

Appelhuisje



Nodig: achtergrond ; boomstronk ; appel ; oud venster1 ; oud venster2 ; ladder ; licht penselen ; muis1 ; muis2

Stap 1

Nieuw document (600X700px).

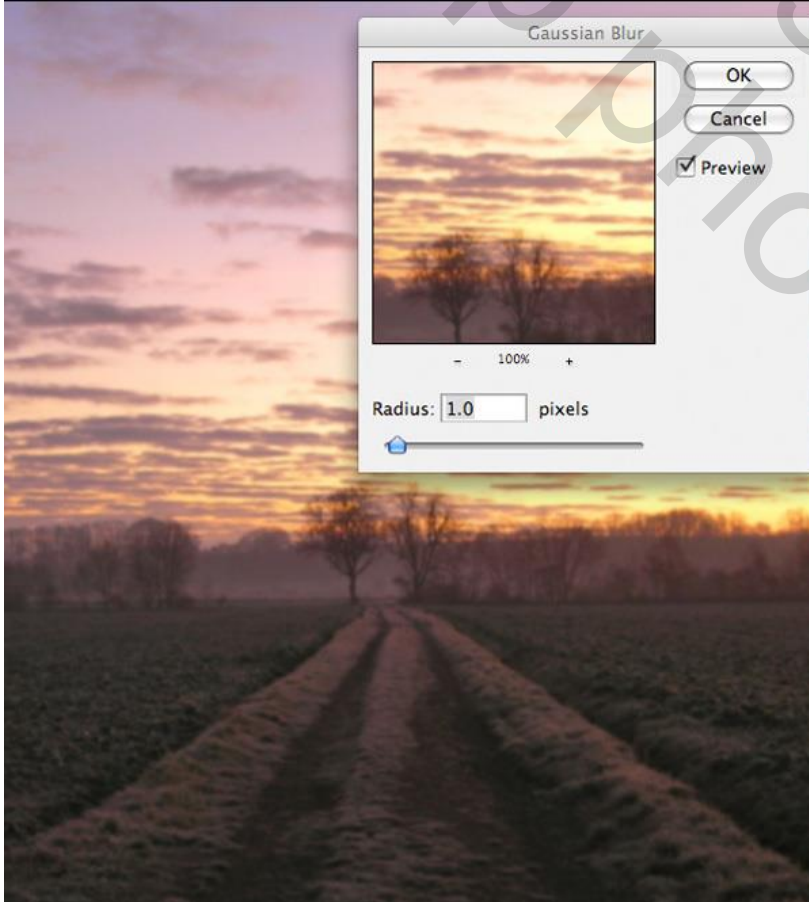
Kopieer en plak afbeelding met veld achtergrond; grootte en plaats aanpassen:



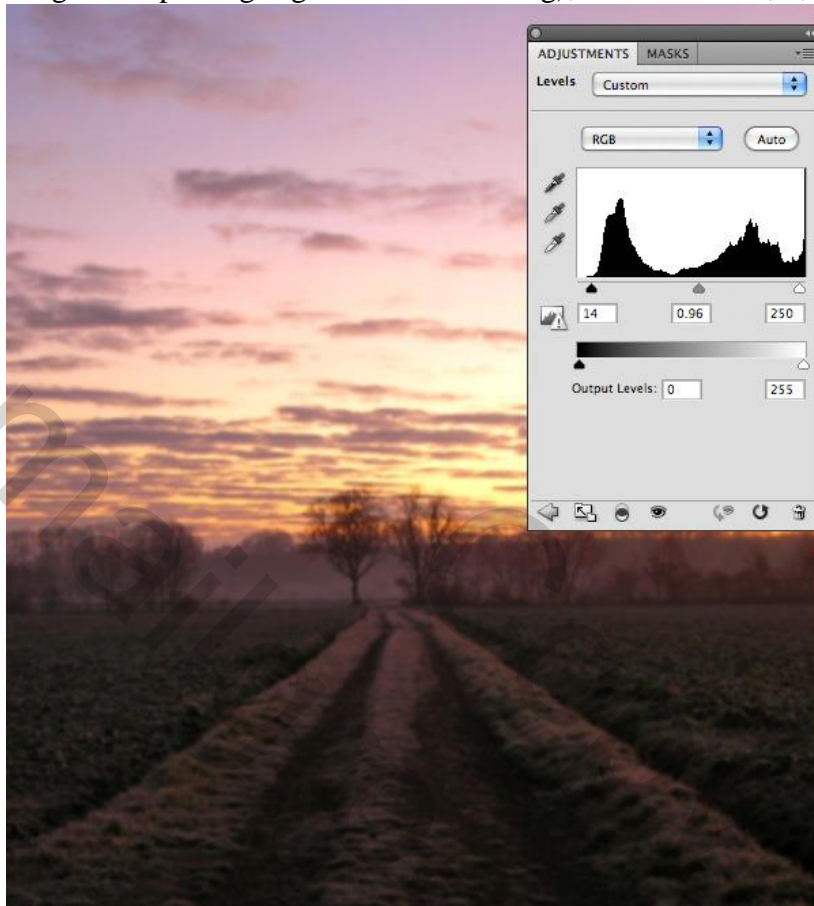
Stap 2

We wensen dat de achtergrond ook werkelijk in de achtergrond staat.

Zet deze laag om in een Slim object, ga dan naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen; 1,0px s



Aanpassingslaag 'Niveaus' toevoegen, maak van de laag een Uitknipmasker (doe dit voor alle toe te voegen Aanpassingslagen in deze oefening); waarden = 14 ; 0,96 ; 250



Nieuwe laag, naam = "verloop onderaan". Trek een Lineair verloop van zwart naar transparant van onder naar boven. Laagdekking = 70-80%. De overgang is daardoor zachter:



Stap 3

Open afbeelding met boomstronk; selecteer; kopieer en plak op je werk document, grootte en plaats aanpassen (in het midden onderaan het canvas):

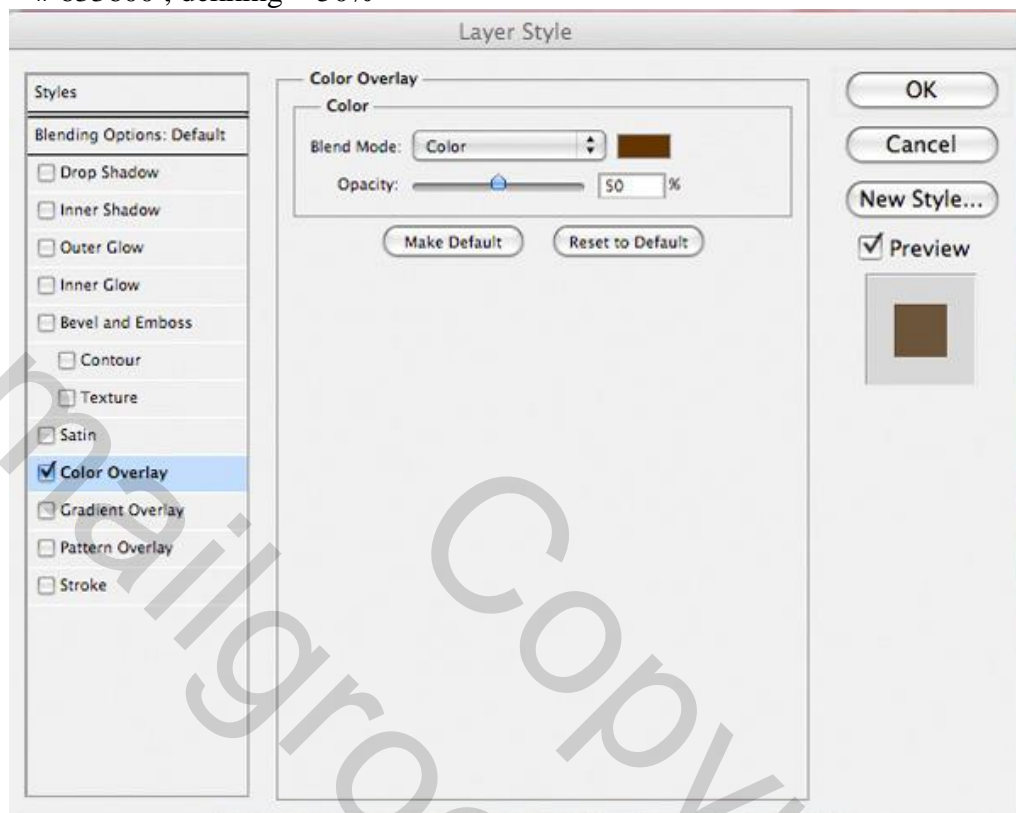


Bewerken Transformatie > Perspectief. Bovenste punten naar buiten slepen:



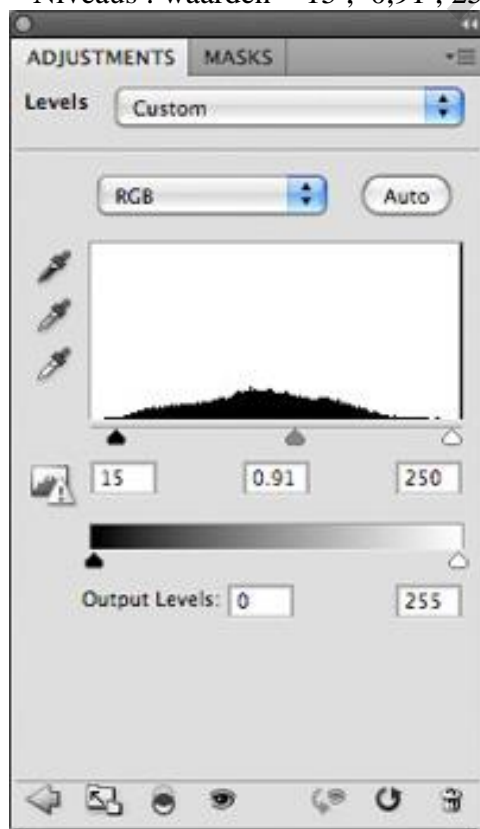
Stap 4

Boom stonk wat levendiger maken : geef de laag volgende Kleurbedekking. Modus = kleur ; kleur = # 633600 ; dekking = 50%

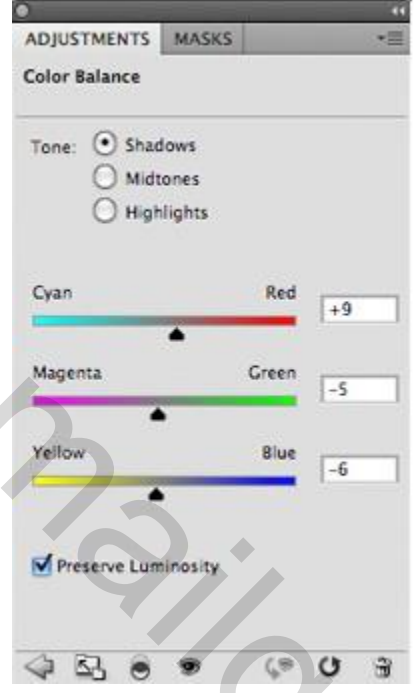
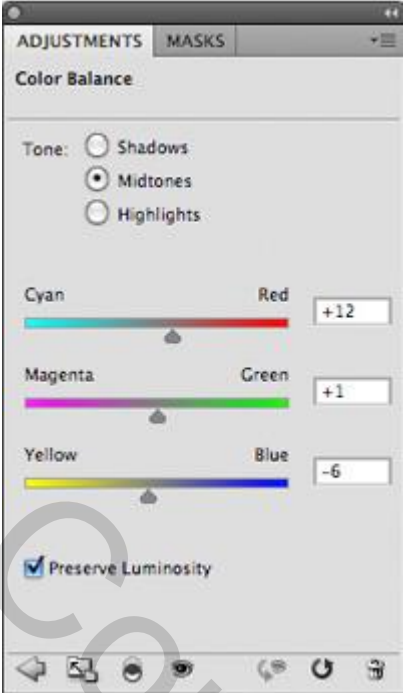
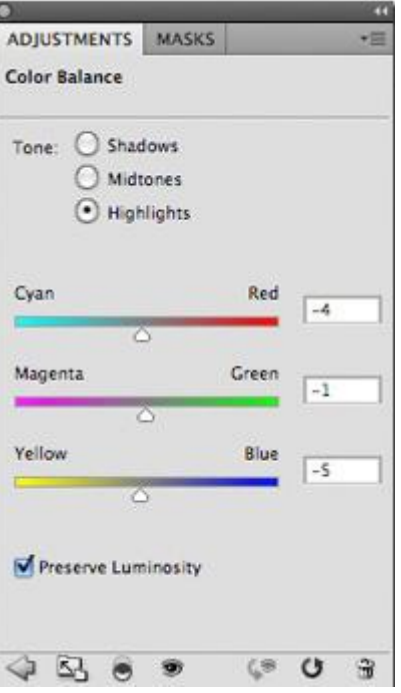


Twee Aanpassinglagen toevoegen (Uitknipmaskers) :

* Niveaus : waarden = 15 ; 0,91 ; 250



* Kleur Balans:

| Schaduwen | Middentonen | Hooglichten |
|---|--|---|
|  |  |  |



Stap 5

Nieuwe laag = "licht boom". Selecteer een groot zacht wit penseel, dekking = 30% ; schilder boven het midden van de boomstronk om dit te belichten.



Laagdekking = 30% ; laagmodus = Bedekken.



Stap 6

Open afbeelding met appel; uitselcteren, kopiëren en boven op de boomstronk plaatsen.



* Aanpassingslaag 'Kleur balans':





Stap 7

De appel wat belichten! Er komt ook licht van achter de appel (ondergaande zon!).

Nieuwe laag toevoegen onder laag met appel, naam = "schaduw onder appel".

Met een zacht zwart penseel schilder je de schaduw onder de appel op de boomstronk:



Stap 8

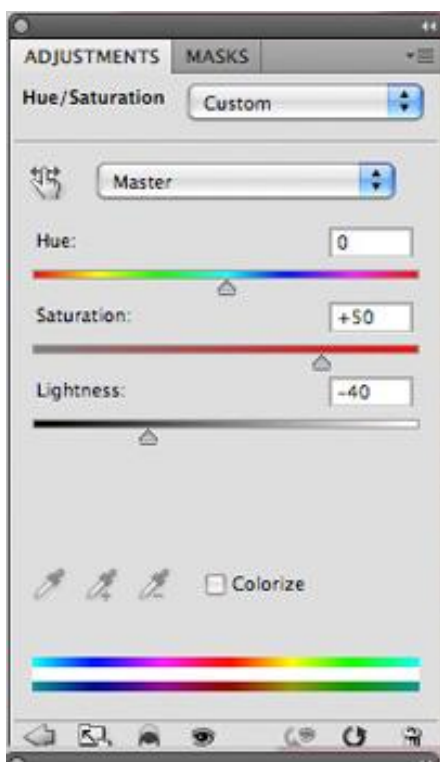
Appel wat uithollen om het huis binnen de appel te kunnen construeren.

Selecteer de linker helft (niet de schil!); plak op een nieuwe laag (Ctrl + J); laag "links binnen".



Maak dit deel donkerder, voeg dus boven deze laag enkele Aanpassingslagen toe:

* Kleurtoon/Verzadiging



* Kleur Balans:



Stap 9

Herhaal Stap 8 voor het rechter deel, laag "rechts binnen" + Aanpassingslagen:



Stap 10

Nieuwe laag = “schaduwen binnen appel”.

We schilderen enkel binnen die helften van de appel, niet boven de rest van de appel en de achtergrond!

Shift+Ctrl+klik op laagicoon van laag “links binnen” en van laag “rechts binnen” ; zo worden beide delen geselecteerd.

Laag “schaduwen binnen appel” activeren : gebruik een zacht zwart penseel met lage dekking om schaduwen binnen de appel te schilderen; schilder rond de randen van de appel en rond de randen van het midden deel van de appel.

De appel krijgt al een meer rondere look:



Nieuwe laag: "licht binnen appel"; gebruik nu een zacht wit penseel om in het midden van die appelhelften wat licht toe te voegen. Laagmodus = Bedekken.

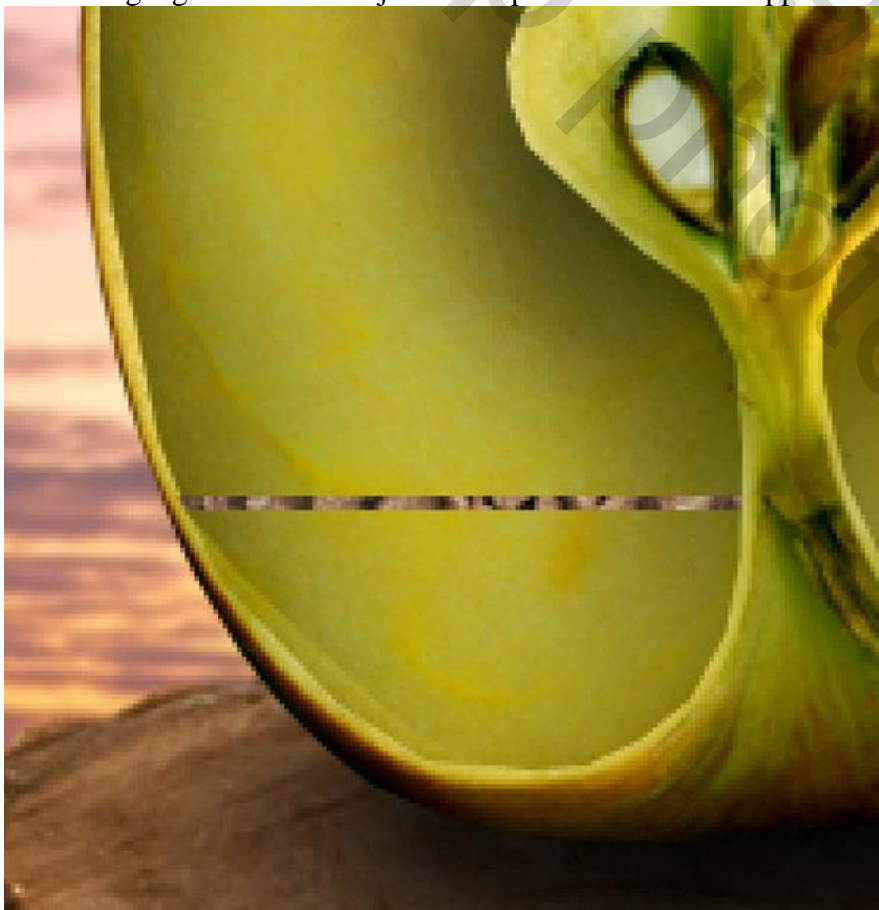


Stap 11

Een kleine houten structuur toevoegen: fijne rechthoekige selectie maken op laag "boom stonk"; kopieer (Ctrl + J) op een nieuwe laag, noem de laag "grond1"; plaats als bovenste laag op het onderste deel van de linker helft van de appel :



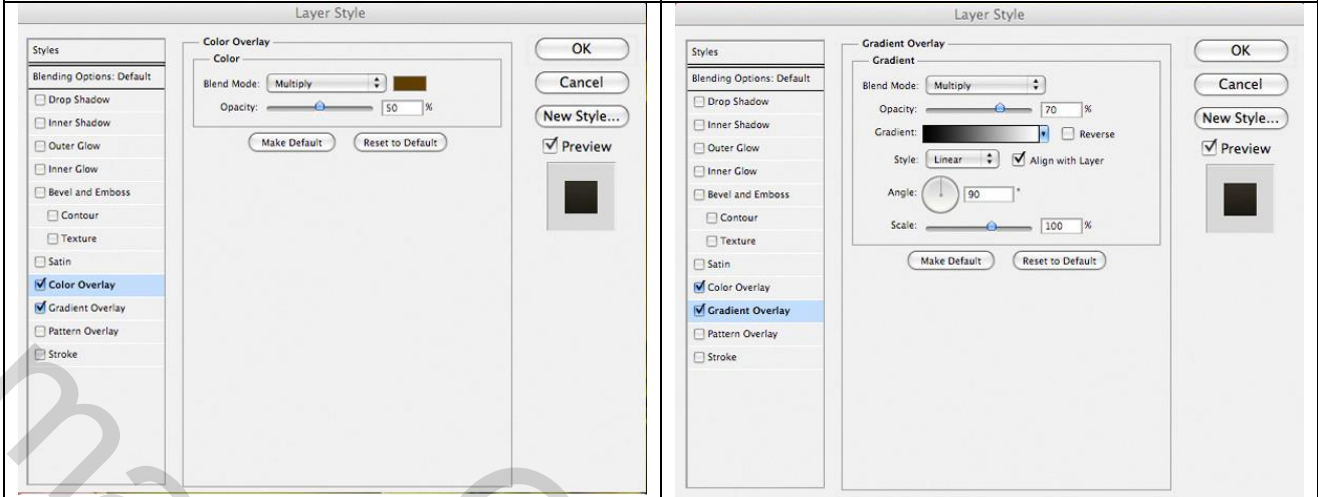
Delen wegvegen om dit deeltje te laten passen binnen de "appel binnen links" :



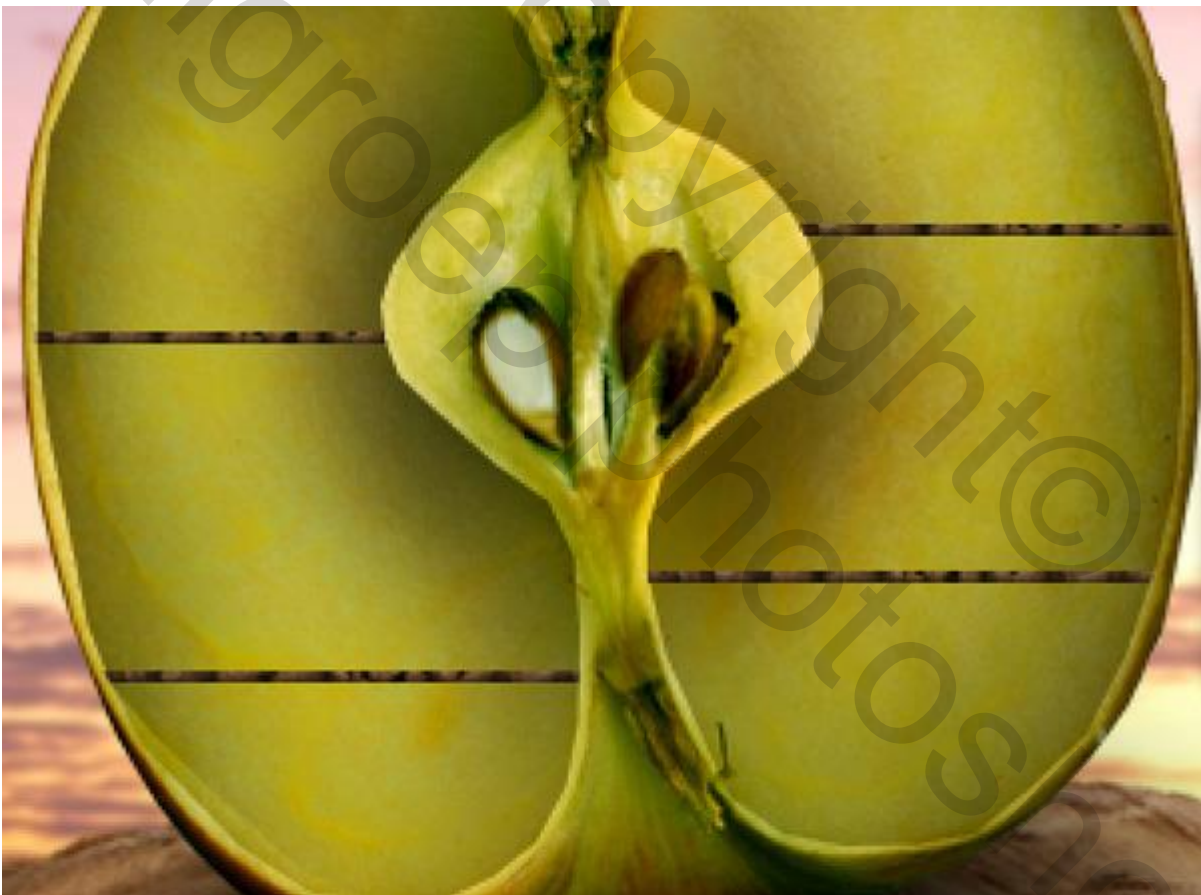
Geef laag "grond1" volgende laagstijlen:

Kleurbedekking : modus Vermenigvuldigen
Kleur = # 5F3F00 ; dekking = 50%

Verloopbedekking : modus Vermenigvuldigen
Van zwart # 000000 naar wit # FFFFFFFF



Voeg nog dergelijke delen bij (laag dupliceren en naam aanpassen)



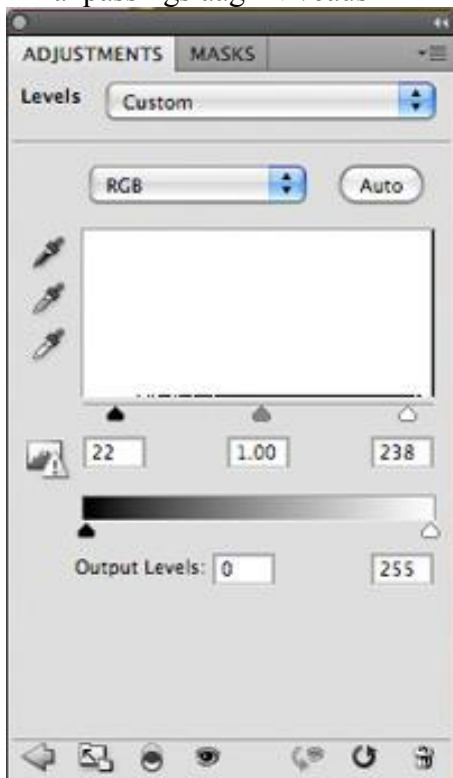
Stap 12

Afbeelding met muis toevoegen, muis uitsélectioneren; grootte en plaats aanpassen; plaats bovenaan rechts op dit "grond" onderdeel.

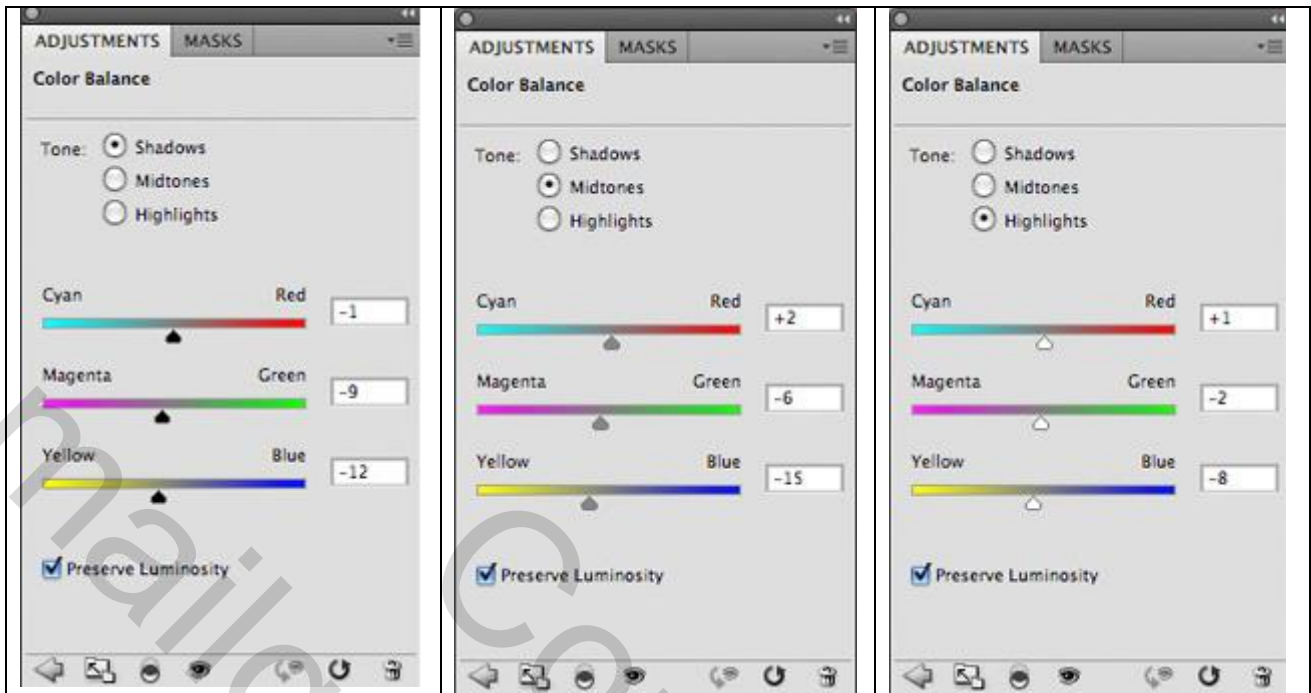


Kleur van de muis aanpassen aan de omgeving : Aanpassingslagen toevoegen

* Aanpassingslaag 'Niveaus'

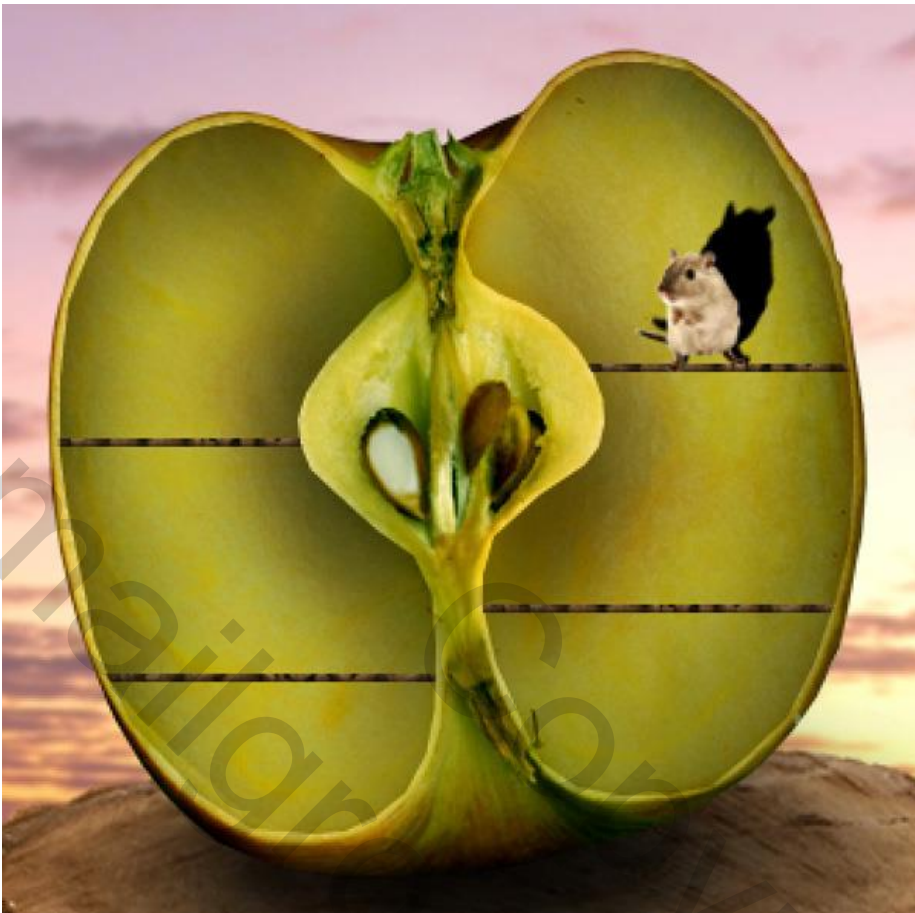


* Aanpassingslaag 'Kleur Balans :

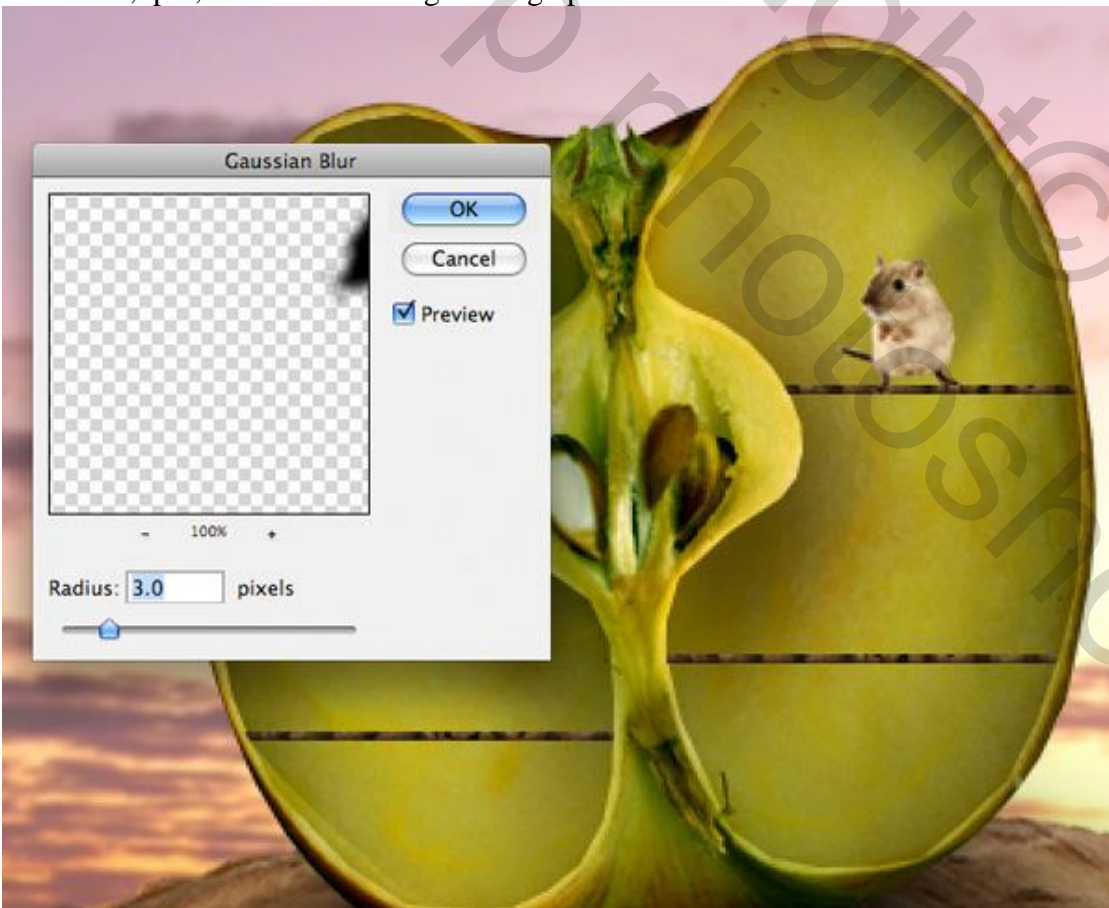


Stap 13

Schaduw achter de muis maken : laag met muis dupliceren; kopie laag onder originele laag plaatsen
Bewerken → Transformatie → Vervormen/Schuintrekken; Ctrl + klik op die schaduw laag; vul
bekomen selectie met zwart.



Zet de laag om in een Slim Object en ga naar Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen :
straal = 3,0px ; zet daarna de laagdekking op 25%.



Stap 14

Herhaal Stap 13, voeg nog een muisje toe links op de appel; kleur, schaduw geven; vervagen; ...:



Stap 15

Enkele vensters toevoegen. Uitsellecteren ; kopiëren en plakken op rechter deel van de appel:



Voeg aan laag "venster1" een laagmasker toe; schilder de vensters vrij (met zwart penseel op de vensters schilderen). Je ziet de appel doorheen het venster.



De originele afbeelding met achtergrond nog eens toevoegen onder laag met venster :



Laagmasker toevoegen en alles verwijderen uitgenomen het deel dat direct onder het venster ligt. Nu kijk je doorheen het venster op dezelfde achtergrond:



Stap 16

Herhaal Stap 15, venster toevoegen links op de appel. Deze laag zal je moeten verdraaien.



Stap 17

Open afbeelding met ladder. Uitselecteren; plak op je werkdocument.

Plaats en Grootte aanpassen tot passend tussen die grond lagen. Ladder dupliceren en aan andere kant plaatsen van de appel, ook hier weer passend maken:



De laagstijlen van laag "grond" kopiëren en plakken op de "ladder" lagen.

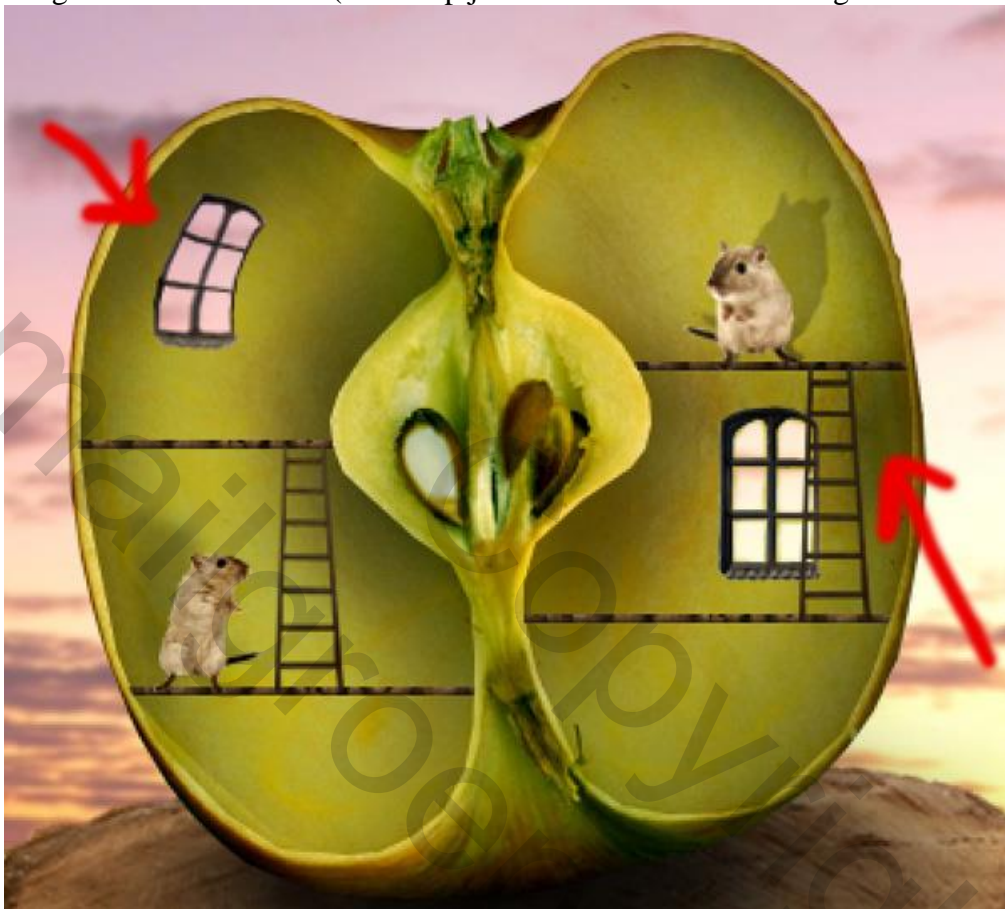


Stap 18

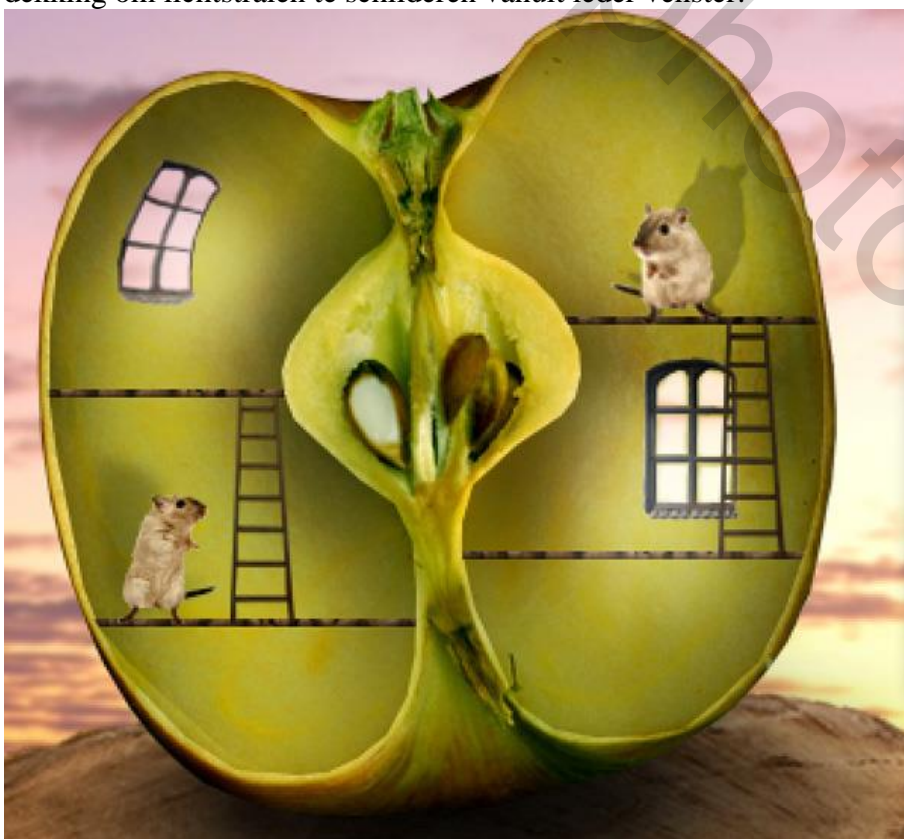
We voegen eerst nog wat schaduw toe naast de vensters: nieuwe laag, "schaduwvensters".

Gebruik een klein zacht zwart penseel en schilder schaduw naast de vensters.

Laagmodus = Bedekken. (de rode pijlen tonen waar de schaduw geschilderd werd):



Nog een nieuwe laag toevoegen: "licht vanuit venster". Gebruik een zacht wit penseel met lage dekking om lichtstralen te schilderen vanuit ieder venster:



Nieuwe laag = "licht links bovenaan"; gebruik een penseel met lichtstralen en schilder deze witte straal, zorg dat het licht ongeveer deze hoek volgt:



Stap 19

Het licht komt te ver over het venster en over het centrale deel van de appel; voeg aan de laag met lichtstraal een laagmasker toe, gebruik een zacht zwart penseel om de ongewenste delen te verbergen:



Laagmodus = Bedekken; laagdekking = 20%.

Laag dupliceren; modus weer op normaal zetten, laagdekking blijft op 20%.

Herhaal dit toevoegen van licht voor het rechtse venster:



Stap 20

Bemerkt dat het licht in de lucht rond de appel nogal veel roze/geel bevat; het is dus geen zuiver wit licht. Dit betekent dat ook het licht dat doorheen de vensters komt niet zuiver wit mag zijn.

Nieuwe laag, naam = "gekleurd licht"; neem een roze kleurstaal uit de lucht met het Pipet.

(hier werd # B99AA7 gebruikt). Schilder met een zacht penseel boven die lichtstralen:

Zet daarna de laagmodus op Bedekken:



Stap 21

Nieuwe laag = "licht details". Goed inzoomen op de appel; gebruik een klein zacht wit penseel en schilder enkele details om randen te accentueren. Hou rekening met het licht.

Hieronder kan je zien aan de rode pijlen waar geschilderd werd :



Nieuwe laag = "schaduw details". Gebruik een zacht zwart penseel met lage dekking om ook wat schaduwen te accentueren:



Stap 22

Nieuwe laag = "tegenhouden en doordrukken"; vul de laag met 50% grijs. Laagmodus = Bedekken. Gebruik een zacht penseel met lage dekking: zwarte kleur om schaduwen te schilderen; witte kleur om lichtere delen te schilderen.

De afbeelding hieronder toont het resultaat met de laag op 'normaal' en daarna modus 'bedekken'



Stap 23

Nieuwe laag = "vignet"; gebruik een groot zacht zwart penseel met lage dekking en schilder de randen van de afbeelding:

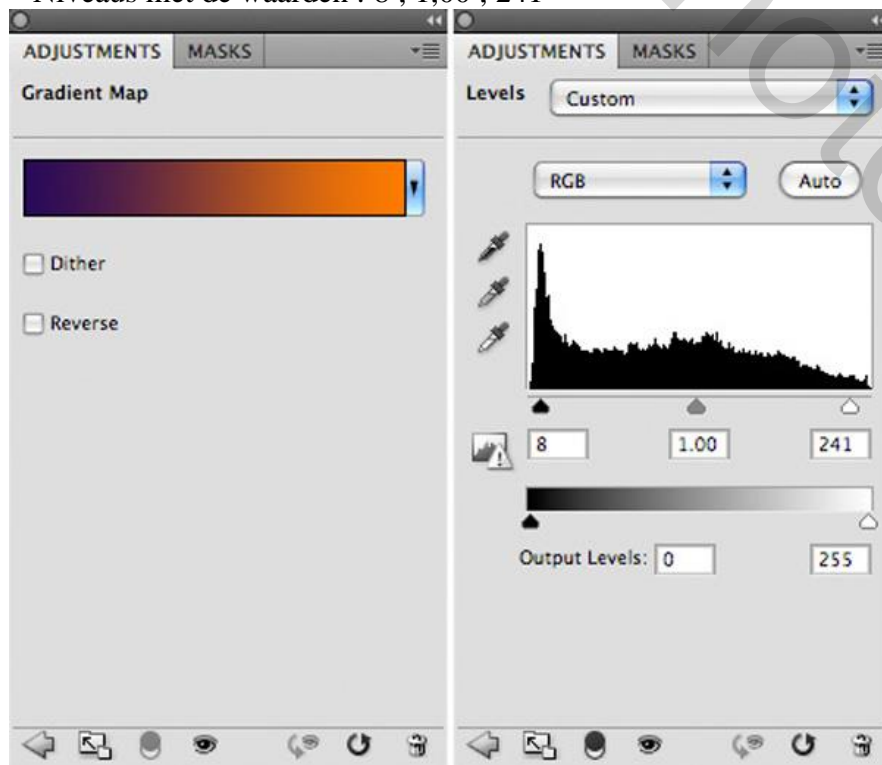


Stap 24

Voeg tenslotte nog volgende Aanpassingslagen toe als bovenste lagen in het lagenpalet, dit zijn echter geen Uitknipmasker lagen meer!

* Verloop toewijzen : van violet naar oranje - modus = Bedekken - laagdekking = 7%

* Niveaus met de waarden : 8 ; 1,00 ; 241



Hieronder nog eens het eindresultaat:

