

Leven in het water



Stap 1

Nieuw document = 1600×2400 pixels.

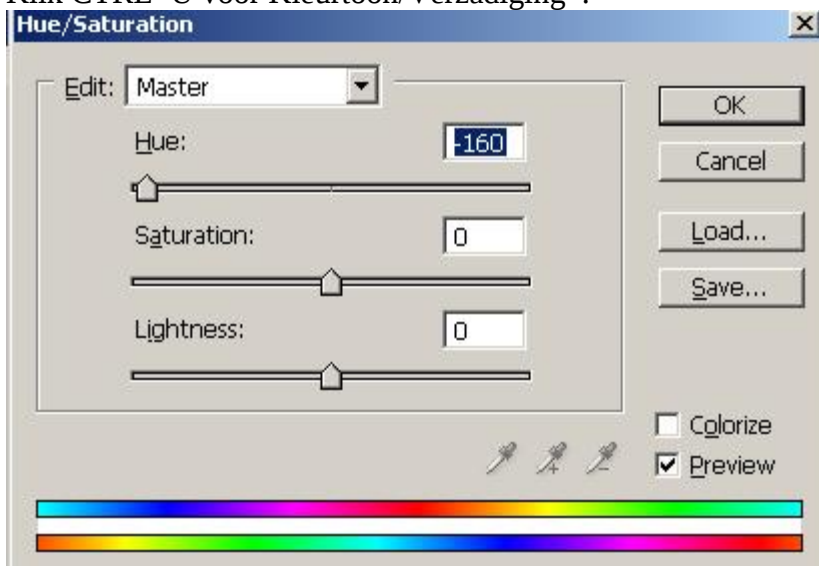
Afbeelding nodig van fles en glas. Plaats op je werk document.

Boord wegsnijden. Maak passend voor het document.



We wijzigen de kleur van de vloeistof van rood in blauw.

Klik CTRL+U voor Kleurtoon/Verzadiging :



Je bekomt volgende afbeelding:



Stap 2

We voegen een achtergrond toe. Open deze Mexican beach afbeelding.



Plak op je werk document en maak passend voor het canvas, gebruik Vrije Transformatie (CTRL+T) en houdt de shift toets ingedrukt bij het transformeren.

Ga dan naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen, straal = 10px.



Je bekomt nu onderstaande resultaat :



Deze laag onder laag met fles plaatsen, wijzig daarna de laagmodus van laag met fles in Vermenigvuldigen, dekking blijft op 100%.

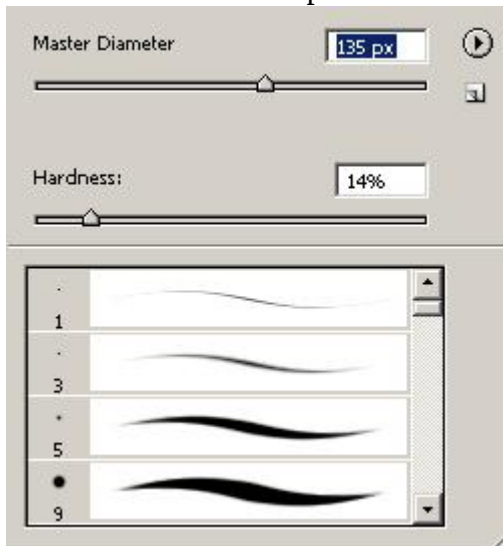


Dit ziet er al veel beter uit.

Maar als je goed kijkt onderaan links, dan bemerk je dat de grond niet 100% ondoorzichtig is!
Je ziet delen van de achtergrond er doorheen en dat wensen we niet.



Nieuwe laag, plaats deze laag tussen de vervaagde laag en laag met fles en glas.
Neem dan onderstaand penseel:



Voorgrondkleur op wit, schilder boven de grond (op deze nieuwe laag). Vul deze houten grond en je ziet dat dit deel weer ondoorzichtig is!



We kunnen dit nu zo laten maar je kan verder gaan op een nieuwe laag en ook achter het glas en de fles schilderen. Dus nieuwe laag, dekking op ongeveer 20-35% zetten en met je penseel schilderen achter fles en glas.



We voegen nu wat meer contrast toe aan de gehele afbeelding.
Laag met fles en glas dupliceren, geef de kopie laag minder verzadiging (CTRL+SHIFT+U).



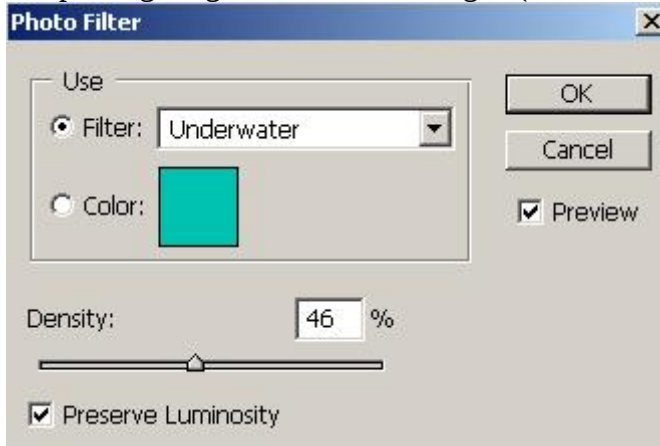
Zet daarna de laagmodus op Bedekken en laagdekking op 30%.



Stap 3

We passen de kleuren aan.

Aanpassingslaag 'Foto filter' toevoegen (filter Onderwater, dichtheid = 46%):



Laagmodus van deze aanpassingslaag is zwak licht en laagdekking = 25-30%.
Je bekomt onderstaand resultaat:



Nieuwe laag, gebruik om het even welk penseel en maak wat krabbels over the canvas.



Ga dan naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen, straal = 200px.
Wijzig laagmodus in Bedekken en laagdekking in 50%.



Stap 4

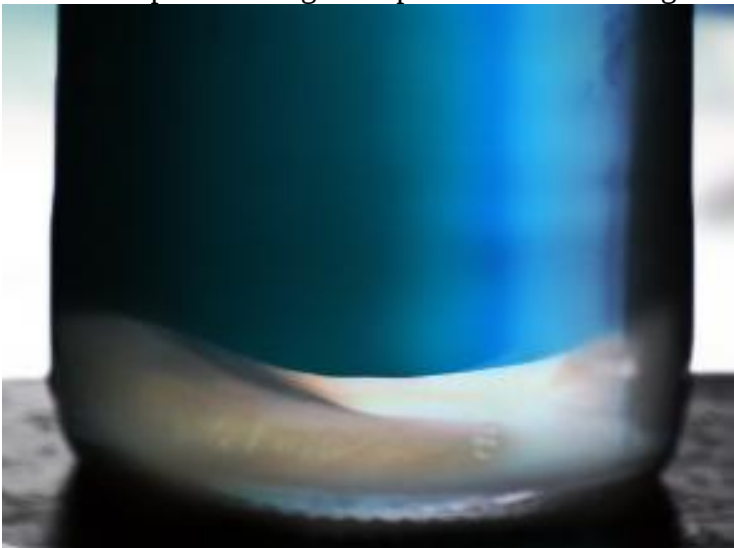
Deze afbeelding nodig met zandduinen.



Plak de afbeelding op je werkdokument en verwijder de wolken.



Maak kleiner zodat het zand in de fles past. Deze laag en alle volgende lagen plaats je onder de Aanpassingslaag 'Foto filter' en boven de laag met fles. Pas de randen van het zand aan met het Gereedschap Natte Vinger. Dupliceer daarna de laag en zet laagmodus op Bedekken.



Selecteer het zand (ctrl+ klik op laagicoon). Laag met fles aanklikken, kopieer de selectie (van deel fles) op een nieuwe laag (ctrl+J), sleep de bekomen laag boven de zandlagen, modus = Bedekken.



Alles is nu nogal donker!

We voegen nog een Aanpassingslaag 'Foto filter' toe, dekking nu op 100%; modus = normaal.



Herhaal deze werkwijze met de afbeelding van het woestijnzand, plak de afbeelding boven het glas.



Stap 5

We voegen andere afbeelding toe aan de compositie, te beginnen met deze man:



Man uitsélectioneren en op je werk document plaatsen.



Plaats de man in de fles, grootte en plaats aanpassen. Volg verder dezelfde werkwijze als voor de zandlaag zodat het lijkt alsof de man werkelijk in de fles zit.



Stap 6

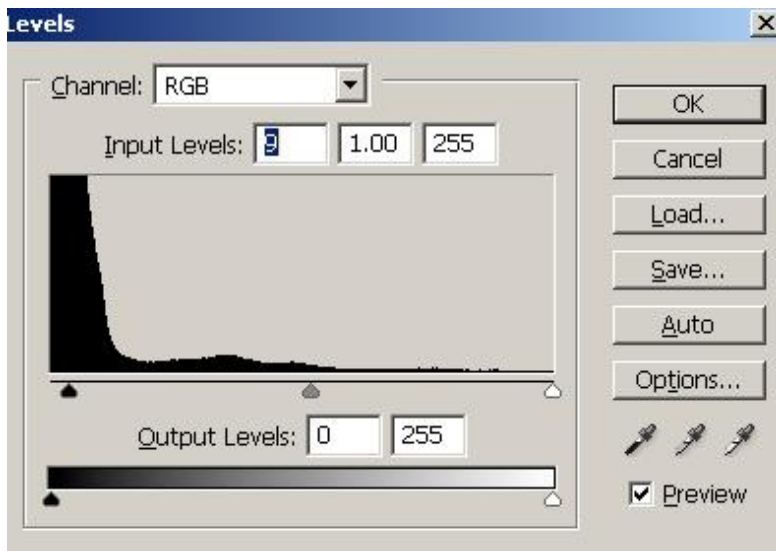
Voeg ook een vis toe. Uitselecteren, transformeren, op je werk plakken en weer dezelfde technieken toepassen als hierboven beschreven om de vis in de fles te plaatsen.



Deze kwal toevoegen!



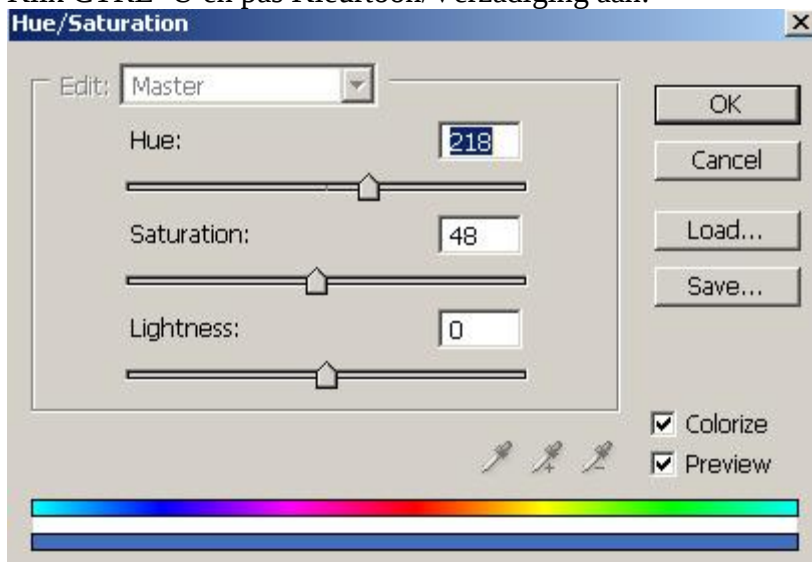
Geef de kwal minder verzadiging met CTRL+SHIFT+U.
Klik daarna CTRL+L en pas de niveaus aan:



Zie je nog deeltjes in de lucht dan zal je de niveaus nog verder moeten aanpassen.



Klik CTRL+U en pas Kleurtoon/Verzadiging aan:



Hier het resultaat van al onze inspanningen:



Zet laagmodus op Bleken en plaats de kwal waar je dat zelf wenst.



Voeg nog meer details toe zoals een schildpad, anemonen, ...





Stap 7

Ieder detail dat je invoegt moet passen met het geheel van de compositie vooral wat kleur en afmetingen betreft. Dupliceer je lagen, zet altijd modus van de kopie laag op bedekken, pas ook de laagdekking aan waar je dat zelf nodig vindt.



Stap 8

Volgende gondel uitselecteren en binnen de fles plaatsen boven de golven.

Deze boot bevindt zich niet onder water dus vorige effecten hoeft je niet toe te passen.



Deze zeester toevoegen. Uitslecteren en op de rand van het glas plaatsen, hier ook geen effecten toepassen aangezien de zeester niet onder water zit.





Je kan nu zelf het geheel afwerken, details toevoegen, aanpassen waar nodig.
Er weren nog zeemeeuwen toegevoegd, een lieveheerbeestje, een schat,...



Klaar!

Bekijk je eindresultaat!

Je kan nog verscherpen en indien nodig de kleur aanpassingen doorvoeren.