

## Mixed collage



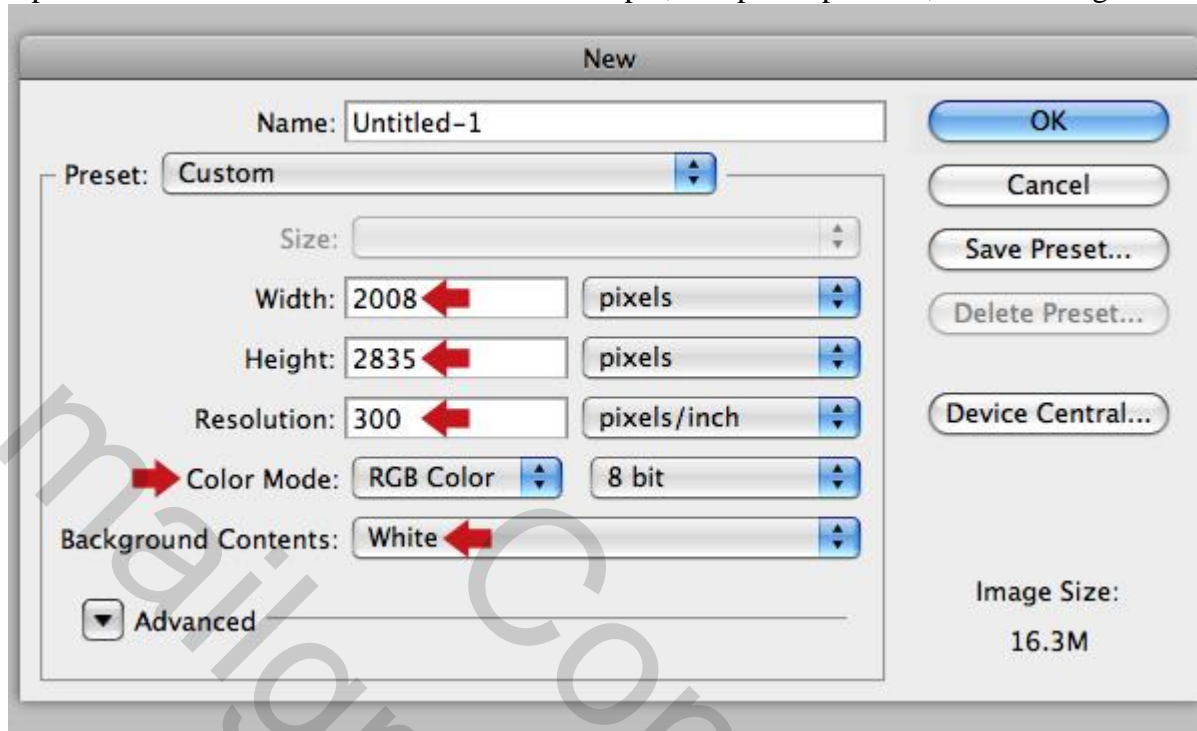
Nodig: grunge structuur; model1; model2; vogel; bergen; asteroïde; astronaut; andere elementen





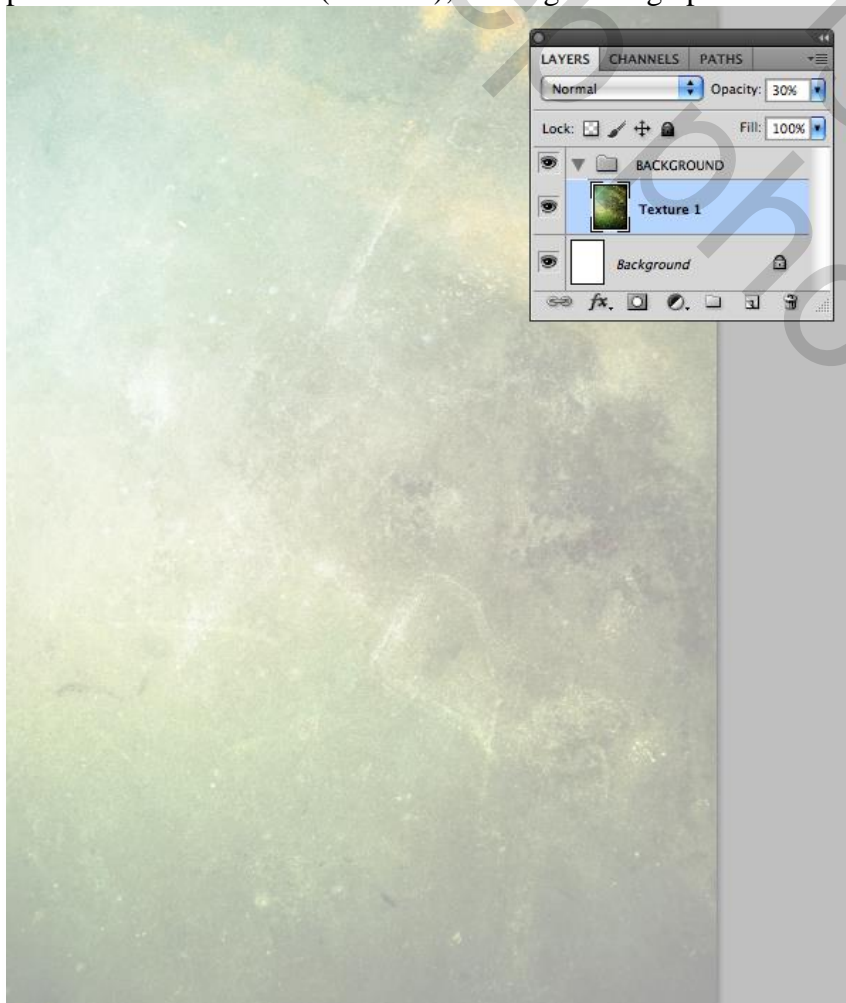
## Stap 1

Open een nieuw RGB document : 2008 X 2835 px ; 300 pixels per inch; witte achtergrond.

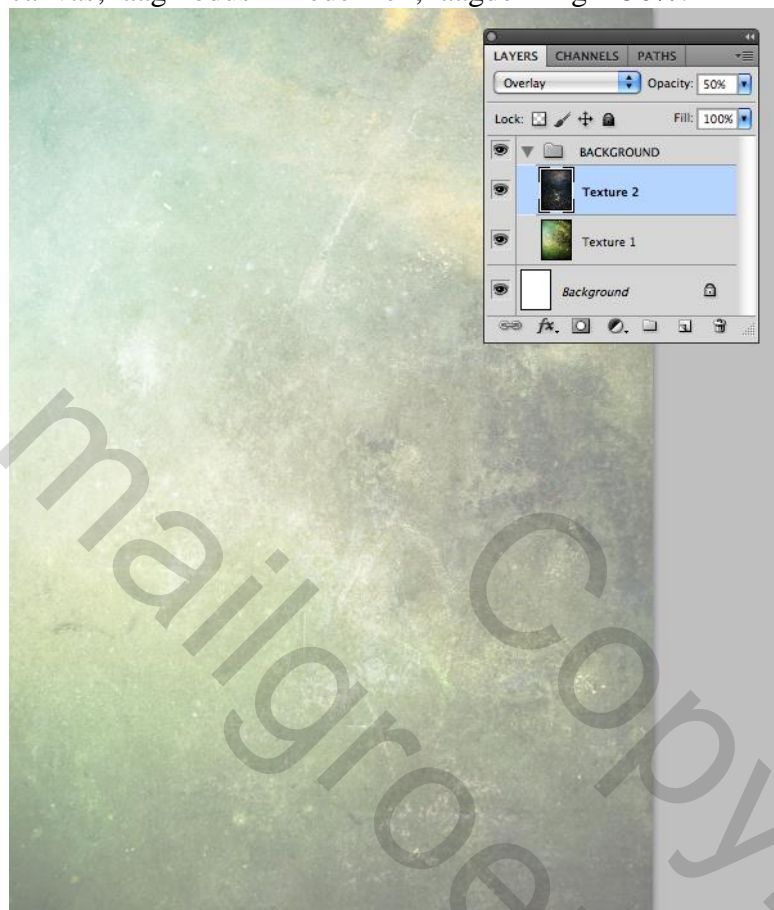


Verschillende structuren gebruiken om een mooie achtergrond samen te stellen.

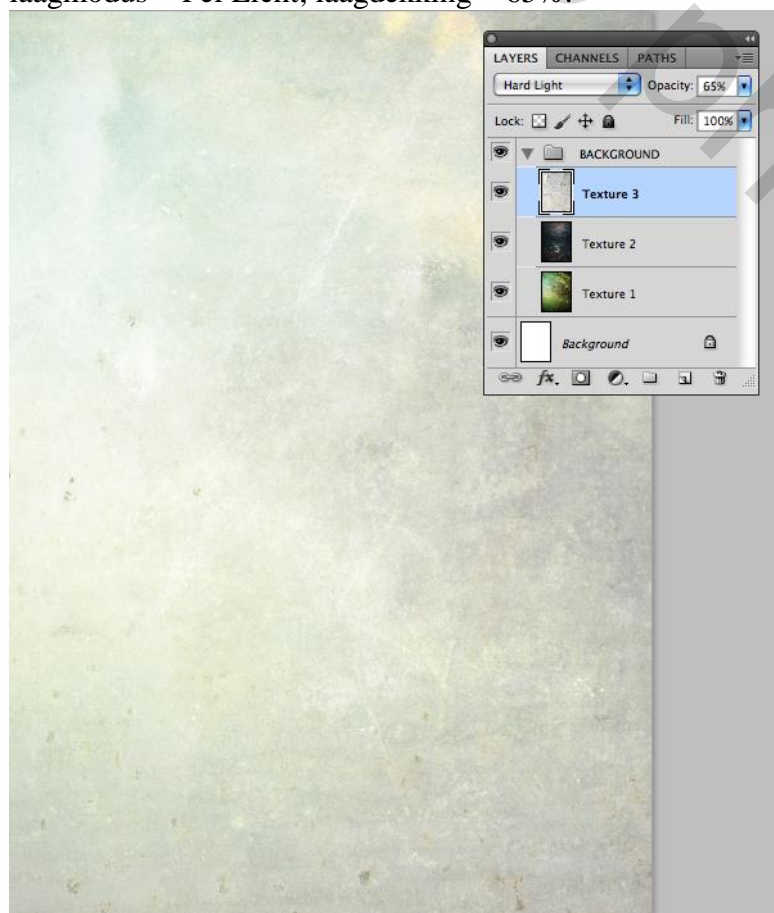
Groep maken, noem die "ACHTERGROND", open de afbeelding "1.jpg" : Afbeelding → Afbeelding roteren → 90° linksom; voeg deze afbeelding toe binnen vorige groep; noem de laag "structuur1"; maak passend voor dit canvas (Ctrl + T); zet laagdekking op 30-50%.



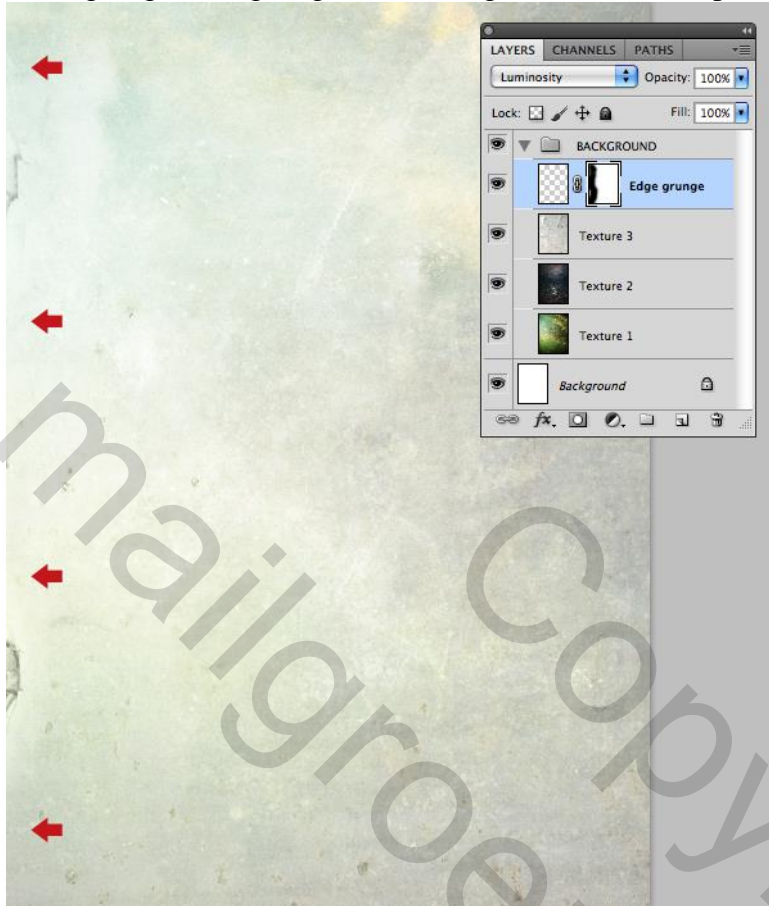
Voeg afbeelding "8.jpg" toe binnen dezelfde groep; noem de laag "structuur 2"; maak passende voor dit canvas; laagmodus = Bedekken; laagdekking = 50%.



Voeg ook de afbeelding "Metal\_plate.jpg" toe; noem bekomen laag "structuur3"; grootte aanpassen; laagmodus = Fel Licht; laagdekking = 65%.

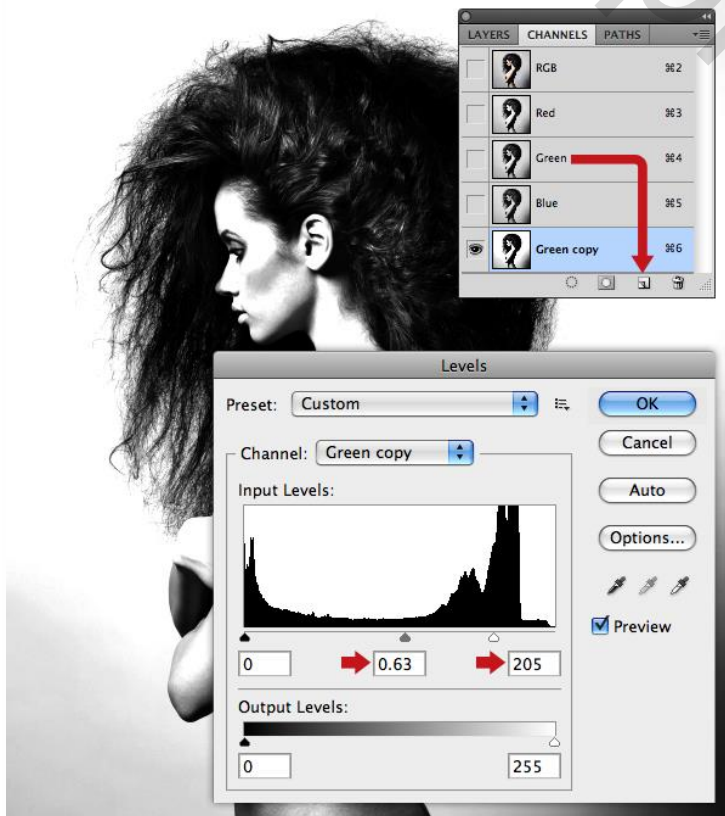


Voeg "Staples.jpg" toe links op je afbeelding; laagmodus = Lichtsterkte; pas grootte aan; noem de laag "rand grunge"; voeg laagmasker toe; groot zacht zwart penseel, harde randen verwijderen.



## Stap 2

Een eerste model netjes uitselecteren; hier wordt gebruik gemaakt van Kanalen, bekijk welk kanaal het meeste contrast geeft, in dit geval het groene kanaal; dupliceer het groene kanaal; voor dit kopie kanaal: Niveaus aanpassen (Ctrl + L). *Nota:* gebruik je een eigen model dan hoeft je deze stappen niet te volgen.





Doordrukken gereedschap : Belichting = 72% , Bereik = Middentonen, penseel = 150 px ; de randen donkerder maken van het model, zie pijlen.



Tegenhouden gereedschap : belichting = 100% , Bereik = Hooglichten; groter penseel om de achtergrond licht grijs te schilderen; zie aangeduide plaatsen.



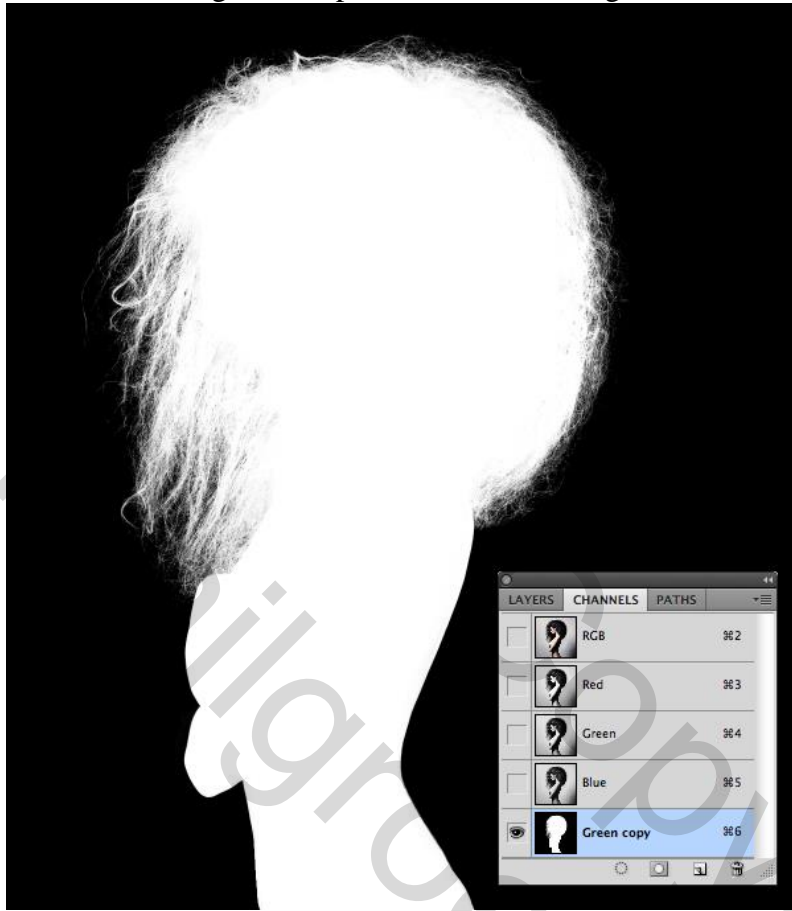
Pen, optie op Paden, teken een gesloten pad rond het model, klik het RGB kanaal aan.



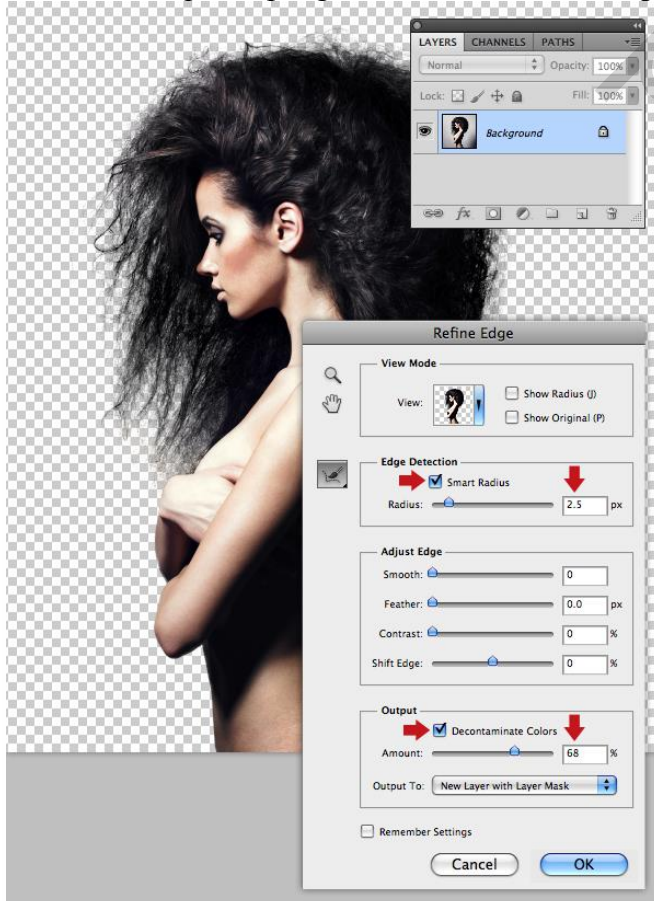
Daarna terug in het paden Palet; selectie maken van het pad; groen kopie is actief; standaard zwart witte kleuren herstellen; vul de selectie met zwart.



Gebruik nu een groot wit penseel om de achtergrond wit te schilderen; kleuren omkeren met Ctrl + I.

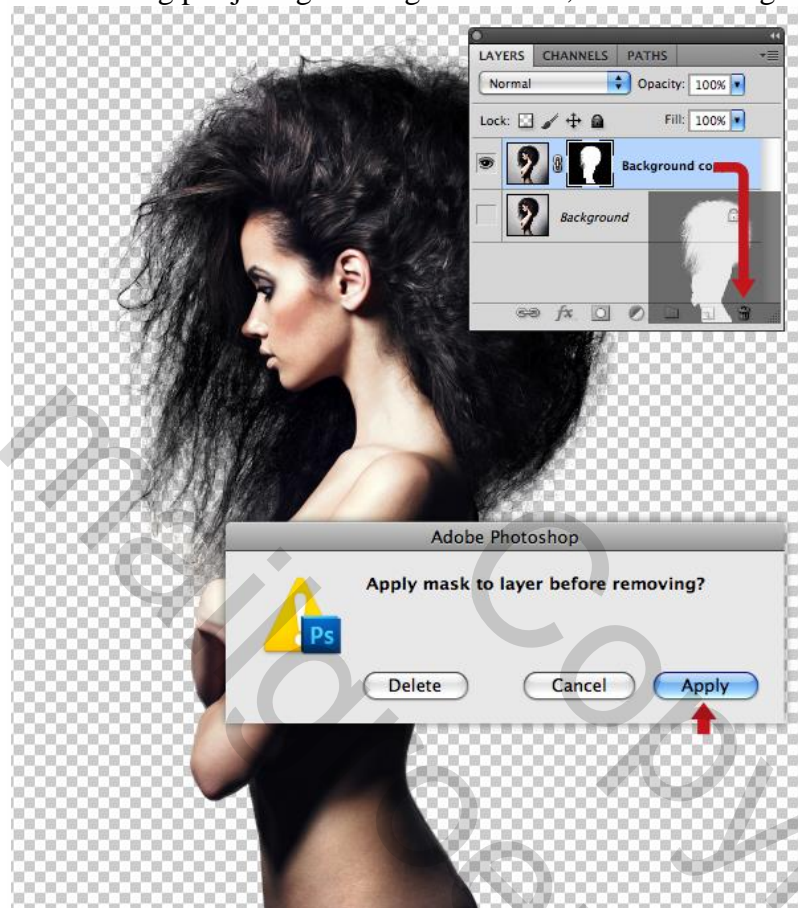


Ctrl + klik op het kopie kanaal om selectie te laden; klik het RGB kanaal aan en keer terug naar het lagen palet; selecteer een selectie gereedschap; verfijn de selectie : knop 'rand verfijnen' aanklikken. Kies hier de optie 'op lagen', slimme straal = 2,5 px; vink Kleuren Zuiveren aan = 68%; OK.

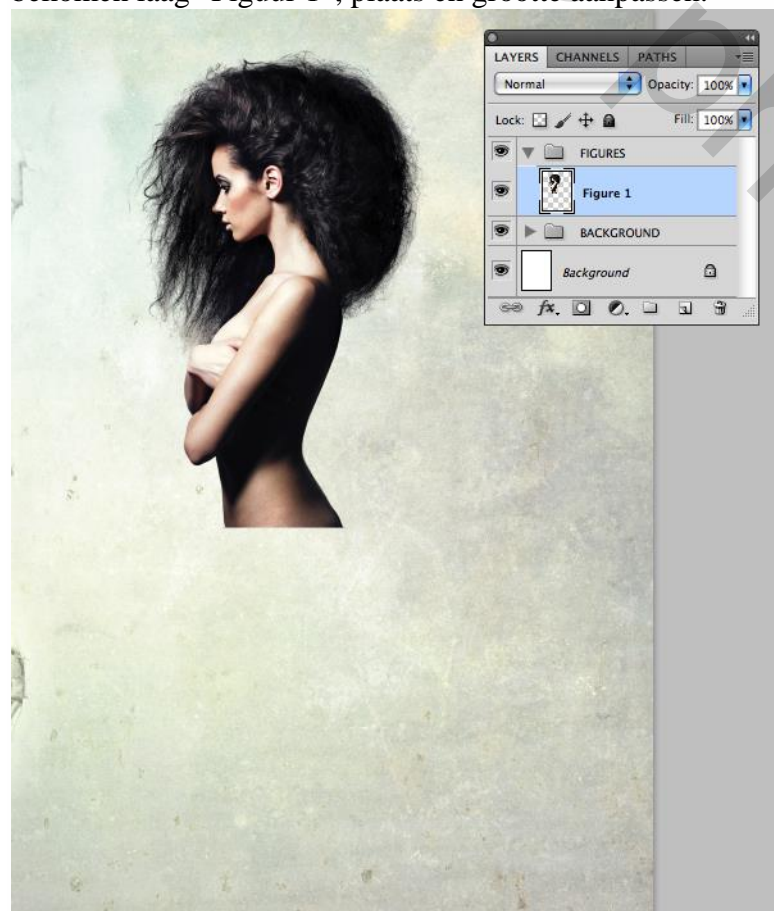




Er werd een laagmasker toegevoegd, de originele laag is onzichtbaar gemaakt. Indien nodig pas je nog het laagmasker aan; daarna het laagmasker toepassen.

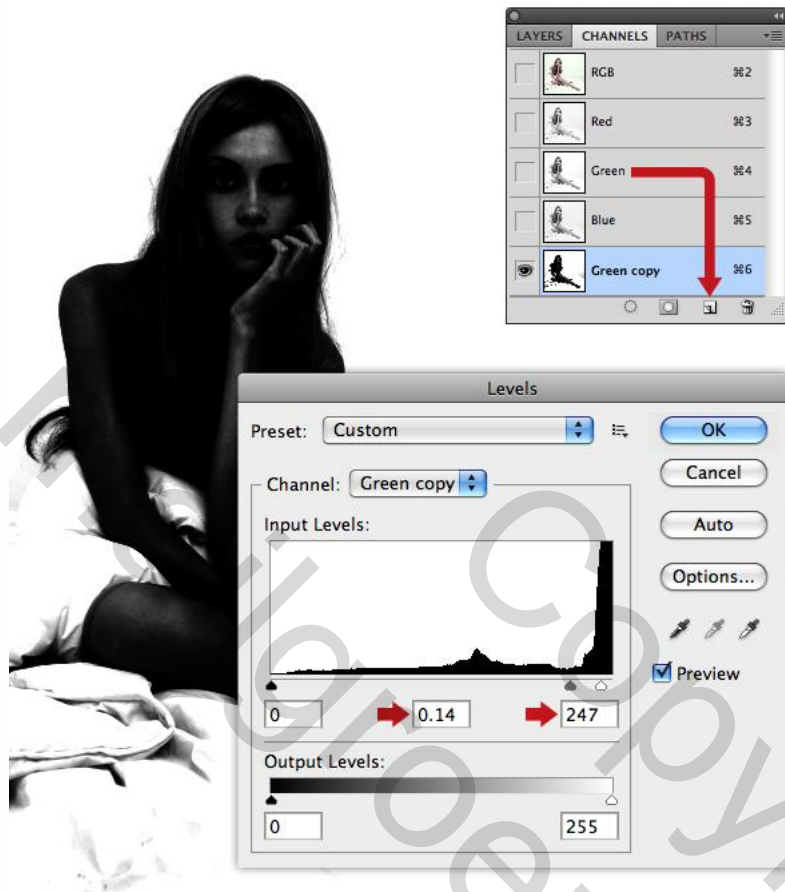


Voeg nu het uitgeselecteerde model toe aan je werk document; nieuwe groep = "FIGUREN", noem bekomen laag "Figuur 1"; plaats en grootte aanpassen.

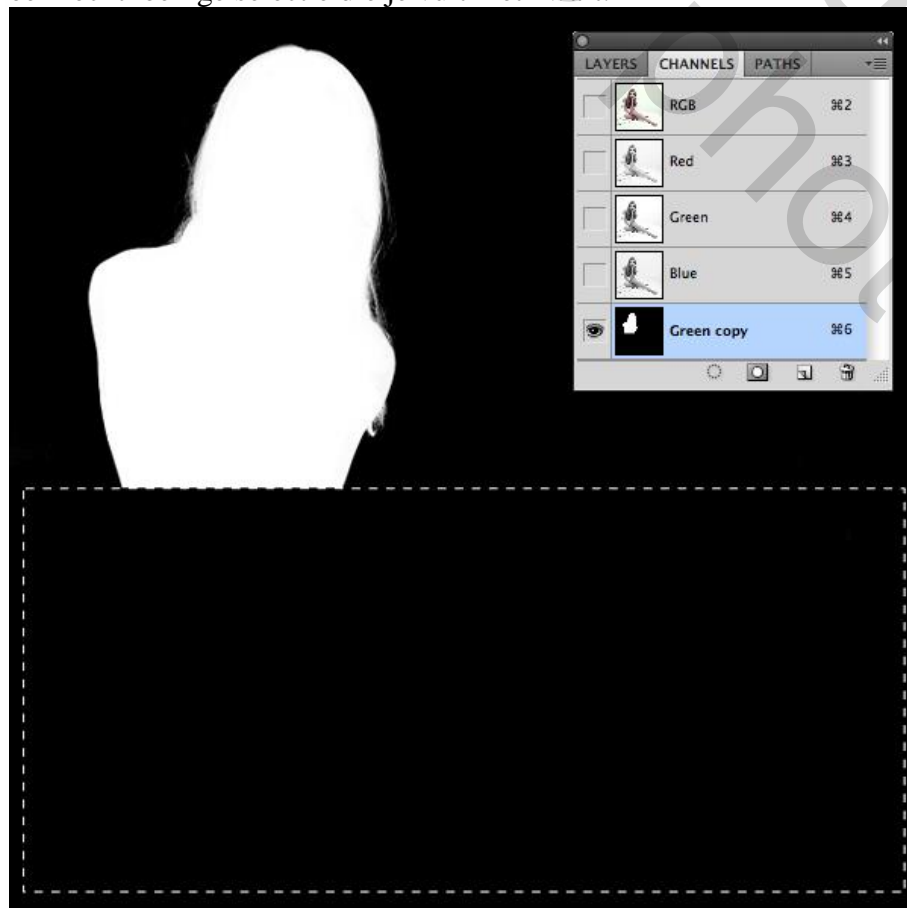


### Stap 3

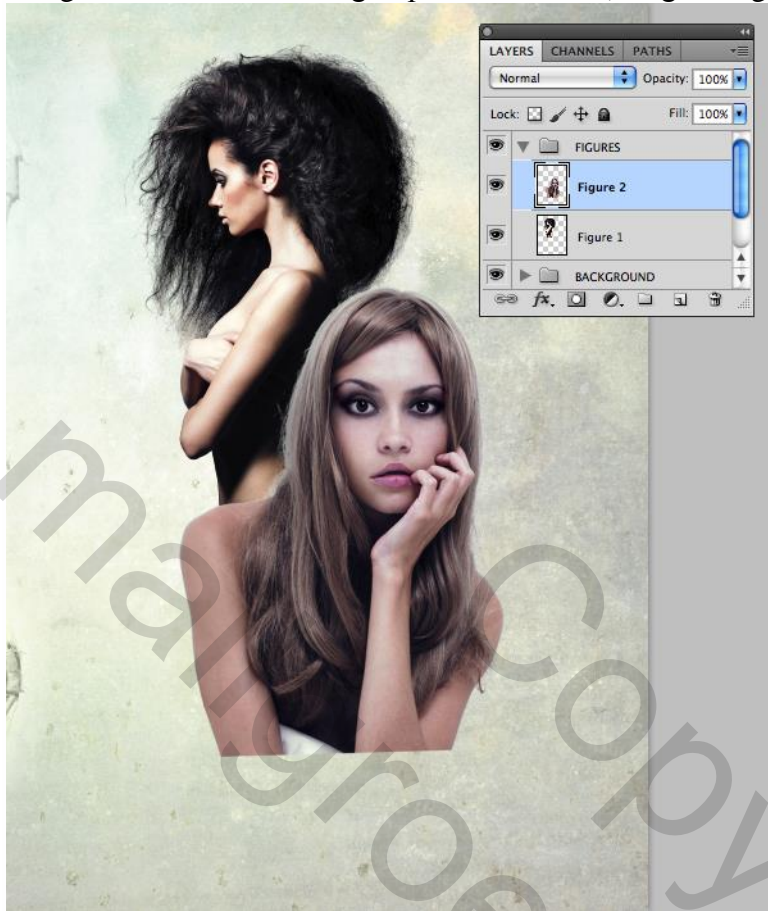
Zelfde werkwijze om ook het tweede model uit te selecteren.



Van dit model enkel hoofd en borst nodig; eenmaal je een mooi masker klaar staan hebt maak je onderaan een rechthoekige selectie die je vult met zwart.

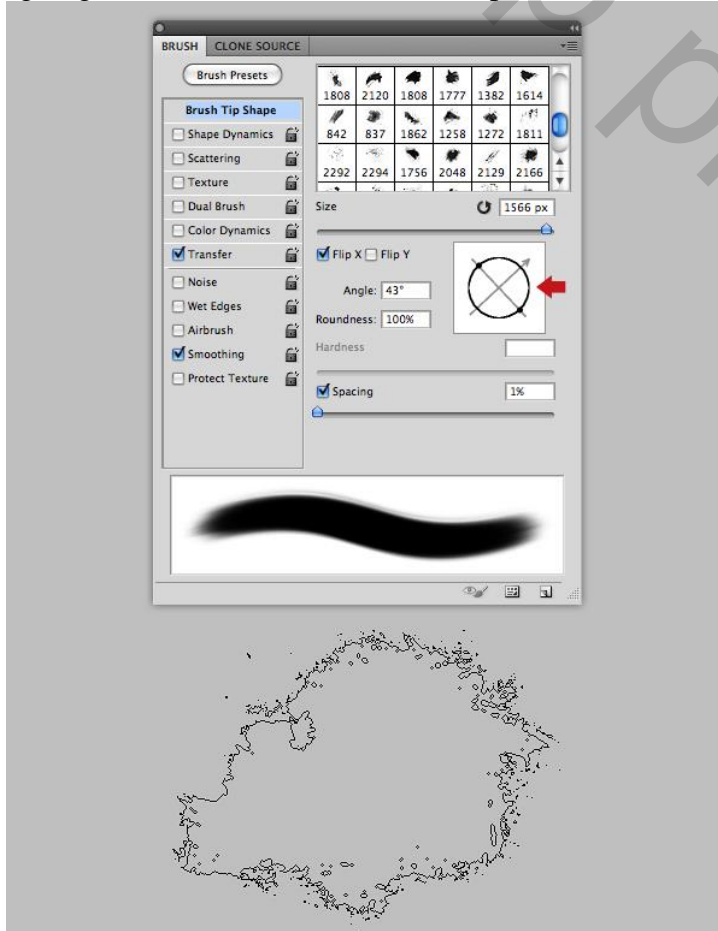


Voeg dit model toe aan de groep "FIGUREN" ; laag = "Figuur2"; deel overlapt vorige model.



#### Stap 4

"grunge\_brushes.abr" laden; kies een penseel; roteer in palet Penselen.





Voeg aan de lagen "Figuur1" en "Figuur2" een laagmaker toe; delen onderaan wegvegen; gebruik verschillende penselen; zie het laagmasker onderaan de afbeelding.



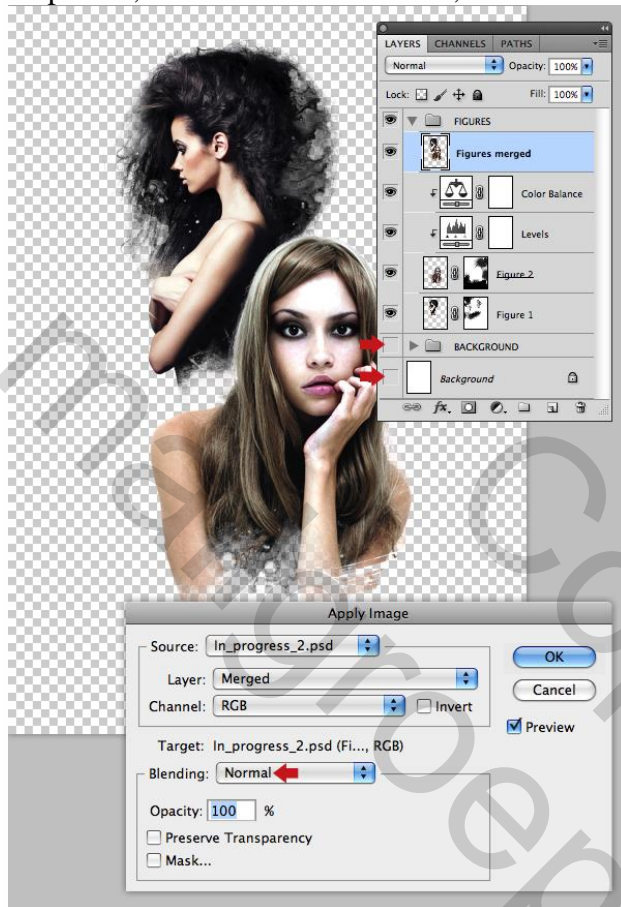
Boven laag "Figuur 2" een Aanpassingslaag 'Kleur Balans' toevoegen zodat de kleuren wat passen bij de andere figuur (gebruik je een eigen model dan zullen de instellingen anders zijn!). Daarna nog een Aanpassingslaag 'Niveaus'; niet vergeten : Uitknipmaskers!!!



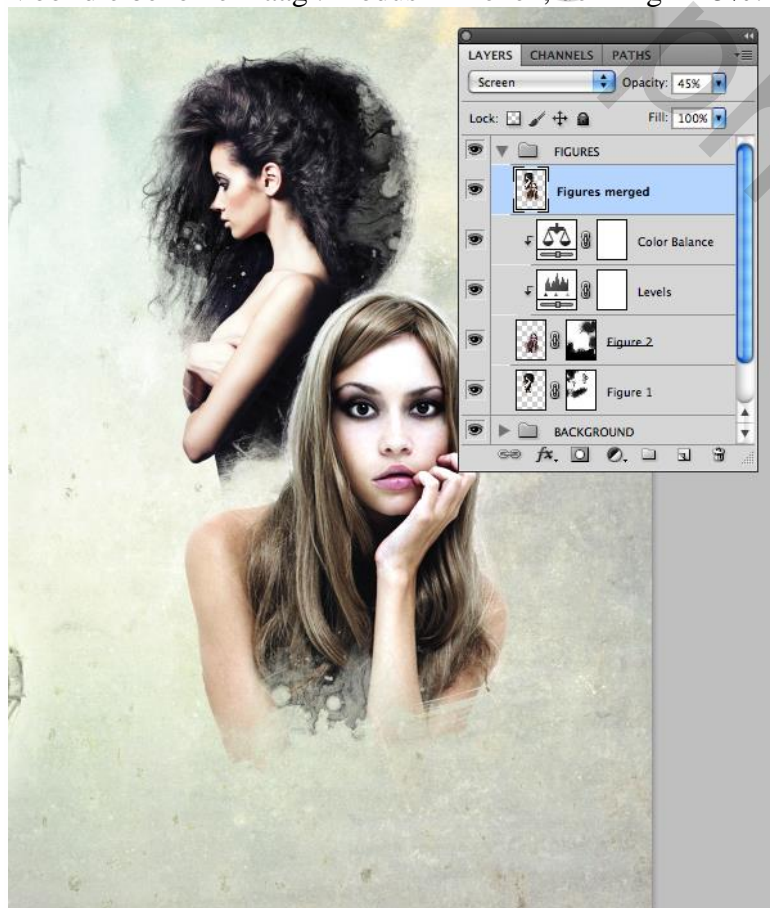


## Stap 5

Witte achtergrond laag en de groep "ACHTERGROND" onzichtbaar maken; nieuwe bovenste laag binnen de groep "FIGUREN", naam = "Figuren samengevoegd", ga naar Afbeelding → Afbeelding toepassen, Overvloeien = Normaal, OK. De zichtbare lagen werden samengevoegd.



Voor die bekomen laag : modus = Bleken, dekking = 45%. De andere lagen weer zichtbaar maken.





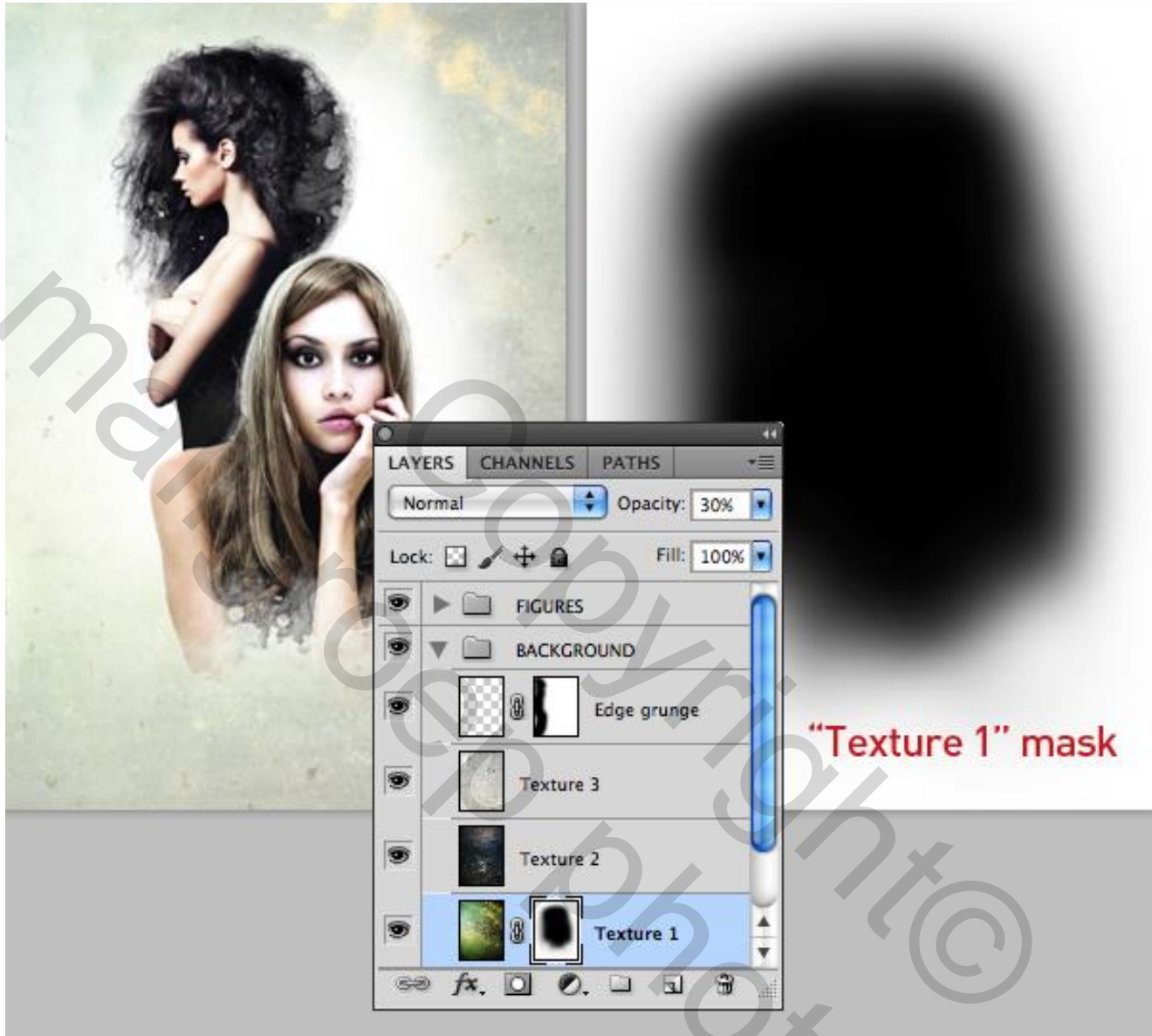
## Stap 6

De romp van het eerste model donkerder maken; nieuwe laag onderaan de groep "FIGUREN"; noem de laag "Figuur1 vullen"; Ctrl + klik op laagicoon van laag "Figuur1" om selectie ervan te laden. Lineair Verloop trekken van zwart naar Transparant van onderen naar boven binnen deze selectie; laagmodus = Vermenigvuldigen; laagdekking = 87%.



### Stap 7

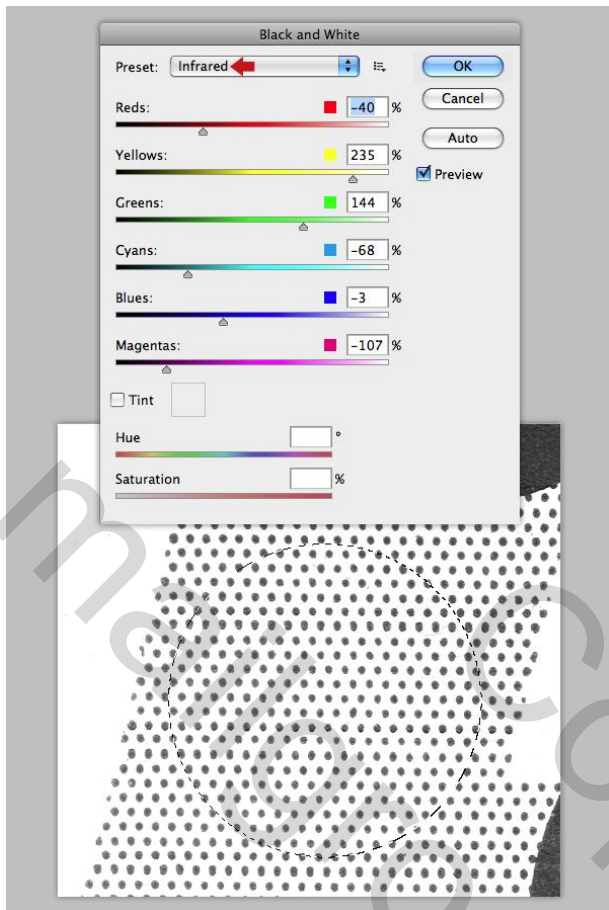
Voeg aan laag "structuur1" een laagmasker toe; zacht zwart penseel; het midden beschilderen; zie laagmasker hieronder rechts toegevoegd.



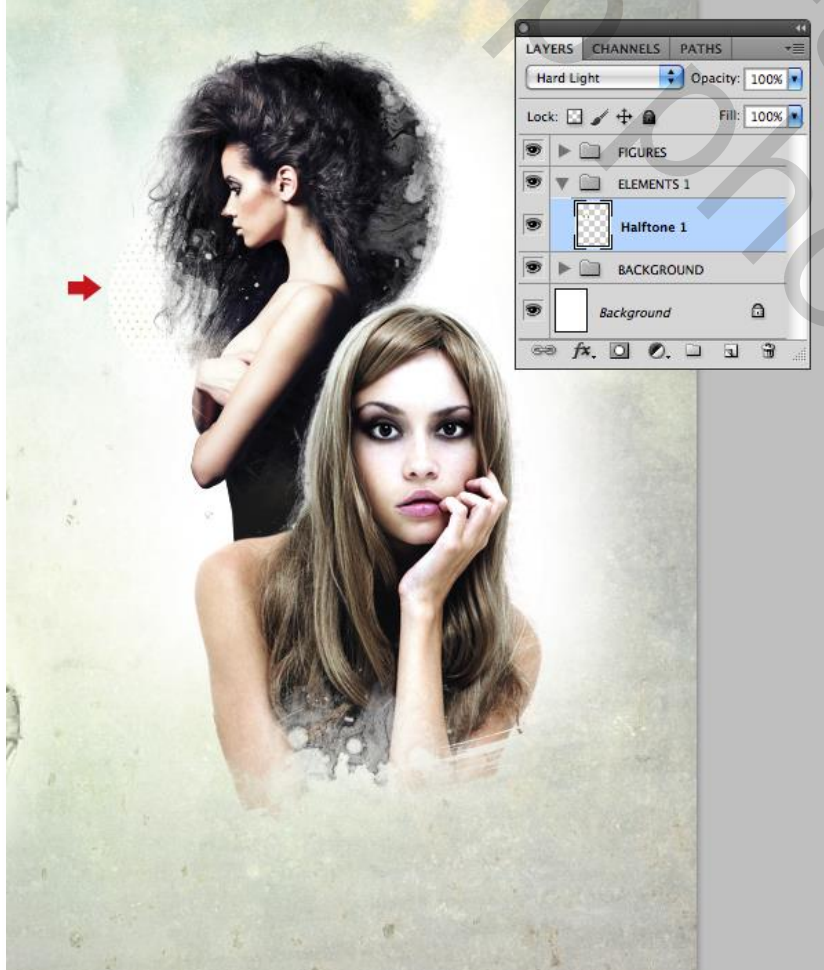
### Stap 8

Open "Dots\_1.jpg" ; Afbeelding → Aanpassingen → Zwart wit om deze Zwart witte aanpassing direct op de laag toe te passen;

Cirkelselectie maken (M) van de stippen; kopieer in het Klembord (Ctrl + C).



Nieuwe groep toevoegen "ELEMENTEN1" onder de groep "FIGUREN" ; plak de selectie als nieuwe laag binnen die groep; noem bekomen laag "Halftone1"; plaats en grootte aanpassen; modus = Fel licht.





Zelfde werkwijze om een deel van "Dots\_2.jpg" toe te voegen, laag = "Halftoon2"; modus = Vermenigv. "Dots\_3.jpg" : zwart wit aanpassing maken; onregelmatige selectie maken met Lasso Tool (L); plak als nieuwe laag = "Halftone3" ; modus = Vermenigvuldigen.



### Stap 9

Voeg de afbeeldingen "Lineart\_1.jpg", "Lineart\_2.jpg" , "Lineart\_3.jpg" toe als nieuwe lagen binnen de groep "ELEMENTEN 1" ; plaats zoals hieronder te zien is, zet de modus op Vermenigvuldigen; noem de lagen "Plant 1", "Plant 2", "Plant 3".



**Stap 10**

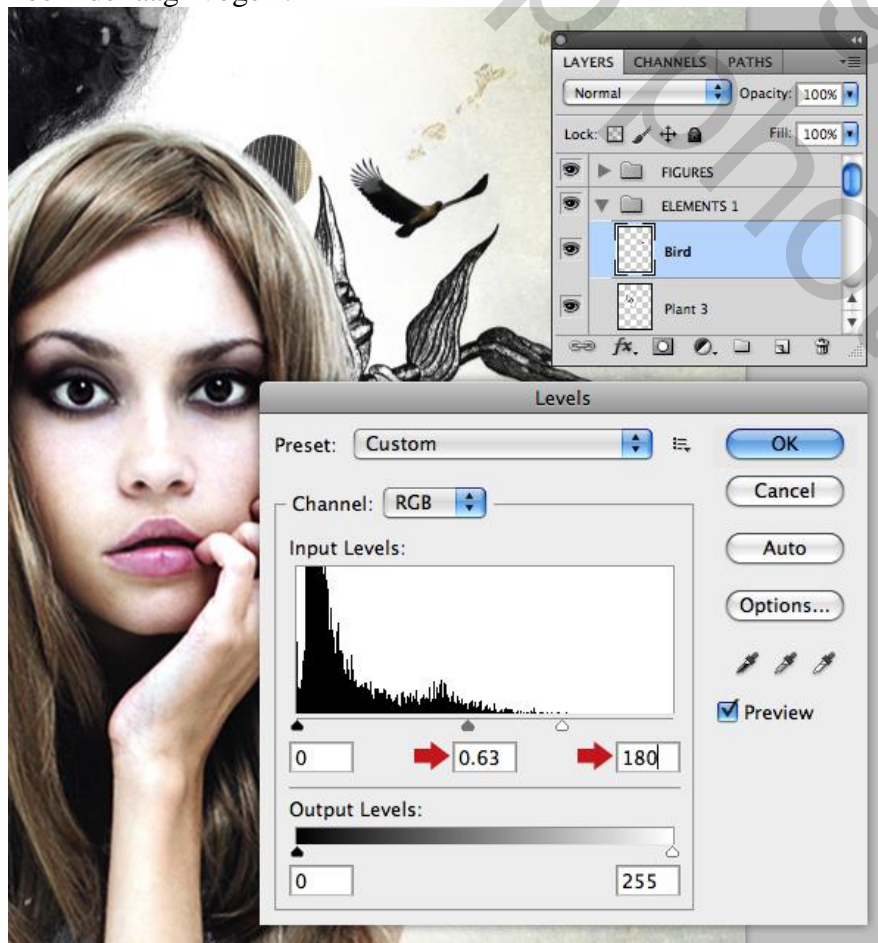
Open afbeelding met vogel: met Kloonstempel het deel aan de mond verwijderen; gebruik een nieuwe laag; optie op huidige en onderliggende laag; klein zacht penseel. Voeg daarna de beide lagen samen (Ctrl + E).



Ga naar Selecteren → Kleurbereik : Overeenkomst = 96; achtergrond aanklikken.



Randen verfijnen; voeg de vogel toe boven de laag "Plant 3"; pas grootte aan; pas de Niveaus aan; noem de laag "vogel".





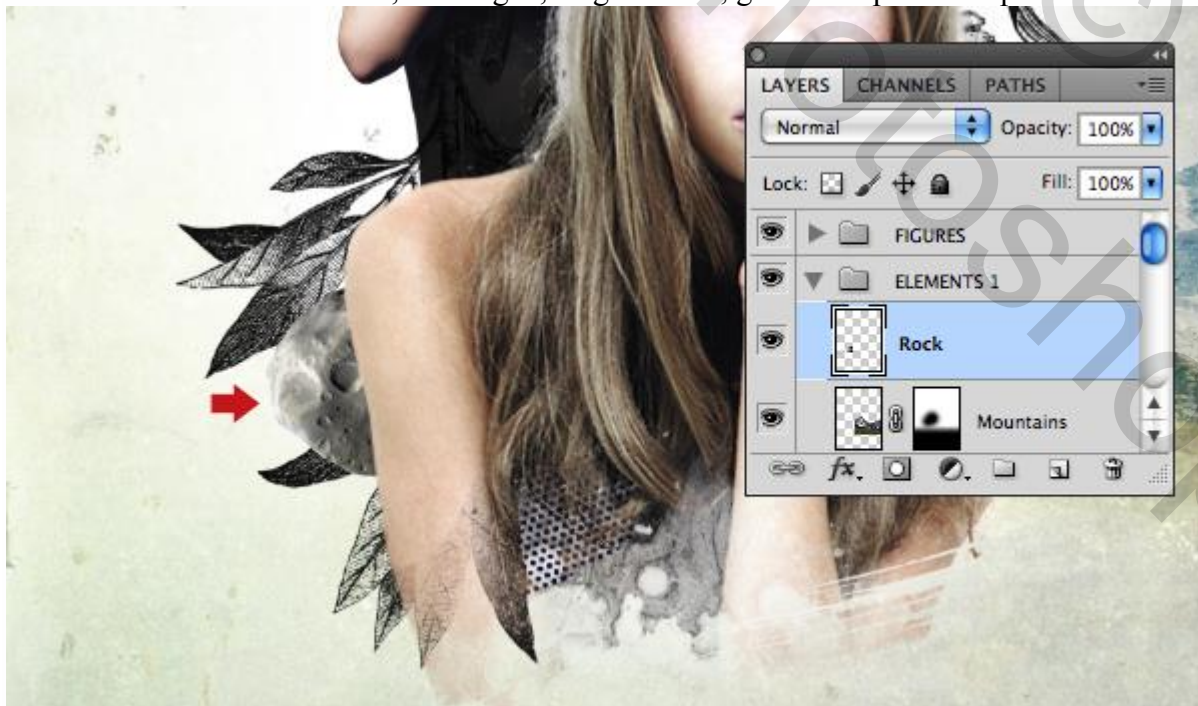
### Stap 11

Deel van de afbeelding “bergen” selecteren; kopieer en plak binnen de groep “ELEMENTEN1”; noem bekomen laag "bergen"; plaats midden rechts; modus = Kleur Doordrukken; delen weg maskeren.



### Stap 12

Pad rond de asteroïde tekenen; toevoegen; laag = “rots”; grootte en plaats aanpassen.



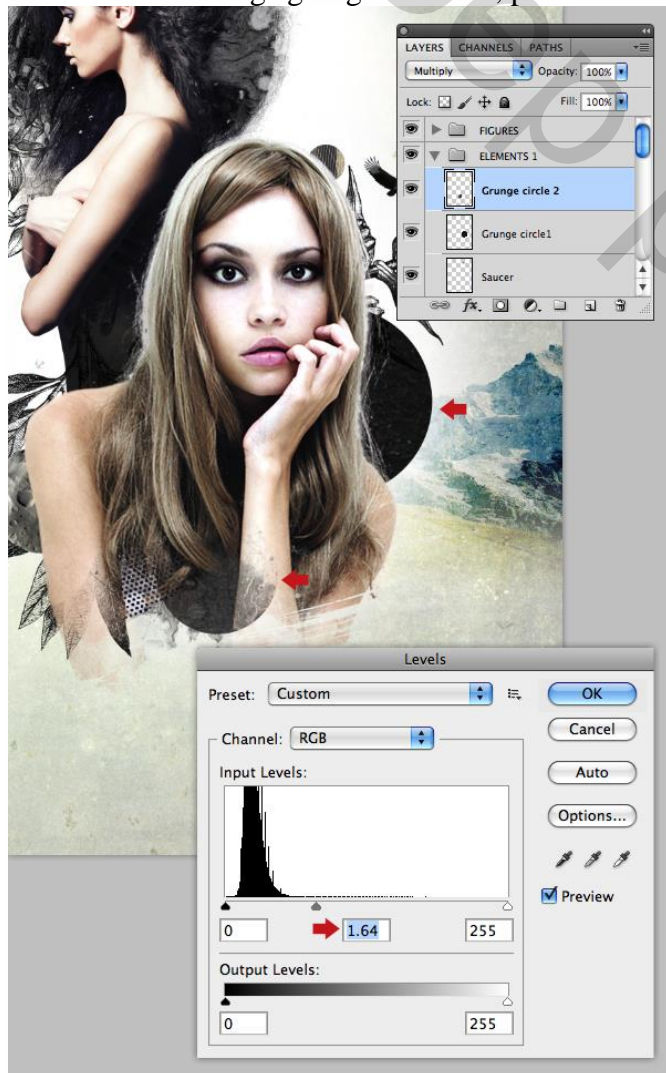
### Stap 13

"UFO.psd" toevoegen als nieuwe laag "schotel"; modus =Uitsluiting; plaats rechts.



### Stap 14

Voeg "Circle\_texture.psd" toe; laag = "grunge cirkel 1"; modus = Vermenigvuldigen; Dupliceer de laag; noem bekomen laag "grunge cirkel 2"; pas de Niveaus aan; zie plaats en grootte.





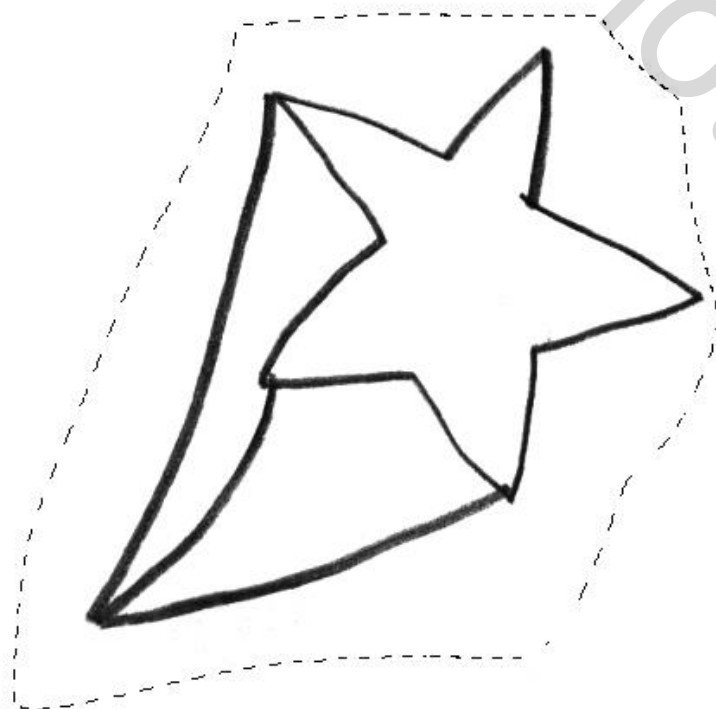
### Stap 15

Voeg "Pencil.jpg" toe; modus = Vermenigvuldigen; dupliceer; plaats en grootte aanpassen; noem de lagen "Scribble 1" en "Scribble 2".



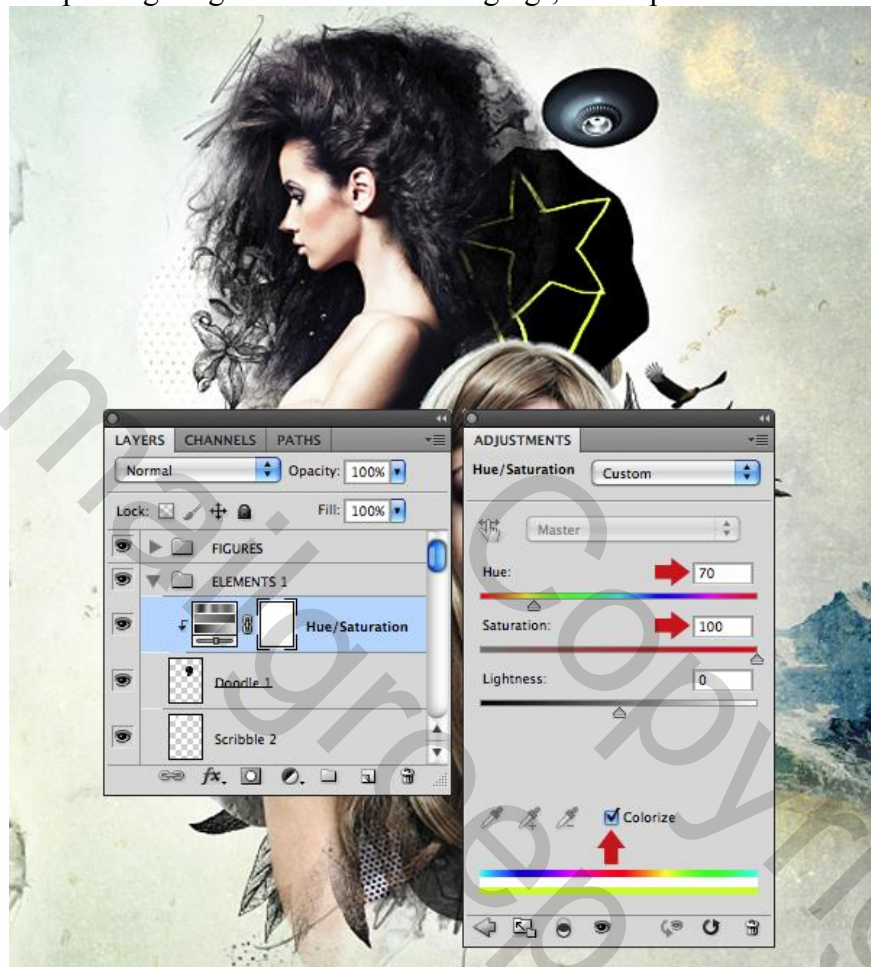
### Stap 16

Ruwe Selectie maken op de afbeelding "a.jpg" ; kopieer.

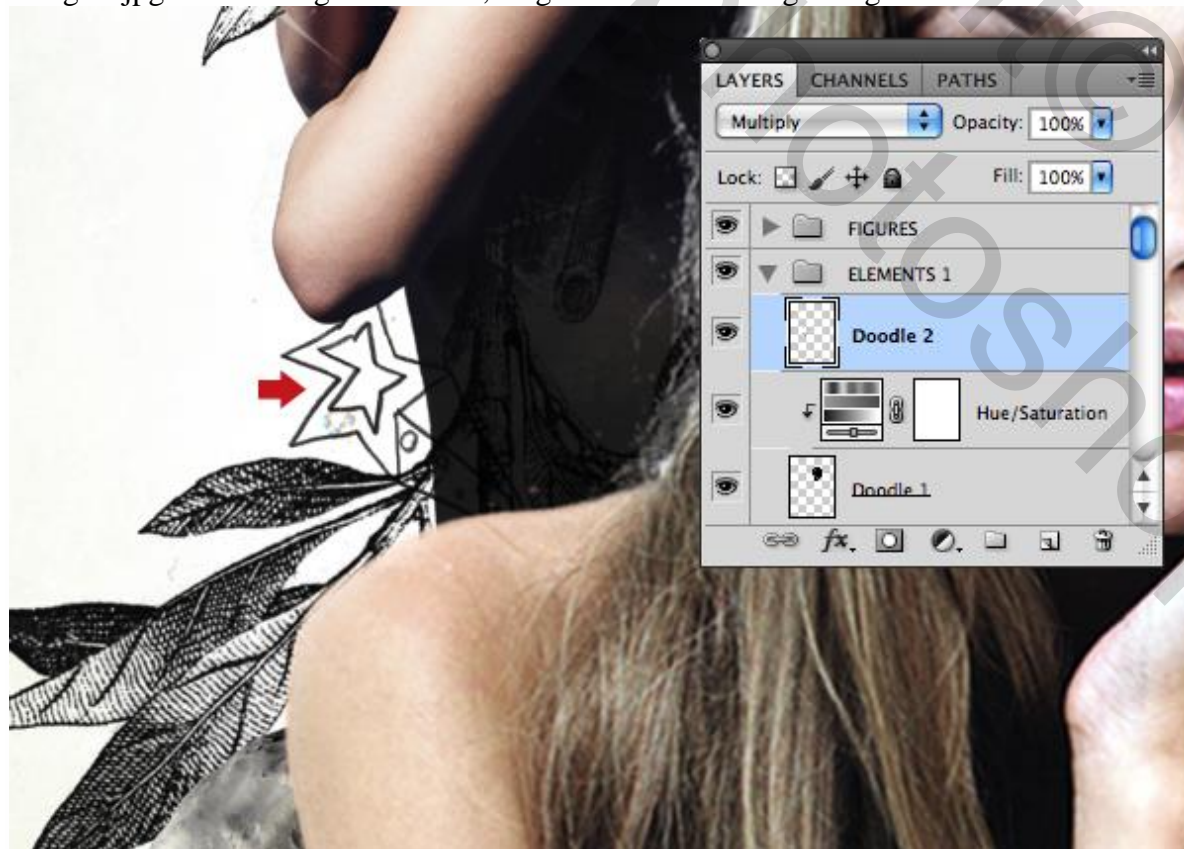




Plak als bovenste laag nog altijd binnen diezelfde groep "ELEMENTEN1":  
Klik Ctrl + I om de afbeelding negatief te maken; noem de laag "Doodle 1";  
Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging'; Uitknipmasker: Vullen met kleur aanvinken.

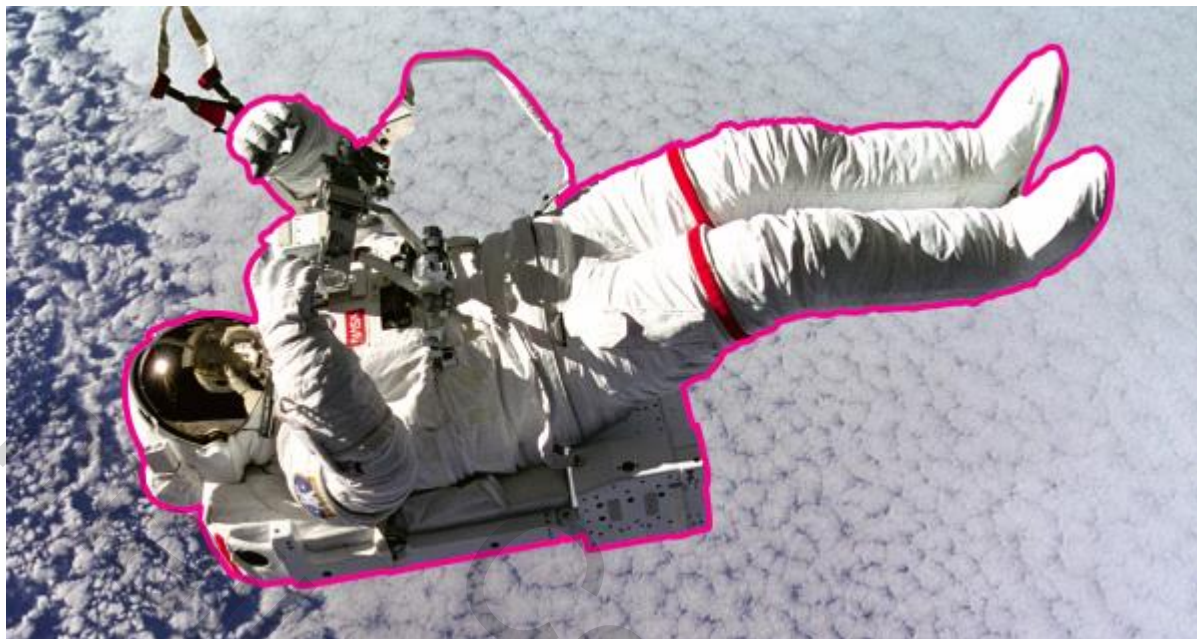


Voeg "b.jpg" toe als laag "Doodle 2", laagmodus = Vermenigvuldigen.

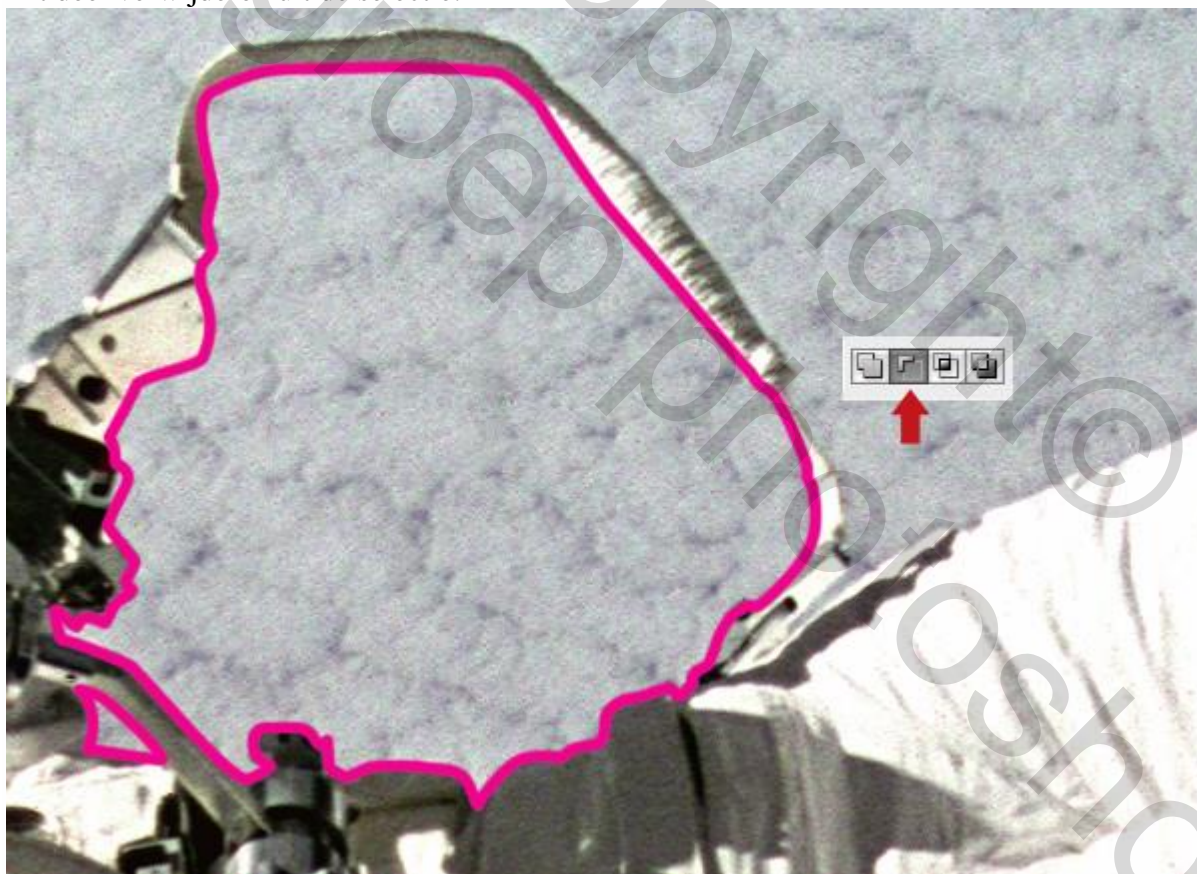


## Stap 17

De astronaut uitselecteren.

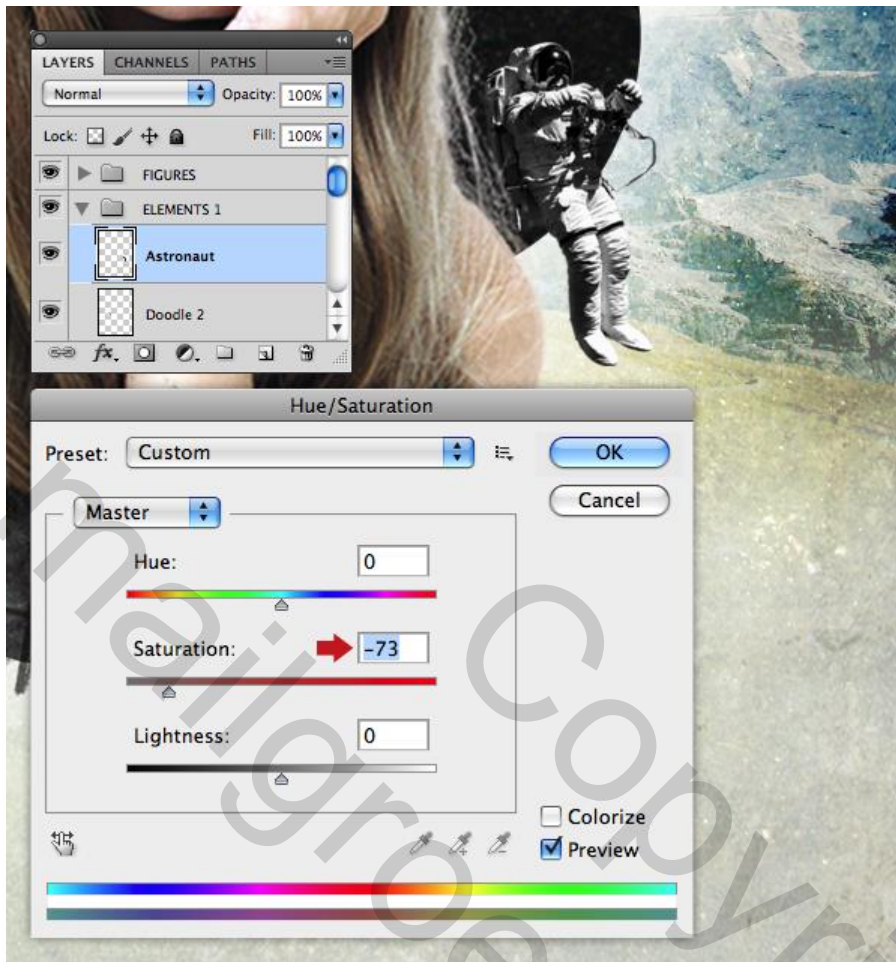


Dit deel verwijderen uit de selectie.



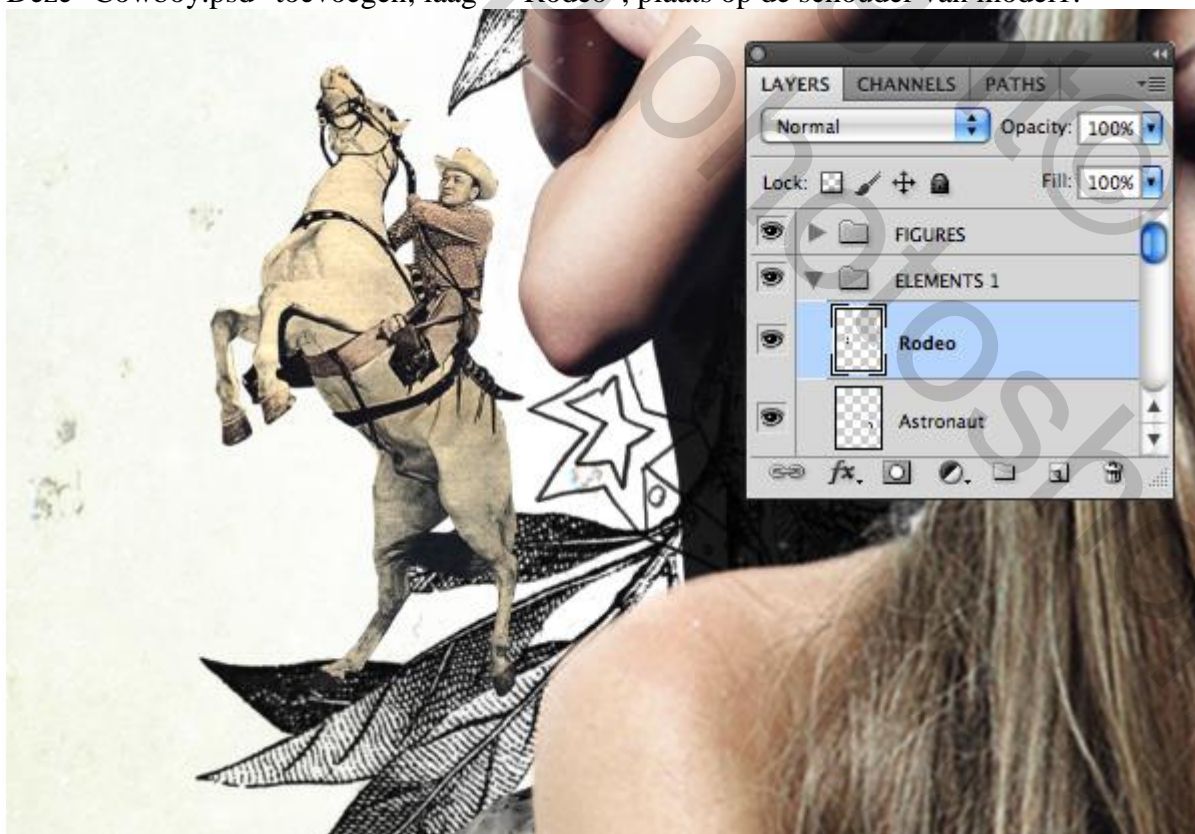
Plak als nieuwe laag = "Astronaut"; Transformeer; plaats en grootte aanpassen; kleur wijzigen met een Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging' als Uitknipmasker.





### Stap 18

Deze "Cowboy.psd" toevoegen; laag = "Rodeo"; plaats op de schouder van model1.

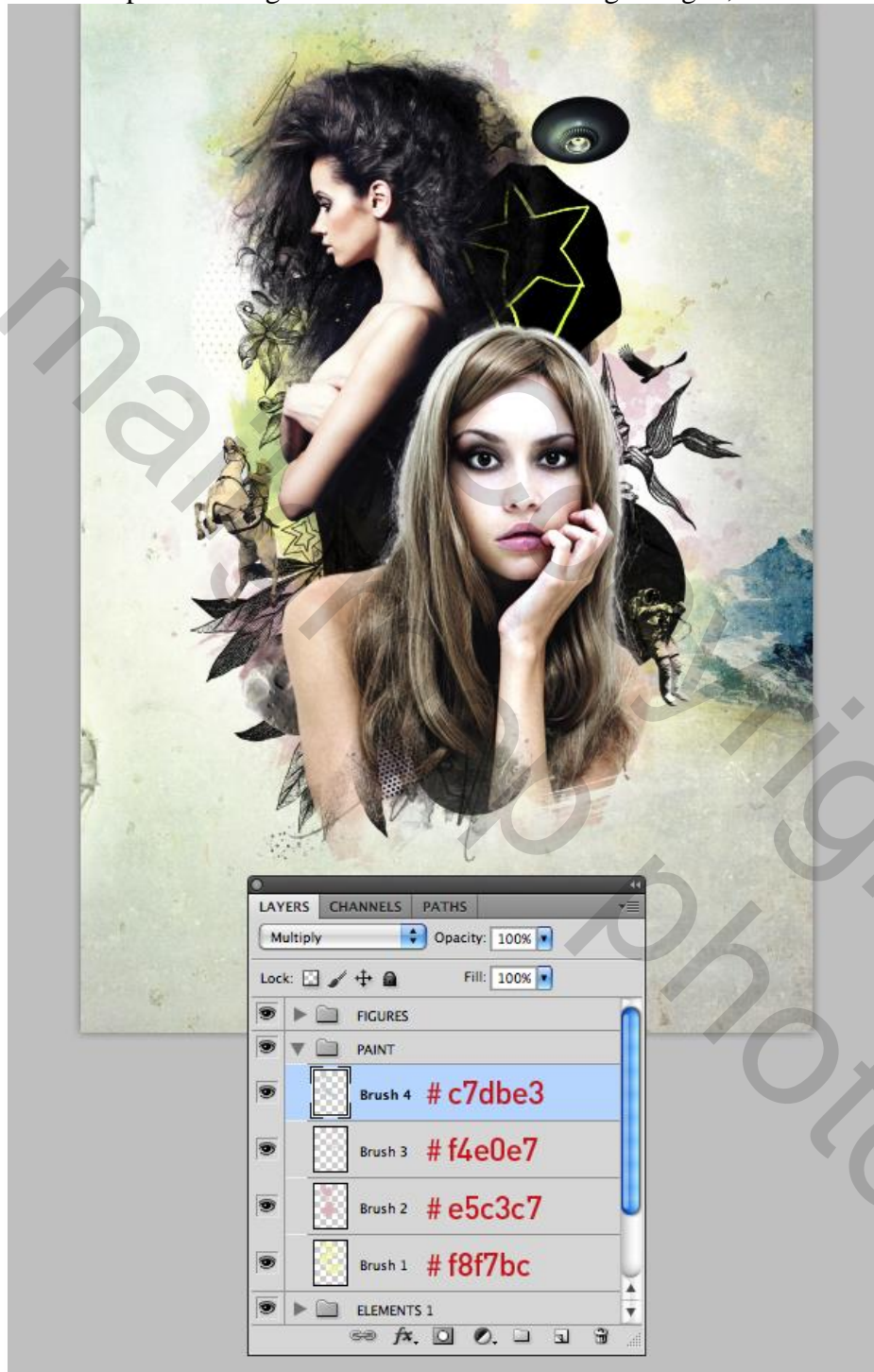




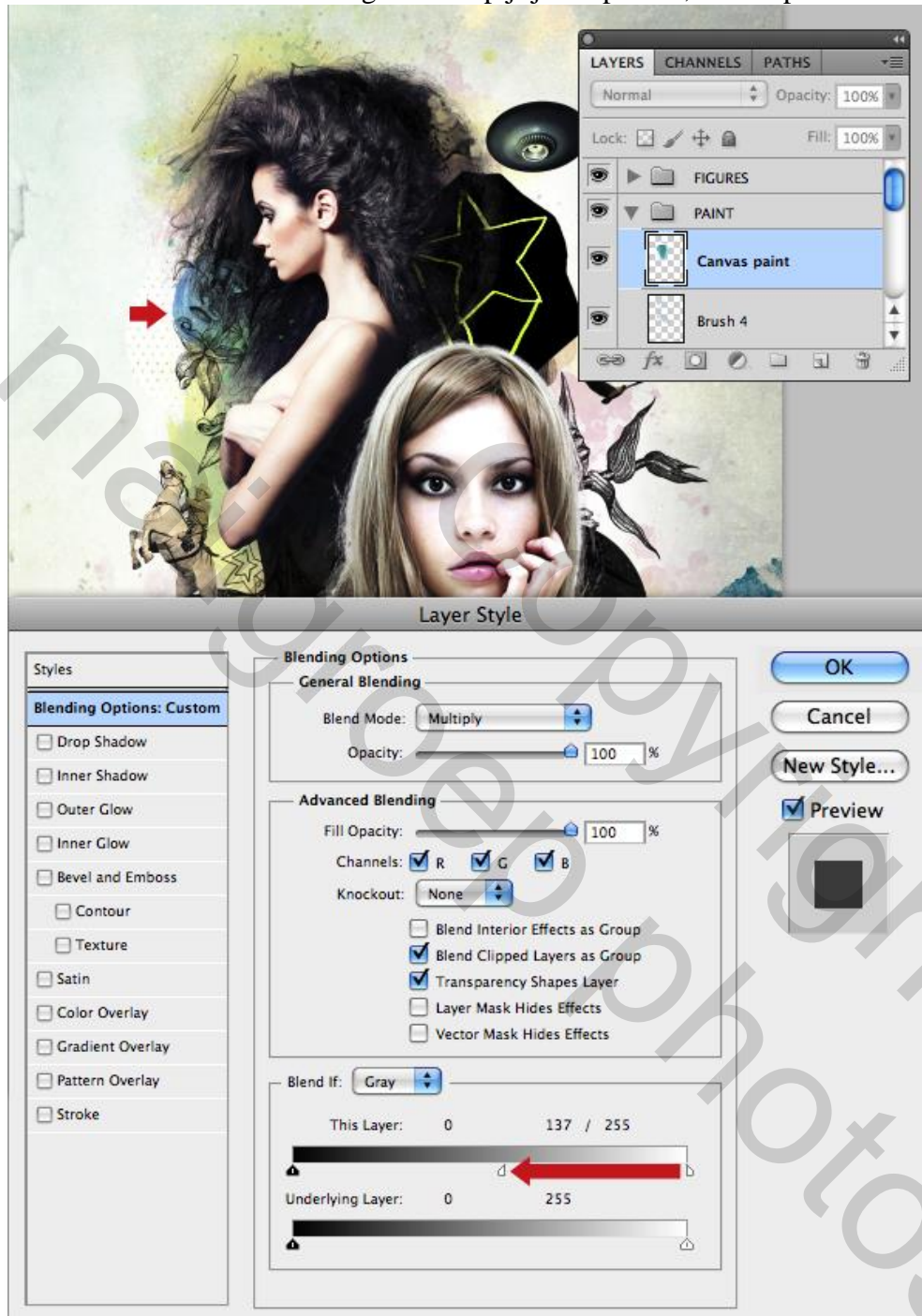
### Stap 19

Enkele subtiele afgewassen afbeeldingen toevoegen; Nieuwe groep = "PAINT" boven de groep "ELEMENTEN 1"; nieuwe laag, noem die "penseel 1"; modus = Vermenigvuldigen.

Voorgrondkleur = # F8F7BC; selecteer een 'grunge brushe'; schilder achter de beide centrale figuren; Herhaal op nieuwe lagen telkens modus Vermenigvuldigen; andere kleuren.



Voeg "Paint.jpg" toe; noem de laag "Canvas vlek"; modus = Vermenigvuldigen; plaats zoals hieronder aangeduid is; dubbelklikken op de laag → Laagstijlen venster : Alt + klik op het pijltje onder 'Overvloeien als' – 'deze laag' om het pijltje te splitsen; versleep.



### Stap 20

Bovenaan in het lagenpalet een Aanpassingslaag 'zwart wit' toevoegen; standaard instellingen; dekking = 47% ; de gehele afbeelding daardoor wat minder verzadiging geven.



### Stap 21

Nieuwe groep = "ELEMENTEN 2"; nieuwe laag binnen deze groep = "Blue bolt". Met Veelhoeklasso een lichtflits tekenen onder de schotel; vul de selectie met kleur = # B9E1EB.

Deel selecteren uit de afbeelding "Dots\_3.jpg"; klik Ctrl + C; op je werkdocument : Ctrl + klik op de lichtflits : Bewerken → Speciaal plakken → Plakken in; noem bekomen laag = "Bolt stippen"; modus = Vermenigvuldigen.





## Stap 22

Ruwe selectie maken van de afbeelding "c.jpg" ; kopieer; plak als nieuwe laag binnen dezelfde groep; noem de laag "Doodle 3" ; maak negatief; plaats zoals hieronder te zien is; dekking = 65%.  
Ctrl + klik op laag "Figuur2"; selectie omkeren; voeg aan laag "Doodle 3" een laagmasker toe.



### Stap 23

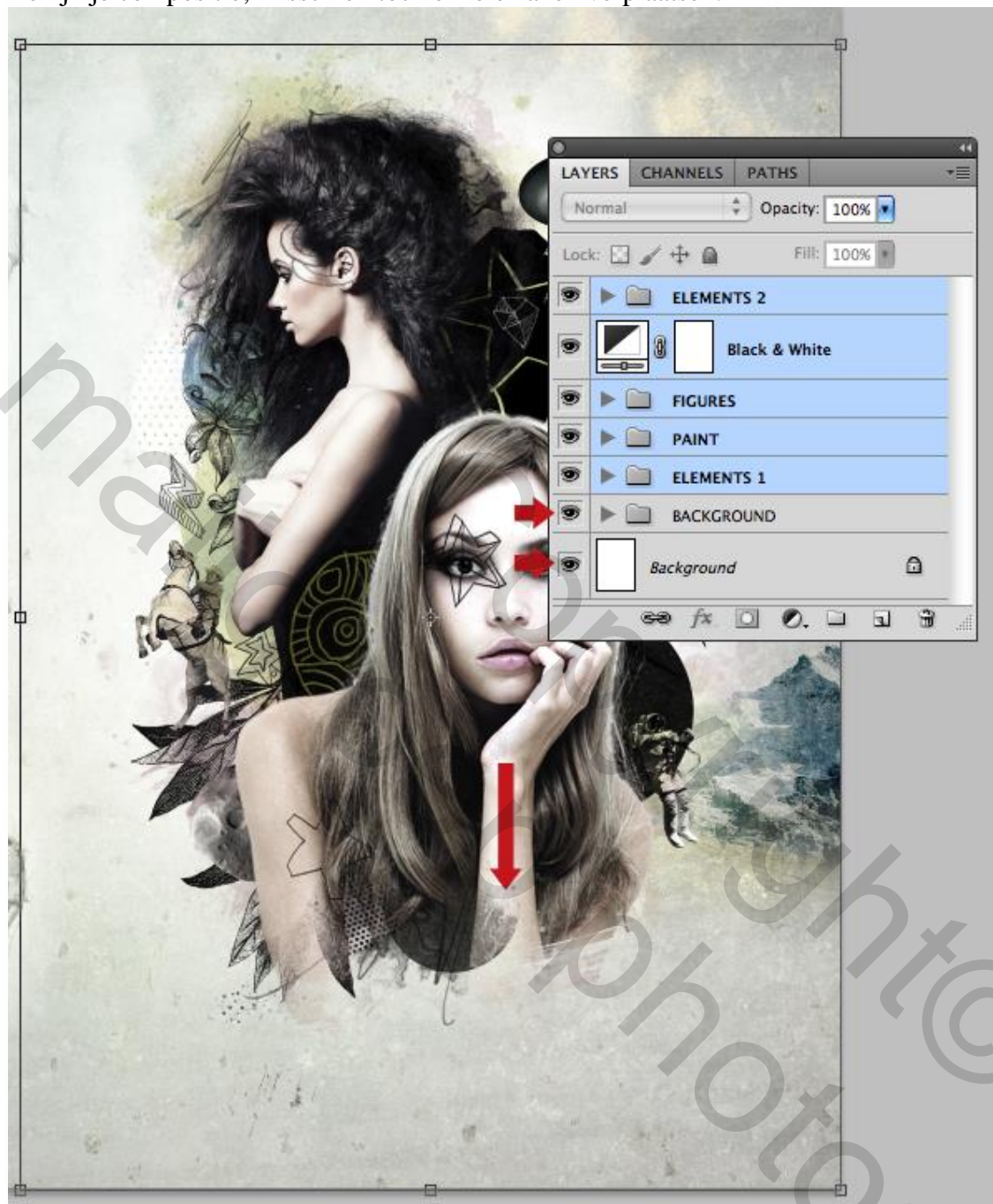
Voeg de overige doodles toe ("d.jpg" tot "h.jpg") als nieuwe lagen binnen dezelfde groep; geef aan de lagen passende namen; modus = Vermenigvuldigen.

Sommige maak je negatief; voor deze de modus op Bleken zetten.



## Stap 24

Bekijk je compositie; misschien toch enkele zaken verplaatsen.





Ook enkele laagmaskers aanpassen waar nodig; zie laag "structuur1".



Zie nog eindresultaat aan het begin van deze oefening.