse Vervaging toepassen om de randen te verzachten.



Dupliceer lagen met "schors", plaats onder laag "Face". Zie lagenpalet hieronder, de ene laag Normaal, 40% dekking, de andere Vermenigvuldigen, 100% dekking. Onder deze beide lagen een nieuwe laag maken, vul met volgende kleur: C=61%, M=66%, Y=66%, K=62%.



<u>Stap 20</u>

Selecteer laag "Face" (Ctrl + klik), selectie omkeren, Selecteren > Omkeren, daarna Selecteren > Bewerken > Vergroten, 1 pixel. Selecteer Masker van de aanpassingslaag Curven en vul de selectie met 20% zwart.



<u>Stap 21</u>

Selectie maken van het pad met Ogen en Mond, voeg schaduw toe door te tekenen op het masker van de Aanpassingslaag met Curven.



Stap 22

Voeg alle lagen samen, Voeg daarop twee aanpassingslagen toe: Curven en Kleurtoon/Verzadiging helemaal bovenaan in het lagenpalet.



Edit:	Master	×	ОК	
			Cancel	(FACK)
	Saturation:	-32	Save	
	Lightness:	0		A ANALAS
		I & I	Preview	UN EN

<u>Stap 23</u>

Alle lagen samenvoegen, ga nu naar Filter > Uitvloeien, Selecteer het gereedschap Zwellen, rest instellingen zie hieronder. We bewerken de plaatsen rond de wangen, neus, voorhoofd om een soort 3D toe te voegen. Met het penseel enkele keren klikken op omcirkelde plaatsen (beter dan te slepen)

		OK Cancel
	BIG BRUSH	Load Mesh Save M
	- CHERRY STUFFE	Tool Options
		Brush Size: 558 💌
R		Brush Density: 83 💌
	CALL TO ARE INTO	Brush Pressure: 33 💌
	CONST CONTRACTOR	Brush Rate: 54 💌
	NO FALLON T	Turbulent Jitter: 87 🗸
		Reconstruct Mode: Revert
Q		Stylus Pressure
MEDIUM I	BRUSH SMALL BRUSH	Reconstruct Options
	AND REAL PROPERTY.	Mode: Rigid
		Reconstruct Restor
汉。 是自己的意义	Look Kancall	Mask Ontions
	ALL	

Besluit

Je kan nog andere effecten toevoegen, bijvoorbeeld, boomblaadjes, bugs, om het eindresultaat te verfraaien. Deze techniek werkt voor om het even welke structuur die je op een oppervlak aanbrengt.

