

## Eenzaam



Nodig: achtergrond ; lamp ; model

### 1- Creëren van de achtergrond en de omgeving

Open de achtergrondafbeelding in Photoshop. We zullen moeten aanpassingen doen en van de afbeelding een nachtsceñe maken. We doen dit met Aanpassingslagen.

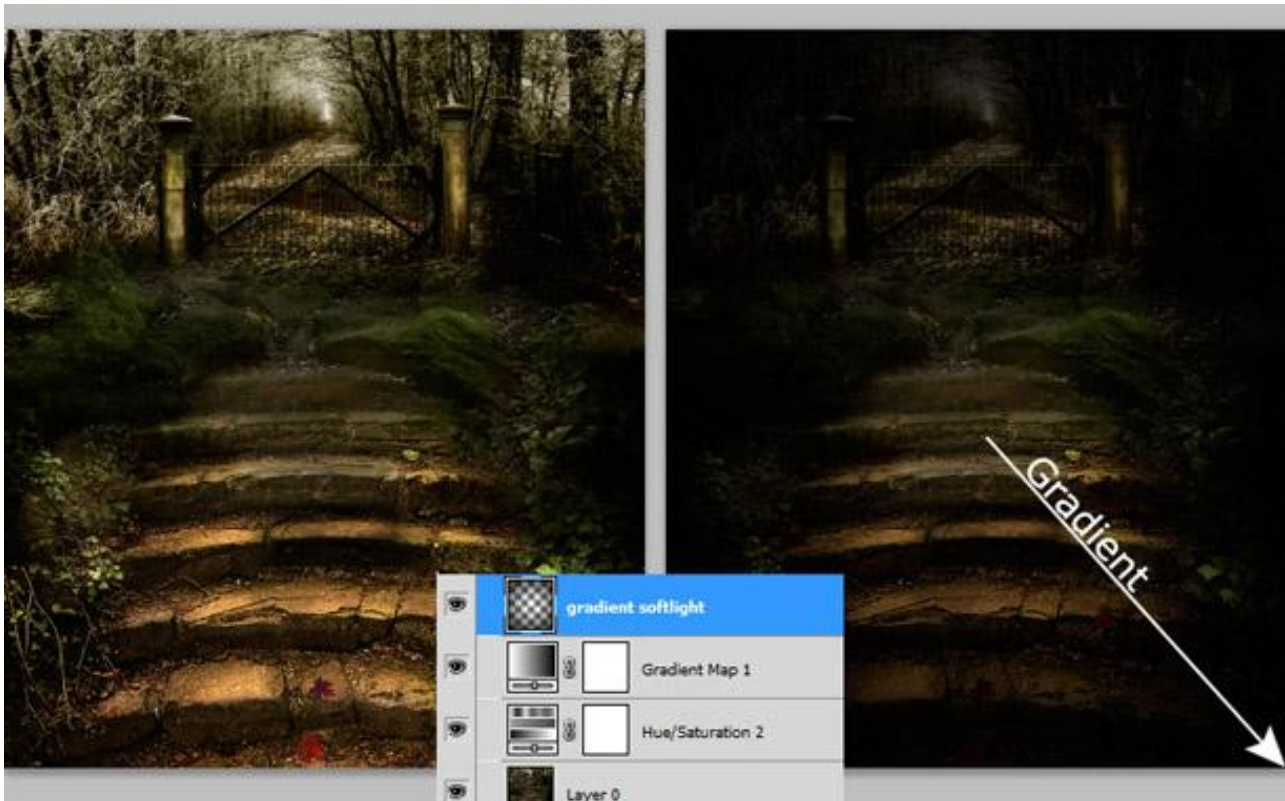
Aanpassingslaag ‘Kleurtoon/Verzadiging’ met Verzadiging = +27.

Aanpassingslaag ‘Verloop toewijzen’ van zwart naar wit : modus = Zwak Licht ; dekking = 40%.

Nieuwe laag : Radiaal Verloop trekken van zwart naar Transparant vanuit het midden van het canvas naar de buitenomtrek : modus = Normaal/Zwak licht.

Laag dupliceren voor een donkerder effect.

Laat wel de trappen zichtbaar.

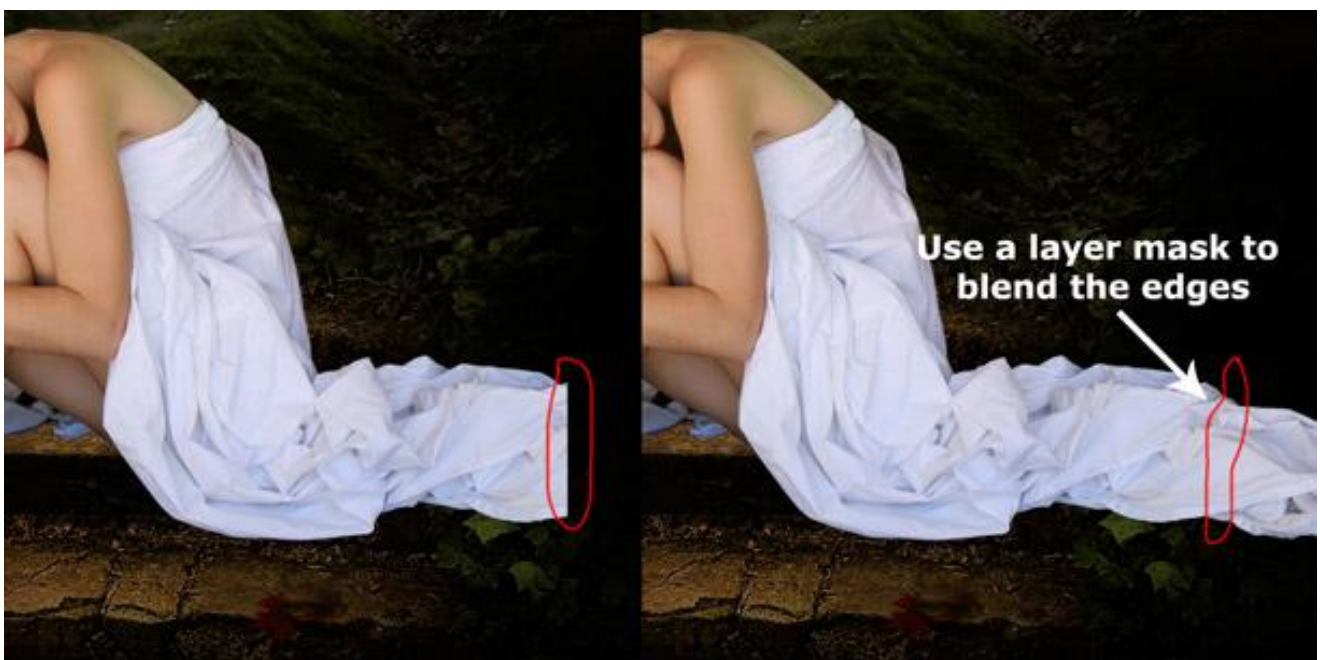


## 2 – Model

We gebruiken uit het pack met "model" twee afbeeldingen. Open afbeelding "Sylph faestock (1)". Het eerste wat we doen is de afbeelding uitselecteren (Pen of ander gereedschap); de vleugels mag je verwijderen die hebben we niet nodig. Plaats het meisje dan als nieuwe laag op de gemaakte achtergrond en schaal naar ongeveer 35%.

De jurk is echter niet helemaal zichtbaar; daarvoor gebruik je die tweede afbeelding (Sylph faestock(2).jpg) : deel van de jurk selecteren; toevoegen boven laag "meisje" ; laagmasker toevoegen en met zacht zwart penseel, verlaagde dekking zorgen voor een mooie overgang tussen de lagen. Is er nog een kleurverschil dan voeg je een Aanpassingslaag 'Niveaus' of 'Kleur balans' toe.

Als alles in orde is voeg je die twee lagen samen (Ctrl+E) en noem bekomen laag weer "meisje".





### Stap 3 – kleur nuances voor het Model

Om dit bereiken voegen we boven laag “model” nieuwe lagen toe als Uitknipmaskers.

Nieuwe laag : Radiaal verloop tekenen van zwart naar Transparant om het model donkerder te maken.



Op laag “model” : Laagstijl Schaduw binnen : modus = Vermenigvuldigen ; hoek =  $50^\circ$  ; afstand = 12 px ; Inperken = 8px ; grootte = 58 px ; zo verkrijg je schaduw op de randen van het model.



#### Stap 4 – Model kleur en aanpassingen

Aanpassingslaag ‘Kleur Balans’ ; Uitknipmasker ; voor de Middentonen/Schaduw en Hooglichten : geel = -6 en voor de Middentonen +6.

‘Kleurtoon/Verzadiging met Verzadiging = +10

‘Niveaus’ : waarden = 7 ; 0,92 ; 246.



#### Stap 5 – Doordrukken/Tegenhouden

Nieuwe bovenste laag toevoegen; vul de laag met 50% grijs ; modus = Zwak licht.

Doordrukken gereedschap : Bereik = Middentonen ; belichting = 6-9%. Schilder over het lichaam van het meisje; bedoeling is om die delen donkerder te maken.

Tegenhouden : zelfde instellingen als bij Doordrukken ; schilder om delen lichter van kleur te maken. Hieronder zie je een voorbeeld van de laag op modus Normaal.





### Stap 6 – lamp toevoegen

Open de afbeelding; netjes uitslecteren ; schalen ; plaats als nieuwe laag boven laag “model”.

Op een nieuwe laag gloed tekenen: groot zacht penseel met kleur = # E6DFB0 ;

laagmodus = Fel licht: laagdekking = 50%.

Nieuwe laag; vullen met zwart ; zon toevoegen; kleur van de zon geler maken met Kleurtoon/  
Verzadiging ; modus voor de laag = Bleken zodat het zwart verdwijnt.



### Stap 7 - Licht en schaduwen

Schaduw voor de lamp en licht van de lamp op de grond.

Nieuwe laag onder de laag "lamp"; schilder licht aan beide kanten van de lamp met een groot zacht penseel : grootte = 600-700px en kleur = # E9D89B. Zet daarna laagmodus op Bedekken.



Met hetzelfde penseel schilder je nog licht op een nieuwe laag; kleur = # 9E975A.  
Laagmodus = Kleur Tegenhouden; laagdekking = 75%.





## 8 – Schaduwen

Het lijkt net alsof het meisje en de lamp aan het zweven zijn!

Nieuwe laag onder laag "lamp" en laag "meisje"; zacht zwart penseel ; dekking = 20% ; schilder schaduw onder het been en voeten van het meisje en onder de lamp; misschien wel enkele keren over dezelfde plaats schilderen waar nodig.

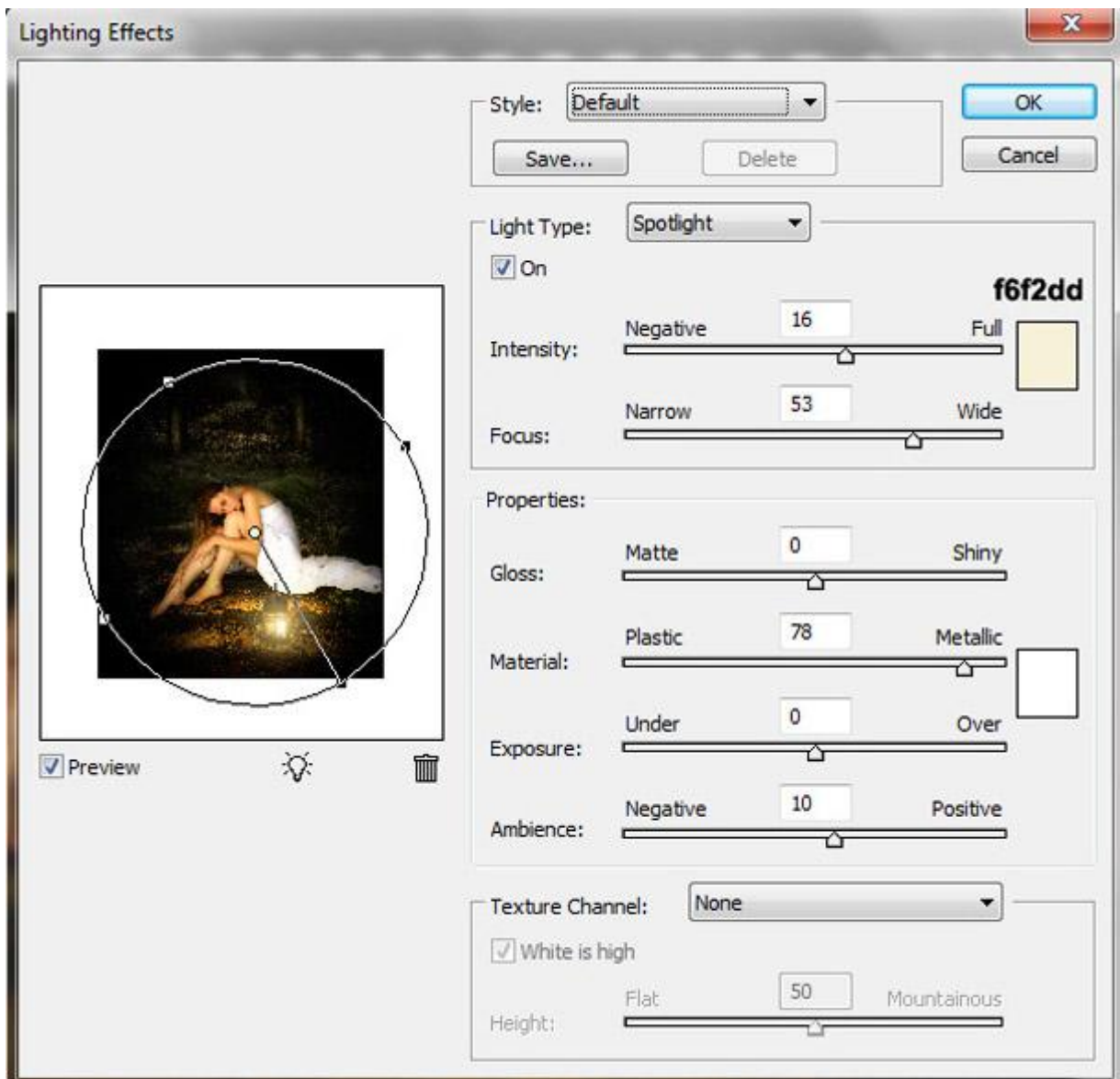




## 9 – laatste stap

Nieuwe bovenste laag met samenvoeging van alle zichtbare lagen : klik daarvoor gewoon volgende toetsencombinatie aan : Shift+Ctrl+Alt+E .

Ga dan naar Filter > Rendering > Belichtingseffecten met onderstaande instellingen:



## 10 – Besluit

Het belangrijkste van deze oefening zijn de lichten en Schaduwen.

Werken met aanpassingslagen zal de afbeelding zelf niet aantasten. Je verwijdert of wijzigt de instellingen van die Aanpassingslagen om verbeteringen aan te brengen.

Zie hieronder nog eens de eindoplossing

