Etalagepoppen



<u>Stap 1</u>: Open afbeelding met mannequin poppen.



De afbeelding is te groot : Afbeelding \rightarrow Afbeeldingsgrootte.

age Size				×	Image Size				— ×
— Pixel Dime Width: Height:	nsions: 34 4032 3024	.9M pixels • pixels •]®	OK Cancel	Pixel Dime Width: Height:	nsions: 10 2200	4M (was 34.9M) pixels - pixels -]@	OK Cancel
— Document	t Size: —				- Documen	t Size: —			
Width:	42.67	cm	 		Width:	23.28	cm 👻		
Height:	32	cm	÷ _ ®		Height:	17.46	cm 👻		
Resolution:	240	pixels/inch	•		Resolution:	240	pixels/inch 👻		
Scale Style Constrain F Resample I	s Proportions Image:			1	Scale Style	es Proportions Image:			
Bicubic (best for sn	nooth gradients) -		Bicubic	(best for sn	nooth gradients)	•	

Dupliceer de achtergrondlaag zodat je nog een reserve laag overhoudt.

<u>Stap 2:</u> Met Pen volgende pad tekenen rond het hoofd van deze dame.



Rechtsklikken op getekende pad, kiezen voor 'Selectie maken, doezelaar = 0px, klik OK. Keer de selectie om (Shift+Ctrl+I), neem het Kloongereedschap en kloon de achtergrond boven het deel van het hoofd binnen deze selectie.



Selectie weer omkeren, kopieer en plak dit deel nu op een nieuwe laag (Ctrl + J), noem de bekomen laag "gebroken hoofd". Dubbelklikken op de laag, geef laagstijl Verloopbedekking, kleuren: links = #8F7664 en rechts = #3C1E13. Vink omkeren aan.

radient Editor					-
Presets				Canc Load Save	el
L				·	
Name: Custom Gradient Type: Smoothness: 10	Solid •			Nev	v
Name: Custom Gradient Type: Smoothness: 10 8f7664	Solid 👻			3c1e13	
Name: Custom Gradient Type: Smoothness: 10 8f7664 Stops Opacity:	Solid • 0 • %	◆ Location:	%	3c1e13	



Nog geen OK klikken, geef ook nog volgende Schuine kant en Reliëf : stijl = relief



En deze Schaduw binnen om diepte toe te voegen aan het gat.

 ~~~		3
Layer Style Styles Blending Options: Default Orop Shadow U Isner Shadow U Isner Shadow U Isner Glow U Duter Glow U Bevel and Emboss Contour Texture Satin Color Overlay U Gradient Overlay Stroke	Inner Shadow Structure Blend Mode: Multiply Opacity: Angle: 45 ° () Use Global Light Distance: 0 px Choke: 9 % Size: 9 % Size: 0 % Make Default Reset to Default	OK Cancel New Style Preview

# <u>Stap 3:</u>

Open volgende afbeelding, met Ovalen selectie kader het gezicht selecteren, plaats op je werk document. Met Vrije Transformatie de grootte aanpassen aan het gezicht van de mannequin. Verminder tijdelijk de laagdekking zodat je beter ziet wat je aan het doen bent.



Etalagepoppen - blz 5

Laagdekking weer op 100% zetten. Met pen nog een deel van het gezicht selecteren, selectie omkeren en delete toets aanklikken. Dit heb je dan tot hiertoe zo ongeveer bekomen:



# <u>Stap 4:</u>

Wat diepte toevoegen aan dit deel:Ctrl + klik op laag met gezicht dame (wat ervan over schiet), deze vorm wordt geselecteerd. Nieuwe laag. Vul de selectie met wit. Laagmodus = Vermenigvuldigen. Geef deze (witte) laag volgende Schuine kant en Reliëf:

		<b>X</b>	
Bevel and Emboss		ОК	
Style: Inner Bevel		Cancel	(Free)
Technique: Smooth 👻		New Style	
Depth:		Preview	
Direction: 💮 Up 💿 Down	,		THEN A
Size: -()	- 9 px		
Soften: ()	0 px		
Shading			
Angle: 143	•		
(*•) 🔳 Use G	lobal Light		
Altitude: 37	•		
Gloss Contour:	ti-aliased		
	057464		
rignight Mode: Screen	- 95/404		
Opacity:	75 %		
Shadow Mode: Multiply	715546		
	and the second se		

Terug naar laag met gezicht dame, voeg een Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging toe, maak van de laag een Uitknipmasker. Gezicht wat donkerder maken.



### Stap 5:

Open de andere afbeelding met gezicht dame, zelfde als in Stap 3. Deel Selecteren, op je werk kopiëren, transformeren, draai horizontaal. Selectie met Pen, Schuine kant en Reliëf geven ... Voeg een aanpassingslaag 'Kleur balans' toe om kleur toe te voegen.



Etalagepoppen - blz 7

### Bekomen resultaat :



## Stap 6:

Open afbeelding met ruggengraat, deel uitselecteren en op de nek plaatsen.



Op de achtergrondlaag maak je een selectie op een deel van de nek, ik noemde deze laag "deel nek rechts", gebruik je Pen of Veelhoeklasso :



Kopieer en plak de selectie op een nieuwe laag boven laag met "been. Geef volgende Slagschaduw :



Etalagepoppen - blz 9

Nog op de laag met nek volgende selectie maken= "deel nek rechts". (Pengereedschap gebruiken).



# Geef Slagschaduw :

Drop Shadow Structure Blend Mode: Multiply	OK Cancel	7/
Opacity: 75 % Angle: 15 ° Use Global Light Distance: 5 px Spread: 9 % Size: 5 px	New Style	35
Quality Contour: Anti-aliased Noise: 0 % 46		$\langle \rangle$
Make Default Reset to Default		31

Doe hetzelfde voor het bovenste van het been = "deel nek boven".

	x		
Angle: Spread: Size: Multiply 105 ° Use Global Light Distance: Spread: Size: Contour: Noise: Noise: Layer Knocks Out Drop Shadow Make Default	OK Cancel New Style V Preview		,
Make Default Reset to Default		$\left\{ \right\}$	

Maak laag met originele deel van de nek onzichtbaar. Op laag met been: Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging' waarvan je een uitknipmasker maakt, daarna weer alles zichtbaar maken :

Hue/Saturation Custom		ADJUSTMENTS	* ×
Hue: Hue: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Saturation: Satura	The	Hue/Saturation Custom	-
Hue: Saturation: -5 -5 -5 -5 -5 -5 -5 -5 -5 -5		35 Master 👻	
Saturation: -53 Lightness: -5 A A A Colorize		Huet	-9
Lightness: -5		Saturation:	-53
		Lightness:	-5
0 A A □Colorize		h / ~	
		Ø A A ⊡ Colorize	
		3	
		And	
		à	

<u>Stap 7:</u> Crack penselen laden, nieuwe laag, selecteer een van deze penselen en schilder op de nek. Met gum ongewenste delen die op het been geschilderd werden verwijderen.



Geef laag "cracks" volgende Schuine kant en Reliëf :

	Layer Style	
i t	Styles	Bevel and Emboss
	Blending Options: Default	Style: tager Revel
	Drop Shadow	Tacholousi c
1 200	Inner Shadow	Death:
m l	Outer Glow	Direction: O Un O Down
1 Starting	Inner Glow	Sizer () 5
	Bevel and Emboss	Soften: 0 0
	Contour	
N NA	Texture	Shading
	Satin	62
	Color Overlay	Alttude:
	Gradient Overlay	
The	Pattern Overlay	Gloss Contour:
	Stroke	Highlight Mode: Screen +
		Opacity:
		Shadow Mode: Multiply -
		Opacity:
A logarity in		
		Make Default Reset to Default
( T T		

Nog een crack maken op de andere mannequin en zelfde Schuine kant en Reliëf geven. En dan zijn we klaar met de les !

