# Verfslingers op je afbeelding

### **EINDRESULTAAT**



# Deel1

Open "Startafbeelding.jpg" en hernoem deze laag naar "Startafbeelding".



# **Deel 2: Body Painting**

Nieuwe laag aanmaken (Shift Ctrl+N) en noem deze "Body Painting". zet de laagmodus op "Vermenigvuldigen"

Lagen Kanalen	Paden VE
Vermenigvuldigen	Dekking: 100%      Dekking: 100%
Body Pa	Inting
Startafbee	elding
Nieuwe	
<u>N</u> aam:	Body Painting OK
<u>K</u> leur:	Vorige laag gebruiken voor uitknigmasker Annuleren Geen
<u>M</u> odus:	Vermenigvuldigen Dekking: 100 > %

Selecteer een zacht rond penseel 21px en wijzig de voorgrondkleur in #fff200

Kleurkiezer (Voorgrondkleur)		
	nieuwe	OK Annuleren
	huidige	Toevoegen aan stalen Kleurenbibliotheken
	OH: 57 ° OS: 100 %	OL: 94 Oa: -10
	OB: 100 % OR: 255 OG: 242	C: 7 % M: 0 %
Alleen webkleuren	● ● B: 0 # ((1200)	Y: 88 % K: 0 %

Zorg dat de laag 'Body Painting' aktief is (blauw gekleurd). We zijn nu klaar om te gaan schilderen. We schilderen eerst het gezicht en de nek. Zoom gerust in en uit en wijzig eventueel de grootte van het penseel indien nodig.

Dat ziet er dan zo uit >>>



Dan gaan we nu de arm in een kleurtje zetten. Wijzig de voorgrondkleur in #ec008c

Selecteer het Pen (P) gereedschap en teken een pad rond de arm. Zoom gerust in en uit.



Druk nadien Ctrl+Enter om er een selectie van te maken.

In de Menubalk ga je naar : Selecteren > Bewerken > Doezelaar (of Ctrl+Alt+D of Shift+F6) en geef een waarde van 0.5 pix

Doezelselectie	
Doez <u>e</u> lstraal: 0,5 pixels	OK Annuleren

Kies nu Emmertje (G) en klik in de selectie.



### **Deel 3: De verfslingers toevoegen**

We gaan ons eens uitleven en wat verf rondslingeren. Onthou deze werkwijze want we gaan ze in de volgende delen ook toepassen.

Open "Slinger\_001.jpg" en sleep het naar je werkdocument of kopieer het (Ctrl+A - Ctrl+C + Ctrl+V)

Gebruik de Toverstaf (W) en selecteer het zwart in de afbeelding. Selecteren > Bewerken > Vergroten met 1 px Druk delete om dit te verwijderen.





CTRL+D om te deselecteren. Noem deze laag "Slinger: Gezicht" en positioneer de verfslinger (Ctrl+T) zoals hieronder getoond wordt :



Nu gaan we de kleur v/d slinger afstemmen op de kleur van het gezicht.

Selecteer het Pipet (I) en klik in het gebied van het gezicht zoals hiernaast te zien is



Maak een nieuwe laag (Shift+Ctrl+N) en noem deze "Kleur: Slinger Gezicht" Vink "Vorige laag gebruiken voor uitknipmasker" en zet de Modus op Kleur

Nieuwe laag		
Naam: Kleur: Slinger Gezicht		ОК
🗹 Vorige laag gebruiken voor uitknigm	asker	Annuleren
Kleur: 🔲 Geen 💌 🖌		
Modus: Kleur	✓ <u>D</u> ekking: 100 > %	
(Er is geen neutrale kleur voor de m	nodus Kleyr)	
Lagen Kanalen Paden	×⊤× v≣	
Kleur Vekking: 100	% >	
Vergr.: 🔝 🌶 🕂 📾 Vul: 1009	% 🕨	$\mathbf{O}$
🗩 🗸 Kleur: Slinger Gezicht		
Slinger: Gezicht		
💌 🧾 Body Painting		0
Startafbeelding		
69 fx. 🖸 Ø. 🗆 🗉		

Nog steeds gepositioneerd op de laag "Kleur: Slinger Gezicht" selecteer je het Emmertje (G) en je klikt in de verfslinger



Ga naar de laag "Slinger: Gezicht ". Voeg een laagmasker toe en wijzig de voorgrondkleur in zwart.



Gebruik een zacht penseel (masker geselecteerd) en veeg de delen weg zoals hiernaast te zien is



Nu moet je dus dezelfde werkwijze zoals hierboven beschreven toepassen op de linker arm.

Open hiervoor de afbeelding "Slinger\_002.jpg".



Gebruik nu "Slinger\_003.jpg" voor de kleren.

Pas de helderheid aan : Afbeelding > Aanpassingen > Helderheid/Contrast om beter af te stemmen op de kleren.





130<sub>2</sub>

#### Nu nog een zwarte verfslinger in het haar. Gebruik hiervoor opnieuw "Slinger\_001.jpg"



Voeg een laagstijl kleurbedekking zwart toe.



Veeg sommige delen weg via een laagmasker.



Dit is het resultaat tot nu toe





## Deel 4: Uitgesneden vormen toevoegen

Wat voorbereidend werk eerst. Selecteer alle lagen en **sleep** ze naar het **groep icoontje** onderaan



Alle lagen zitten nu samen gegroepeerd in "Groep 1".

Lag	en Kanalen	Paden	•=
Doo	Doorheen halen 🗸 Dekking: 100% 🕨		
Verg	gr.: 🗵 🖉 🕂	<b>a</b>	Vul: 100%
9	🔻 🛅 Groe	ep 1	Groepeigenschappen
9	8	Slir	Groep dupliceren
	🗩 Effe	cten	Groep verwijderen
		Kleurbe	Lagen degroeperen
3		ar: Kler	Omzetten in slim object
		,err reier	Laagmasker uitschakelen
	888 g 🗌		Vectormasker uitschakelen
	±		Lagen koppelen
	1 ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (	Slin	Gekoppelde lagen selecteren
			Gelijksoortige lagen selecteren
9	€ k	(leur: Sl	Groep samenvoegen
9	8	Slinge	r: Gezicht
9	Body Painting		
9	Start	afbeelding	ı.
		63	<i>f×.</i> O O. L L B

Deze groep nu dupliceren. Klik hiervoor rechts op "Groep 1".en kies "Groep dupliceren"

Geef deze groep als naam "Groep 2"

Groep duplic	eren 🔀
Dupliceren:	Groep 1
Als:	Groep 2 Annuleren
_ Doel	
Document:	Verfslingers Effect.psd
Naam:	

#### Rechts klikken op "Groep 2" en "Groep samenvoegen " kiezen.

Lagen Kanalen Paden	*≣
Doorheen halen	V Dekking: 100% 🕨
Vergr.: 🔝 🕜 🕂 角	Vul: 100%
🖲 🔻 🛅 Groep 2	Groepeigenschappen
Effecten	Groep dupliceren Groep verwijderen
Slinger: Kle	Omzetten in slim object
	Vectormasker uitschakelen
	Gekoppelde lagen selecteren Gelijksoortige lagen selecteren
💌 🖓 Kleur: S	Groep samenvoegen
	<u>jer: Gezicht kopie</u>
Body Painting	g kopie
Startafbeeldin	ng kopie
💌 🕨 🛄 Groep 1	
	~
නෙ	fx. 🖸 Ø. 🗆 🖬 🗑

#### Resultaat :



Je hebt nu alle oorspronkelijke lagen nog beschikbaar in "Groep 1" en een aparte laag "Groep 2" die je nu, voor de duidelijkheid, best hernoemt naar Samengevoegd.

	44   X
Lagen Kanalen Paden	*=
Normaal	V Dekking: 100%
Vergr.: 🖸 🍠 🕂 🔒	Vul: 100% >
Samengevoegd	
🖲 🕨 🛄 Groep 1	
60 fx. 🖸	

Groepen kan je openen en sluiten door op het grijze driehoekje te klikken naast het oogje.

Shot

Ga naar "Aangepaste vorm" en selecteer de "Kader driehoek". In de optiebalk selecteer je "Paden"

1 - - - - - Vorm: A-/erfslingers Effect О 40 30 6 # 秦 **\*\*\*** ⋇ b 4 \$ \* ₩ ⊁ 1 之 \* \* \* 14 0. ٢ -#-R 7 J 女. 6 🕅 V 1 3, 3 0 煭 \* sta. B.D. 2 ۵. Q, ₽ T Rechthoek U 4 3 Afgeronde rechthoek υ 00 υ 🔿 Ovaal O Veelhoek ader dri U U Liju υ 🔊 Aangepaste vorm . 0 23 Sto. ... 0 TΜ ٠, 1

Met de shifttoets ingedrukt teken je een driehoek. Met de Ctrl toets ingedrukt kan je de driehoek verplaatsen om de selectie precies te bepalen.

11:



Ctrl+Enter om selectie te maken en nadien Ctrl+j om de selectie op een nieuwe laag te plaatsen. Noem deze laag "Driehoek 1" en verplaats ze naar rechts

	44   X
Lagen Kanalen Paden	*≣
Normaal	V Dekking: 100% V
Vergr.: 🔝 🖋 🕂 🔒	Vul: 100% 🕨
Driehoek 1	
Samengevoegd	
Groep 1	
eə fx.	00.033

Op dezelfde manier teken je nog een tweede driehoek en plaats hem boven de eerste. Noem deze laag "Driehoek 2"

	44   X
Lagen Kanalen Paden	*≣
Normaal	💙 Dekking: 🛛 100% 🕨
Vergr.: 🔝 🖋 🕂 角	Vul: 100% 🕨
Driehoek 2	
🗩 🚺 Driehoek 1	
Samengevoegd	
Groep 1	
69 fx	





Nu nog de 2 driehoeken vergrendelen. We selecteren "Driehoek 2". De Ctrl-toets ingedrukt houden en klikken in het schaakbord naast het oogje

Ga naar Selecteren > Bewerken > Vergroten





Dan zou je dit resultaat moeten bekomen :

Maak laag "Driehoek 1" aktief

en met het gummetje veeg je de delen weg zoals te zien is hiernaast



Gebruik nu dezelfde techniek voor "Driehoek 2"



#### Voeg ook nog wat schaduw toe aan beide driehoeken

Stijlen	Slagschaduw OK
Opties voor overvloeien: standaard	
🗹 Slagschaduw	Dekking: 75 %
Schaduw binnen	
Gloed buiten	Hoek: 30 Globale belichting gebruiken
Gloed binnen	Afstand: 13 px
Schuine kant en reliëf	Spreiden: 0%
Contour	Grootte: 29 px
Structuur	Kwaliteit
Satijn	
Kleurbedekking	Contour:
Verloopbedekking	Ruis: 0 96
Patroonbedekking	Laag neemt slagschaduw uit
Lijn	

Dit is het resultaat tot nu toe:



Om af te ronden kan je, via dezelfde techniek, nog wat extra vormen toevoegen.

Trytrix