

Magisch vliegend tapijt



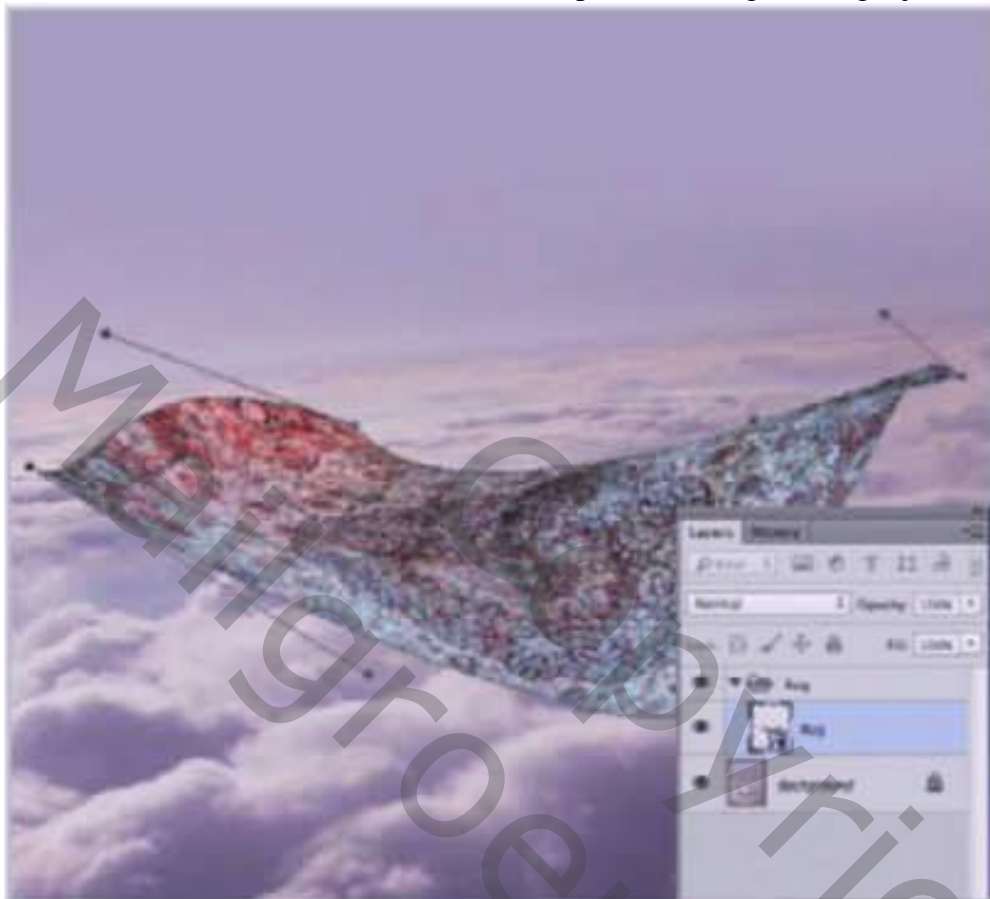
Stap1 Het alledaagse tapijt

Open de “Start” afbeelding; voeg het “tapijt” toe; pas de grootte aan.



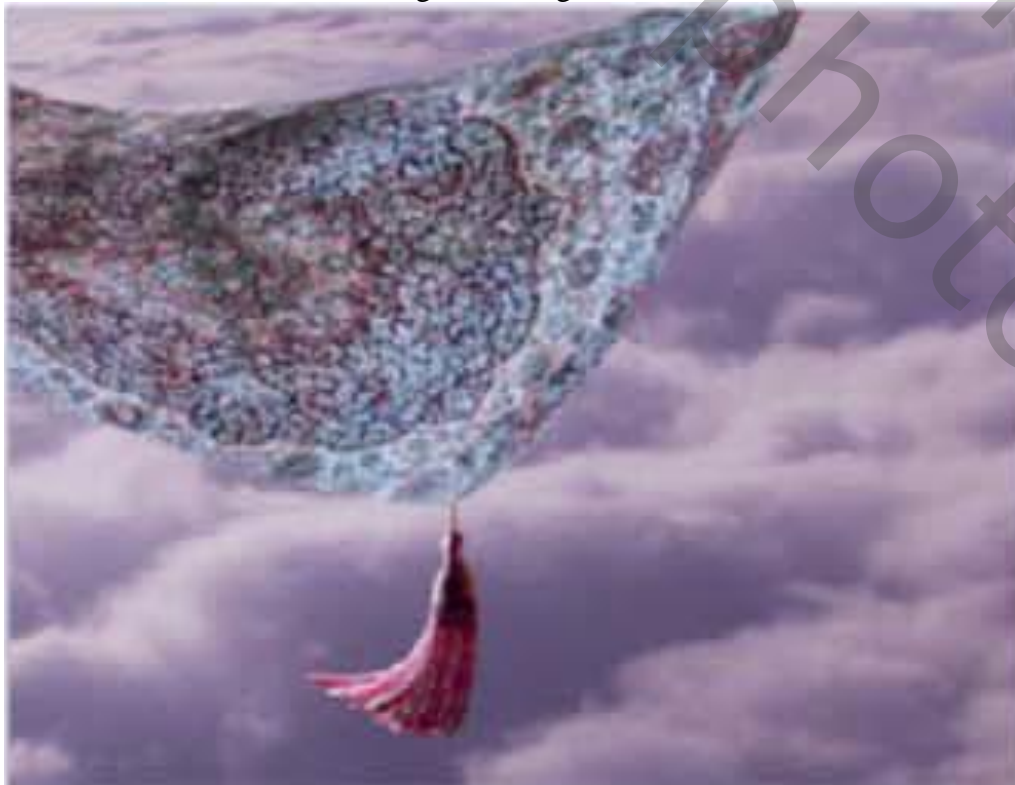
Stap2 Het tapijt laten vliegen

Klik Ctrl+T → Transformatie – Verdraaien; probeer er zogoed mogelijk een vliegend tapijt van te maken.



Stap3 De kwasten toevoegen

Voeg een kwast toe onder laag “tapijt”; plaats onder een hoek; ook hier weer Transformatie – Verdraaien. We herhalen dit voor het toevoegen van nog kwasten in de andere hoeken van het tapijt.



Stap4 Dupliceren

Lagen met kwasten en tapijt dupliceren; de kopie lagen samenvoegen (Ctrl+E); sleep bekomen laag onder de originele lagen.



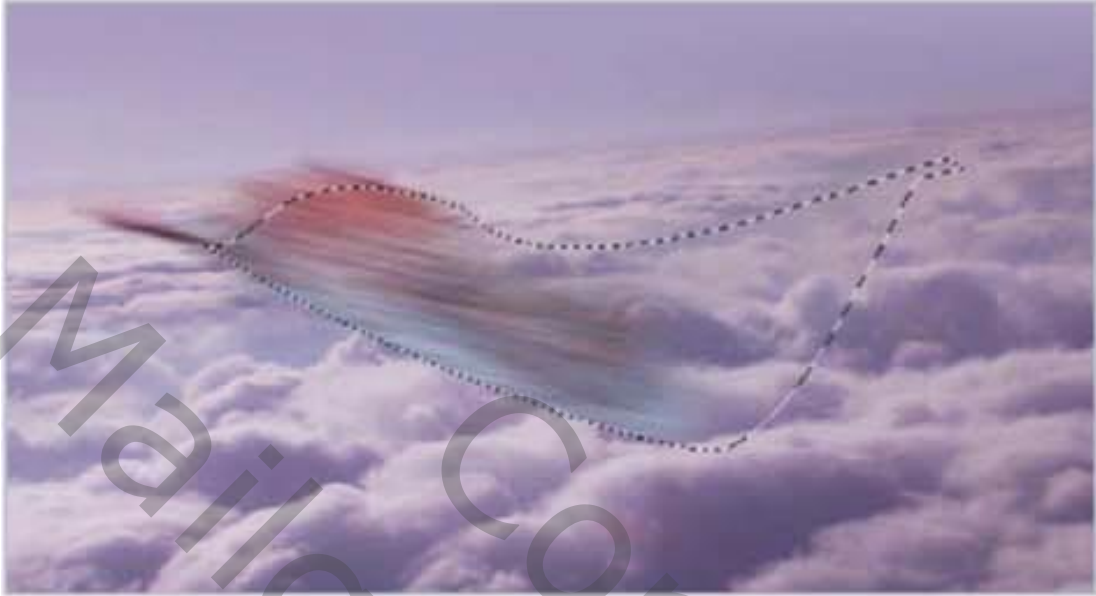
Stap5 Vervagen

Op bekomen laag : Filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte: Afstand = 240 pixels; hoek zelf aanpassen.
Voeg aan de laag een laagmasker toe; zacht zwart penseel, dekking = 80%; ongewenste delen verwijderen.



Stap6 Delen van het tapijt selecteren

Ctrl + klik op laagicoon van laag “tapijt” om selectie ervan te laden; lagen uitzetten (oogjes aanklikken) van lagen “tapijt” en “kwasten”, zo kunnen makkelijker eronder werken.



Stap7 Een witte basis

Voeg een nieuwe laag toe; selectie vullen met wit; dan Ctrl + D om te deselecteren.



Stap8 Vlekken toevoegen

Natte Vinger, klein zacht penseel, sterkte = 90%; klik en sleep aan die witte basis naar buiten toe, je bekomt zowat tentakelachtige uitsteeksel.



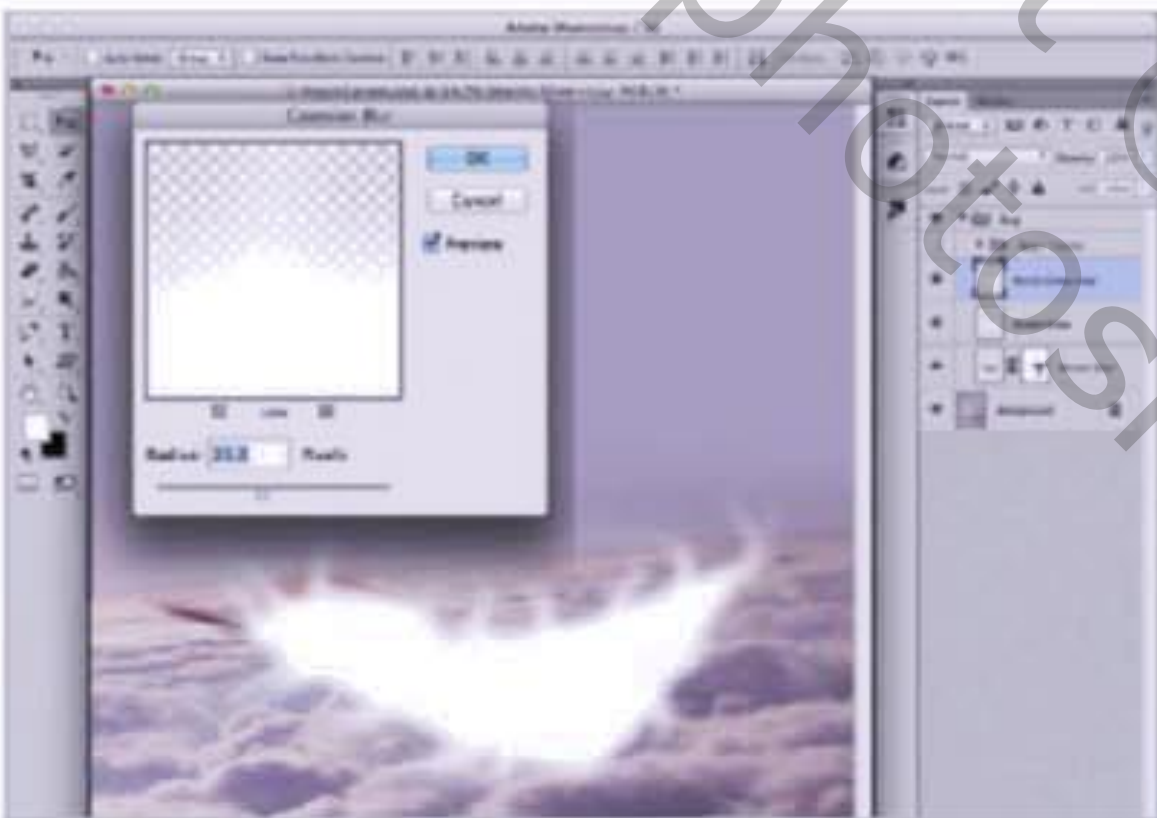
Stap9 Magische gloed

Nog voor die witte laag: dupliceren (Ctrl+J):

Op de bovenste laag : Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen : 25 pixels, OK.

Op de onderste laag: Filter → Vervagen → Bewegingsonscherpte : Afstand =240 px : hoek = -12°.

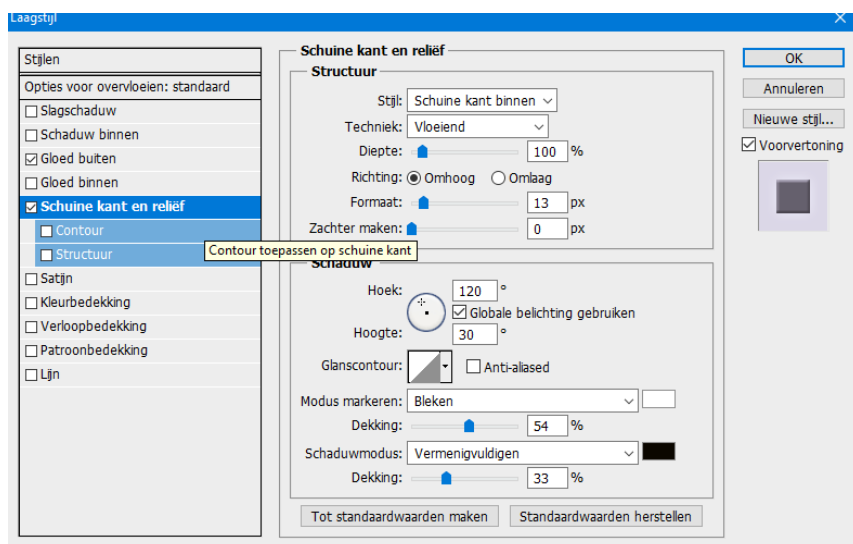
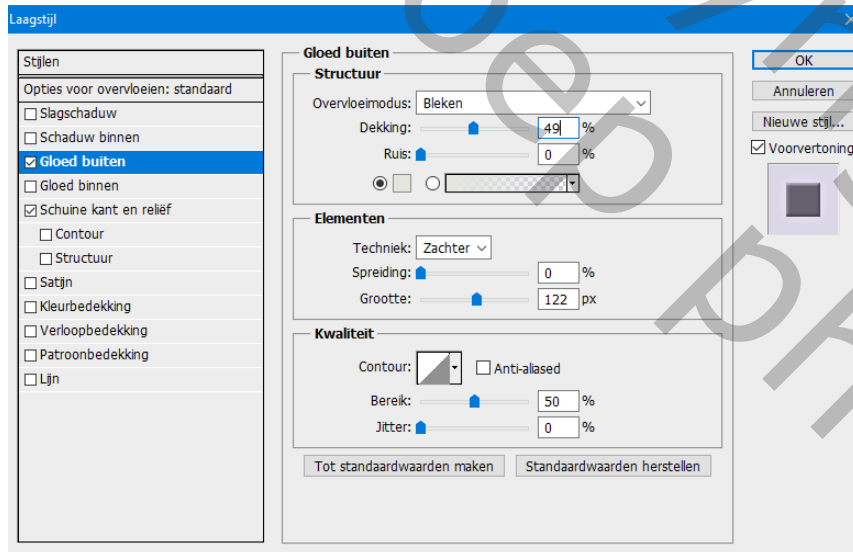
De bovenste laag dan nog eens dupliceren.



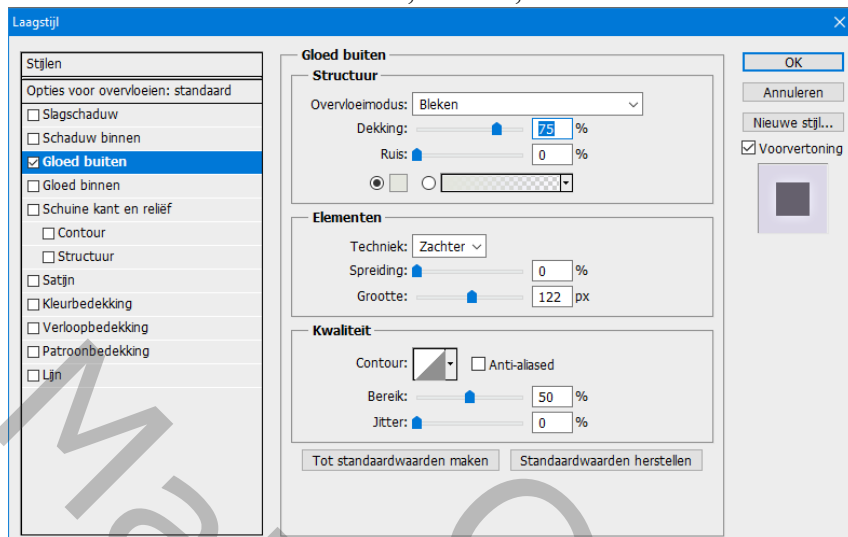
Stap10 Laagstijlen

De andere lagen weer zichtbaar maken;

Geef laag "tapijt" volgende Gloed Buiten en Schuine kant en Reliëf.



Gloed buiten voor de “kwasten; Bleken; kleur = # E8F0CB



Stap11 De onverschrokken piloot

Het meisje toevoegen; plaats en grootte aanpassen. Je kan ook een eigen model toevoegen!



Stap12 Schaduwen

Nieuwe laag boven laag “meisje”; zacht rond penseel, dekking = 20%, kleur zwart.
Schilder schaduwen onder het meisje; voeg je nog passagiers toe dan herhaal je dat.



Stap13 De piloot nog wat aanpassen

Ctrl + klik op laagicoon van laag “meisje”; nieuwe laag onder laag “meisje”; selectie vullen met wit.
Deselecteren Ctrl+D.



Stap14 Nog meer vlekken

Duplicateer (Ctrl+J) die witte basis laag; Natte Vinger, klein zacht penseel, sterkte = 90%
Tekent nog tentakels; zie voorbeeld. (laag meisje onzichtbaar gemaakt)



Stap15 De lijnen vervagen

Filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte : afstand = 540 pixels ; hoek zelf kiezen.
Dekking voor de laag = 70%



Stap 16 Ze is een engel!

Alle lagen weer zichtbaar maken;

Voeg aan laag "meisje" een laagmasker toe; indien nodig de randen rondom het meisje nog wat verbeteren met een zacht rond zwart penseel, dekking = 50% .



Stap 17 Sparkles toevoegen

Selecteer een Sparkle penseel, voorgrondkleur op wit, achtergrondkleur = # DCCDDD, 100%
Nieuwe laag; sparkles schilderen.



Stap18 Niveaus aanpassen

Voeg een Aanpassingslaag 'Niveaus' toe als bovenste laag : 30 ; 1,35 ; 230; geen Uitknipmasker.



Stap19 Wat krabbels toevoegen

Voeg de afbeelding 'krabbels.jpg' toe; zet laagmodus op Bedekken.

Laagmasker; zacht zwart penseel, dekking = 80% ; boven model wat van die krabbels verwijderen.



Stap20 Kleurbalans

Aanpassingslaag 'Kleurbalans', Middentonen = -90 ; -15 ; +65. Laagmasker omkeren (Ctrl + I). Wit zacht penseel; 30% dekking; midden van de afbeelding beschilderen.



Stap21 Randen donkerder maken

Nieuwe laag; modus = Bedekken; zwart zacht penseel : 1000px, dekking = 50% ; randen beschilderen.



Stap22 Einde

Aanpassingslaag 'Volle kleur', kleur = # 76700C ; modus = Kleur Doordrukken; dekking = 40%.
Op laagmasker schilderen met zacht zwart penseel midden de afbeelding.

