http://photoshoptutorials.ws/photoshop-tutorials/photo-manipulation/how-to-create-a-magic-yielding-sorceress-photo-manipulation.html

Toverheks



Nodig: Mystiek woud ; Black Magic ; Vlinders ; sparkle penselen ; ster penselen

Stap 1: Nieuw Photoshop document

Bestand \rightarrow Nieuw: breedte = 2480 pixels; hoogte = 3508 pixels; 300pixels/inch; RGB ; Transparant

			New	
	<u>N</u> ame:	Untitled-1		ОК
Preset:	Custom		\$	Cancel
	<u>W</u> idth:	2480	pixels	Save Preset
	<u>H</u> eight:	3508	pixels	Delete Preset
	<u>R</u> esolution:	300	pixels/inch	•
	Color <u>M</u> ode:	RGB Color	🗧 8 bit	•
Background Contents: Transparent			Image Size:	
À Adv	anced			
	Color Pr <u>o</u> file:	Working RGB:	sRGB IEC61966-2.1	•
Pi <u>x</u> el	Aspect Ratio:	Square		\$

Stap 2: fantasie achtergrond

Open "Mystiek woud", plaats op je nieuw document, noem bekomen laag "achtergrond". Transformeer tot passend op het canvas (gebruik Vrije Transformatie Ctrl + T).





De afbeelding wat vervagen met Filter > Vervagen > Vage Lens: Sneller ; Diepte toewijzen: Bron = geen ; Brandpunt afstand vervagen = 0 ; Negatief = niet aangevinkt ; Iris : Vorm = Achthoek (8) ; Straal = 64 ; Bladkromming = 0 ; Rotatie = 0 ; Spiegelende hooglichten : Helderheid = 0 ; Drempel = 255 ; Ruis : Hoeveelheid = 0 ; Distributie = Gaussiaans aanvinken.

Je bekomt ongeveer onderstaande:



Wat licht plaatsen op de achtergrond. Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), noem de laag "Licht 1". Zet de voorgrondkleur op # FFFFDB



Penseel selecteren (B).



Laag "Licht 1" is actief, schilder op de hieronder aangeduide delen:





Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), noem de laag "Licht 2". Zelfde penseel, zelfde kleur (FFFFDB) : Penseelgrootte = 900px; hardheid = 0%; dekking = 50%; stroom = 100%, schilder op de hieronder aangeduide delen:



Nog een nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), naam = "Licht 3". Voorgrondkleur = # FFFFF4. Penseel: grootte = 800px ; hardheid = 0% ; dekking = 50% ; stroom = 100%. Schilder op de aangeduide delen:





Toverheks - blz 7

Sommige delen donkerder maken.

Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), naam = "Donkerder BG1". Voorgrondkleur = # 000000 Penseel : grootte = 700px ; hardheid = 0% ; dekking = 25% ; stroom = 100% Schilder op het aangeduide deel:





Toverheks - blz 8

Alle lagen selecteren, groeperen (Ctrl + G). Noem de groep "Achtergrond".



Stap 3: Tovenares

Open "Black Magic". Achtergrond verwijderen, hier wordt Lasso (L) gebruikt om de dame uit te selecteren. Daarna de selectie op je werkdocument plaatsen. Noem bekomen laag "tovenares".





Gebruik je Gum (E) om deel van de mantel weg te vegen: penseelgrootte = 600px; hardheid = 0%; dekking = 25%; stroom = 100%. Veeg op aangeduide deel:



Toverheks - blz 10



Randen mantel verzachten: Vervagen gereedschap (R) selecteren: penseelgrootte =175px ; hardheid = 0% ; modus = Normaal ; sterkte = 100%



De hieronder aangeduide delen vervagen:



We wijzigen de kleuren van de dame, zorg dat laag "tovenares" actief is, ga dan naar Afbeelding > Aanpassingen > Kleur Balans. Voor de Middentonen: -27; -15; 0

	Color I	Balance		
Color Balance Color Lev	əls: -27 -:	15 0		Сок
Cyan Magenta Yellow			Red Green Blue	Previe
Tone Balance – O <u>S</u> hadows O Preserye Luminosi	Midtones)	<u>Highlights</u>		

Bekomen resultaat:



We voegen wat licht toe aan de achtergrond. Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), naam = "Licht 4". Voorgrondkleur = # FFFFE6. Penseel: grootte = 600px ; Hardheid = 0% ; dekking = 30% ; stroom = 100% Schilder op het aangeduide deel van de afbeelding:





De delen die geen licht ontvangen donkerder maken.

Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), naam = "Donker1". Voorgrondkleur = # 000000Penseel (B): grootte = 600px ; Hardheid = 0% ; dekking = 30% ; stroom = 100%Schilder op het met rood aangeduide deel:





Nog donkerder maken, nieuwe laag, naam = "Donker2". Even nakijken dat de kleur nog altijd op zwart staat, Penseel: grootte = 600px; Hardheid = 0%; dekking = 30%; stroom = 100%





Nieuwe laag = "Donker3". Zwarte voorgrondkleur, penseel : grootte = 500px ; 0% ; 30% ; 100%:



Resultaat:



We gebruiken het Doordrukken gereedschap (O) en schilderen de armen donkerder. Penseelgrootte = 500px ; Hardheid = 0% ; Bereik = Middentonen ; Belichting = 25%



Bekomen resultaat:



Toverheks - blz 18

Alle lagen van deze stap Selecteren en groeperen (Ctrl + G), naam van de groep = "Tovenares".



Met Lasso (L) selectie rond een vlinder maken:



Kopieer en plak de vlinder op je werk document, noem bekomen laag "vlinder". Plaats zoals in afbeelding hieronder en pas de grootte aan (ctrl + T):





Op laag "vlinder": Afbeelding > Aanpassingen > Helderheid/Contrast, waarden = +5; 0 Breng laag "vlinder" onder in een groep die je ook "vlinder" noemt.



Stap 5: Magisch Licht

We voegen het licht toe dat vanuit de handen van de tovenares komt. We gebruiken de Penselen "Sparkles". Laden in Adobe Photoshop!



We voegen het magische licht toe; nieuwe laag, noem de laag "magie1"; selecteer een van die Penselen:



Voorgrondkleur = # D5EDFF

Penseel: grootte = 1600px ; hardheid = standaard ; dekking = 100% : stroom = 100% Schilder binnen het hieronder geselecteerde gebied:



Hieronder het bekomen resultaat:



Nog een nieuwe laag = "Magie2". We gebruiken nu de standaardpenselen, herstel eerst de Penselen Wijzig voorgrondkleur in # D5F5FF.

Penseel: grootte = 800px; Hardheid = 0%; dekking = 50%; stroom = 100%Schilder binnen de hieronder getoonde gele cirkel:



Toverheks - blz 23



Nieuwe laag = "Magie3". We werken verder met een standaard Penseel, kleur = # E6F9FF Penseel: grootte = 1600px ; Hardheid = 0% ; dekking = 25% ; stroom = 100%



Toverheks - blz 24



Nog een nieuwe laag = "Magie4", we laden de penselen 'CRASH_SPACE.abr '. Voorgrondkleur wijzigen # E6F9FF, Penseel selecteren (B), grootte = 615 px ; Hardheid = standaard ; dekking = 100% ; stroom = 100%

Master Diame	ter	615 px	
Jse Sample Size) Hardnessi		Use this br	ush.
			ô
1433	745	615	
319	309	295	Ļ

Begin dan te schilderen vanuit het aangeduide punt (1) in de richting van de rode pijl naar boven (2) Daarna herhaal je dit nog eens vanuit het rode punt nu naar rechts schilderen (gele cirkel toont het resultaat).

Nog een derde keer met ditzelfde penseel schilderen naar links.

Je kan alles volgen in onderstaande afbeeldingen.



Dit is het bekomen resultaat:





The result.



We maken het nog magischer door de sparkles te laten gloeien. Laag "Magie 4" : laagstijl 'Gloed buiten'.

	Layer Style	
Styles	Blending Options General Blending	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal	Cancel
🕒 Drop Shadow	Opacity: 100 %	New Style
Inner Shadow		
🗹 Outer Glow	Advanced Blending	review
ner Glow	Chappels: V R V G V B	
Beval and Emboss	Knockout: None	
	Blend Interior Effects as Group	
Click on this.	Blend Clipped Layers as Group	
⊡ Satin	Image: State of the second state of the second	
Color Overlay	Vector Mask Hides Effects	
Gradient Overlay	Pland Th	
Dattern Overlay	Gray	
	This Layer: 0 255	3
D STOKE	Δ	\$
	Underlying Layer: 0 255	
	•	\$



Dit is het bekomen resultaat:



Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N), naam = "Magie 5".

Penseel: kleur = # E2FBFF ; grootte = 20-60px ; Hardheid = 0% ; dekking = 100% ; stroom = 100%. Schilder enkele stippen van verschillende grootte:



Toverheks - blz 30

Nog een heel helder licht toevoegen. Nieuwe laag = "Magie6". Zelfde kleur als voor laag "Magie 5". Penseel (B) : grootte = 900px ; Hardheid = 0% ; dekking = 100% ; stroom = 100% Schilder op de hieronder aangeduide plaats:





Je afbeelding zou er dan ongeveer zo moeten uitzien:



Alle lagen die we bekomen hebben na deze stap selecteren en groeperen (Ctrl + G) noem de bekomen groep "Magisch Licht".

Stap 6: Gloed toevoegen

We voegen gloed toe op het gezicht van de toverheks dat voortkomt van het magische licht op haar hand. Nieuwe laag (Ctrl + Shift + N) als bovenste laag in het lagenpalet, noem de laag "Gloed1". Penseel selecteren, kleur = # E2FBFF, deze kleur gebruiken we voor alles wat we schilderen gedurende deze stap. Penseelgrootte = 500px ; Hardheid = 0% ; dekking = 25% ; stroom = 100% We schilderen eerst op de ogen van de dame. Goed inzoomen naar ongeveer 400%.



Schilder binnen de hieronder met blauw aangeduide delen:





Nu het andere oog beschilderen.





Hieronder het bekomen resultaat na Uitzoomen op 25%:



Nog een nieuwe laag = "Gloed2". Penseel : grootte = 500px ; Hardheid = 0% ; dekking = 25% ; stroom = 100%. Schilder binnen de hieronder met rood aangeduide delen.



Dit is het bekomen resultaat:



Toverheks - blz 36

Nieuwe laag = "Gloed3". Penseel (B) ; grootte = 500px ; Hardheid = 0% ; dekking = 15% ; stroom = 100% ; zie de hieronder aangeduide delen waar moet geschilderd worden:



Nog een nieuwe laag = "Gloed4". Penseel (B) : grootte = 500px ; Hardheid = 0% ; dekking = 15% ; stroom = 100% ; Schilder op de hieronder aangeduide delen:





Nog een laatste nieuwe laag = "Gloed5". We laten haar halssnoer gloeien. Penseel (B) : grootte = 10px ; Hardheid = 0% ; dekking = 100% ; stroom = 100% Weer inzoomen naar 400% en schilderen op de hieronder aangeduide delen:



Voor laag "Gloed5" volgende 'Gloed buiten' geven:

Styles	Outer Glow)K
Blending Options: Custom	Blend Mode: Screen	ncel
🖸 Drop Shadow	Opacity: 75_ %	Style
🖸 Inner Shadow	Noise: 0 %	
🗹 Outer Glow		2016m
🕒 Inner Glow		
Bevel and Emboss	Elements	
🖂 Contour	Technique: Softer	
🖂 Texture	Spread: 0%	
🖂 Satin	Size: 54 px	
🖂 Color Overlay	Quality Input the	
🖂 Gradient Overlay	Contour: Anti-aliased following	
🔄 Pattern Overlay	Rangel For Manual Value on the Size	
🖂 Stroke	litter:	



Hieronder het resultaat na uitzoomen op 25%:



Alle lagen uit deze stap groeperen, noem de groep "Gloed op dame"

Stap 7: Vignet

Nieuw bestand maken: Bestand > Nieuw, zelfde grootte als in Stap 1, achtergrond = wit. Ga naar Filter > Vervorm > Lens Correctie. Tab Vignet : hoeveel = -100 ; middelpunt = +50

	C	K		
	Car	ncel]	
Settings:	Custom		-	
Rem	ove Distortion		0.00	
a		,		14
Chromal Fix R	ic Aberration ed/Cyan Fringe		0	
Fix B	lue/Yellow Fring) Input t	hese sett	ings
- Vignette				
Amo	unt		-100	
0 dark	en		lighten	
Midp	oint	_ _	+50	
		>		

Sleep nu deze laag naar je hoofd document als bovenste laag in het lagenpalet, laagmodus = Vermenigvuldigen, laagdekking = 100%:

Layers Channels	Paths	
Normal 🔹	Opacity:	100%
Lock: 🖸 🖉 🕂 角	Fill:	100% 🕨

Hieronder de laag op modus normaal:

Toverheks - blz 41

Hieronder het resultaat op modus "Vermenigvuldigen":



Stap 8: Kleuren corrigeren

Aanpassingslaag 'Volle kleur' toevoegen boven deze laag "vignet":

Channel Mixer Gradient Map Photo Filter	Create New Fill layer/Adjustment layer button.
Invert	terny
Threshold	1
Posterize	Resized conv

Kleur = # 000229 ; Modus = Uitsluiting ; dekking = 40%

Nog een Aanpassingslaag 'Volle kleur': kleur = # 754A27 ; modus = Zwak licht ; dekking = 40%



Nog een Aanpassingslaag 'Volle Kleur' : kleur = # FF7E00 ; Zwak licht ; 10% De afbeelding lijkt al veel warmer.

0





25

%

Toverheks - blz 43

🗹 Preserve Luminosity)

Density:

Aanpassingslaag 'Kleur Balans'.

			OK
COIDE LE			Cancel
Cyan 🦳	<u> </u>	Red	🖌 Preview
Magenta 🛑	<u></u>	Green	-
Yellow		Blue	
Tone Balance		T	
Shadows	Midtones)) Highlights	

Dit is het bekomen resultaat:



<u>Stap 9: Nog gloed</u> Alle lagen samenvoegen. Dupliceer de bekomen laag (Ctrl + J); op die kopie laag: Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 16,0 pixels Laagmodus = Lichter . Laagdekking = 35%.

En dit is nog eens het eindresultaat.

