

Vloeibare man



Open een nieuw document : 2480×3500 pixels ; 300 dpi ; RGB ; 8 bits ; zwarte achtergrond.

Voeg volgende structuur toe ; roteer 90°

Vervormen met Transformatie → Verdraaien

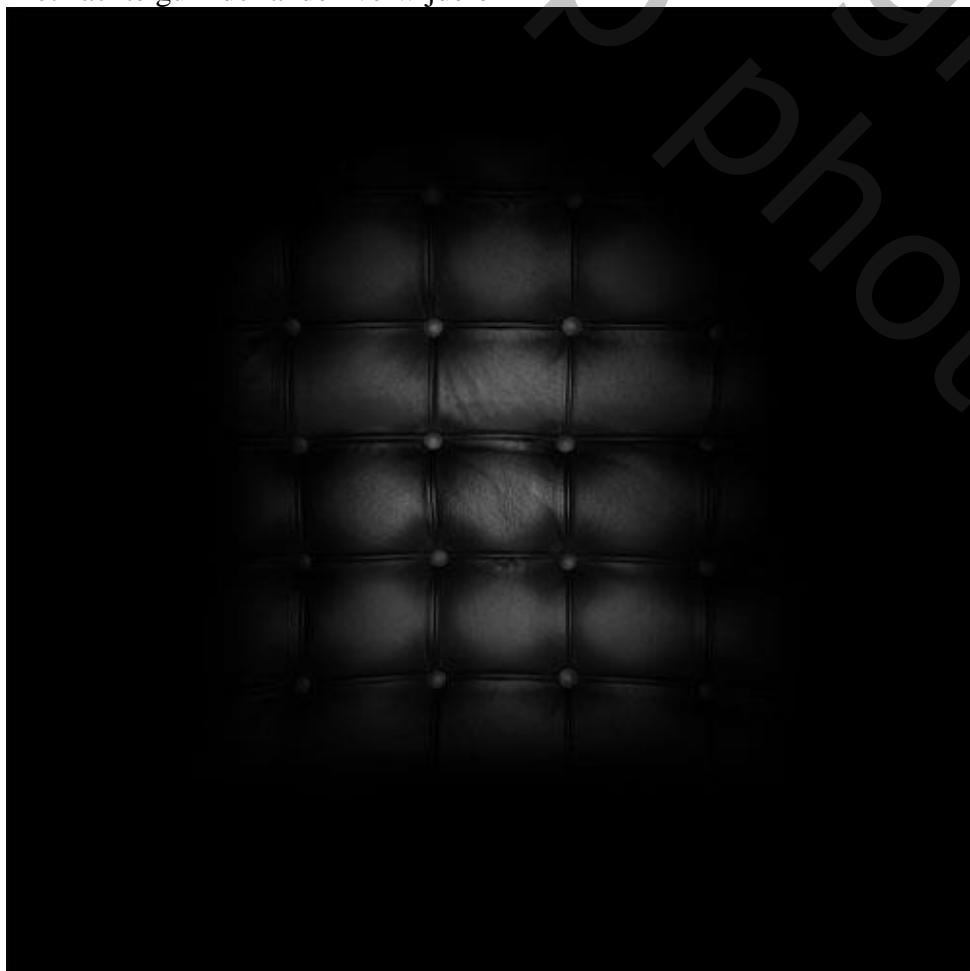


Copyright ©
Photoshop

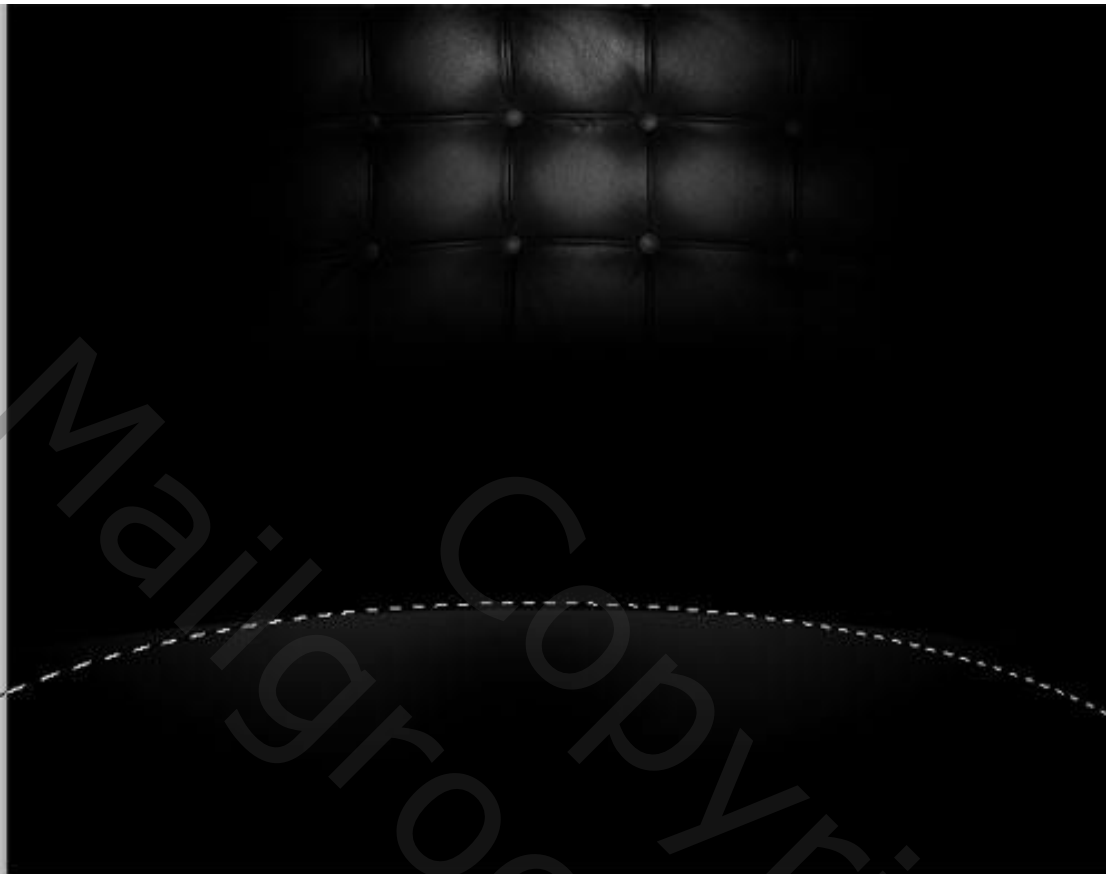
Geef minder Verzadiging (Ctrl+Shift+U) .



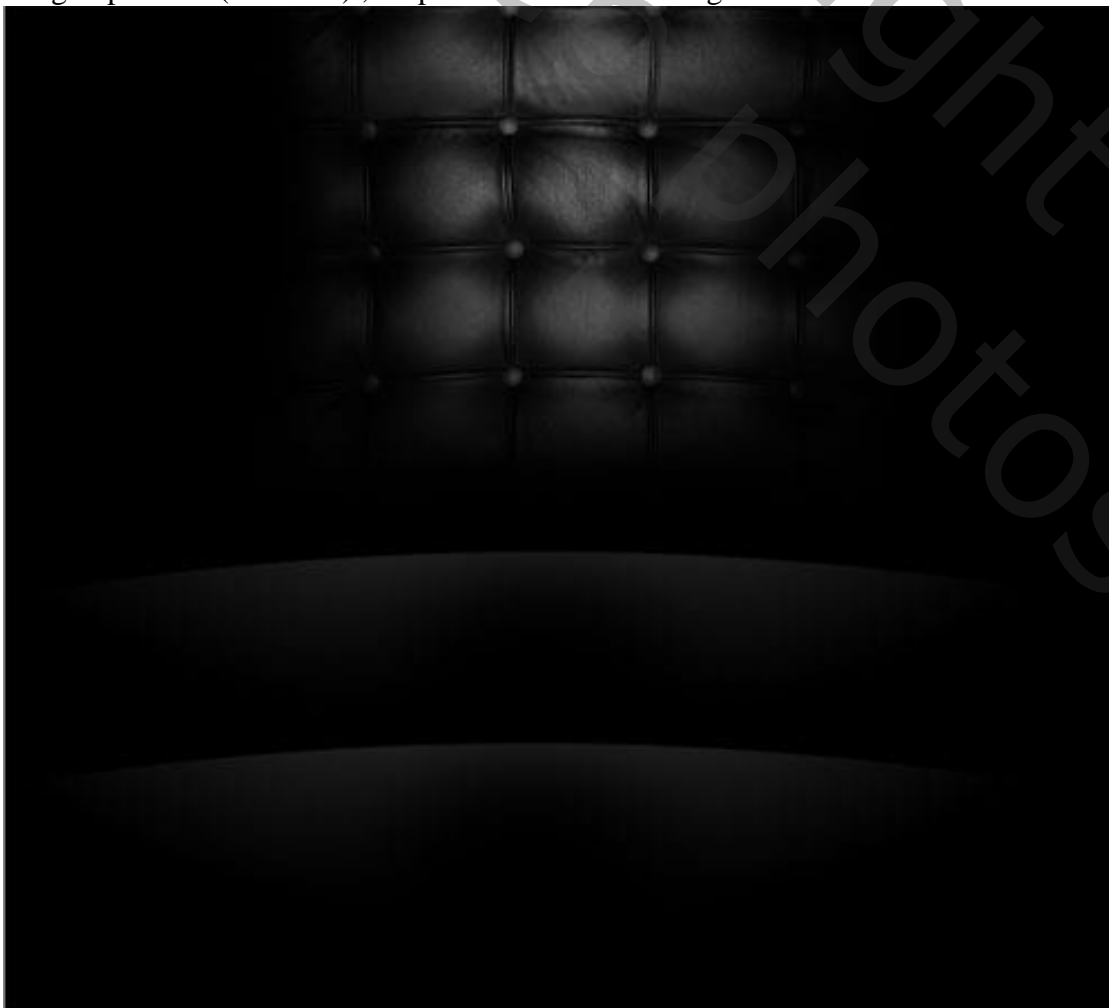
Met zachte gum de randen verwijderen



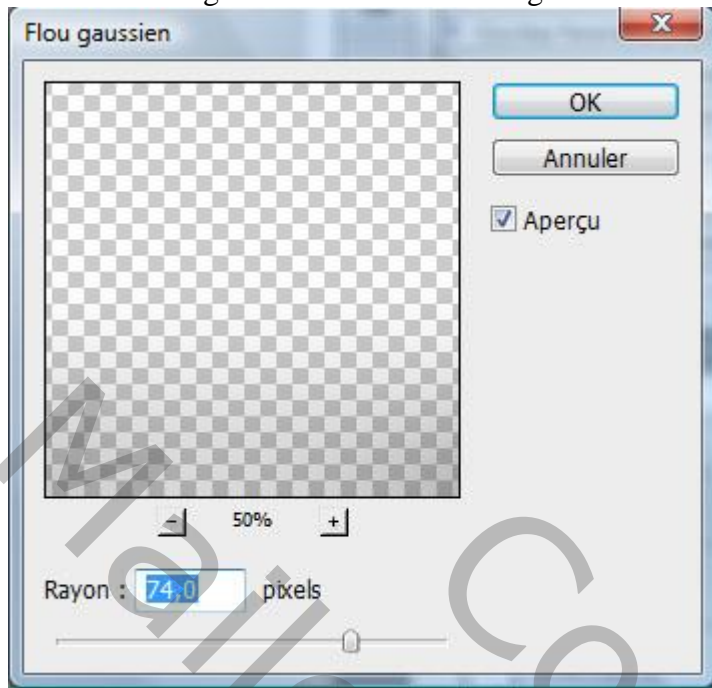
Nieuwe laag ; Ovalen selectie maken. Zacht penseel, 900 px, kleur = # EDEDED; selectie omkeren; schilder aan randen van de selectie.



Laag dupliceren (Ctrl + J) ; verplaats wat naar omhoog



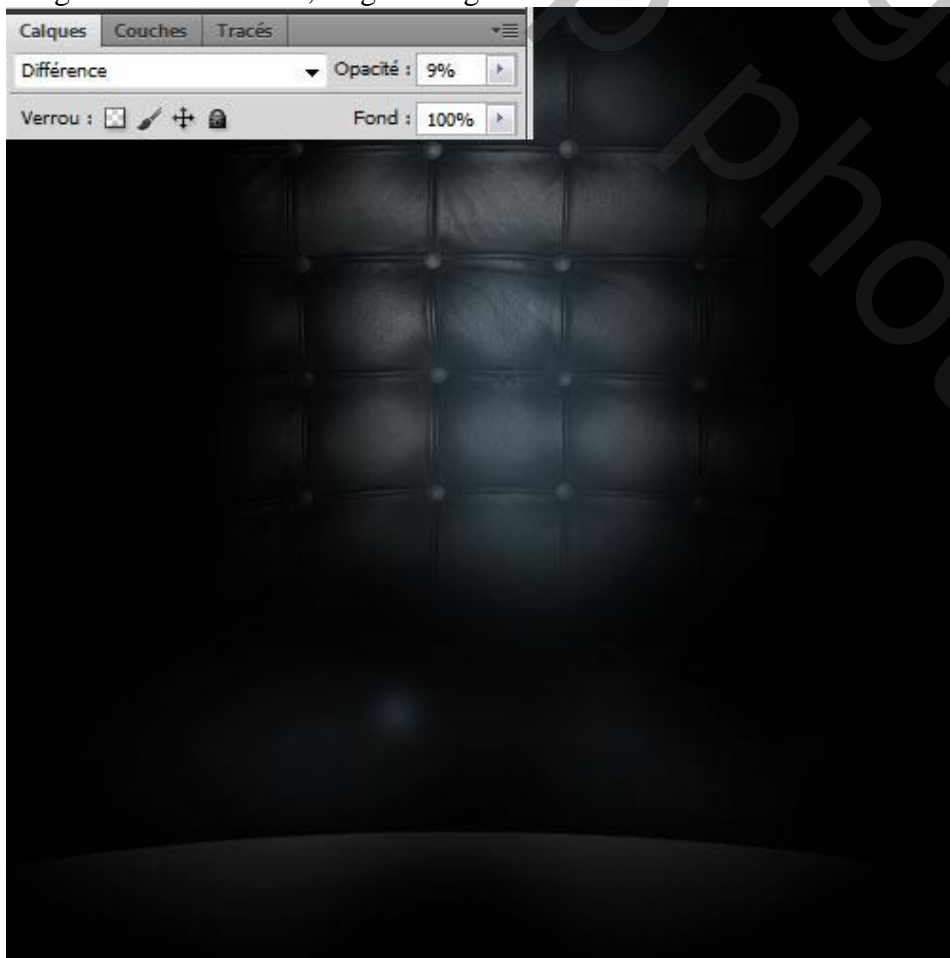
Filter → Vervagen → Gaussiaans Vervagen :



Nieuwe laag ; met zacht penseel en kleur = # 5B7281 onderstaande schilderen



Laagmodus = Verschil ; laagdekking = 9%

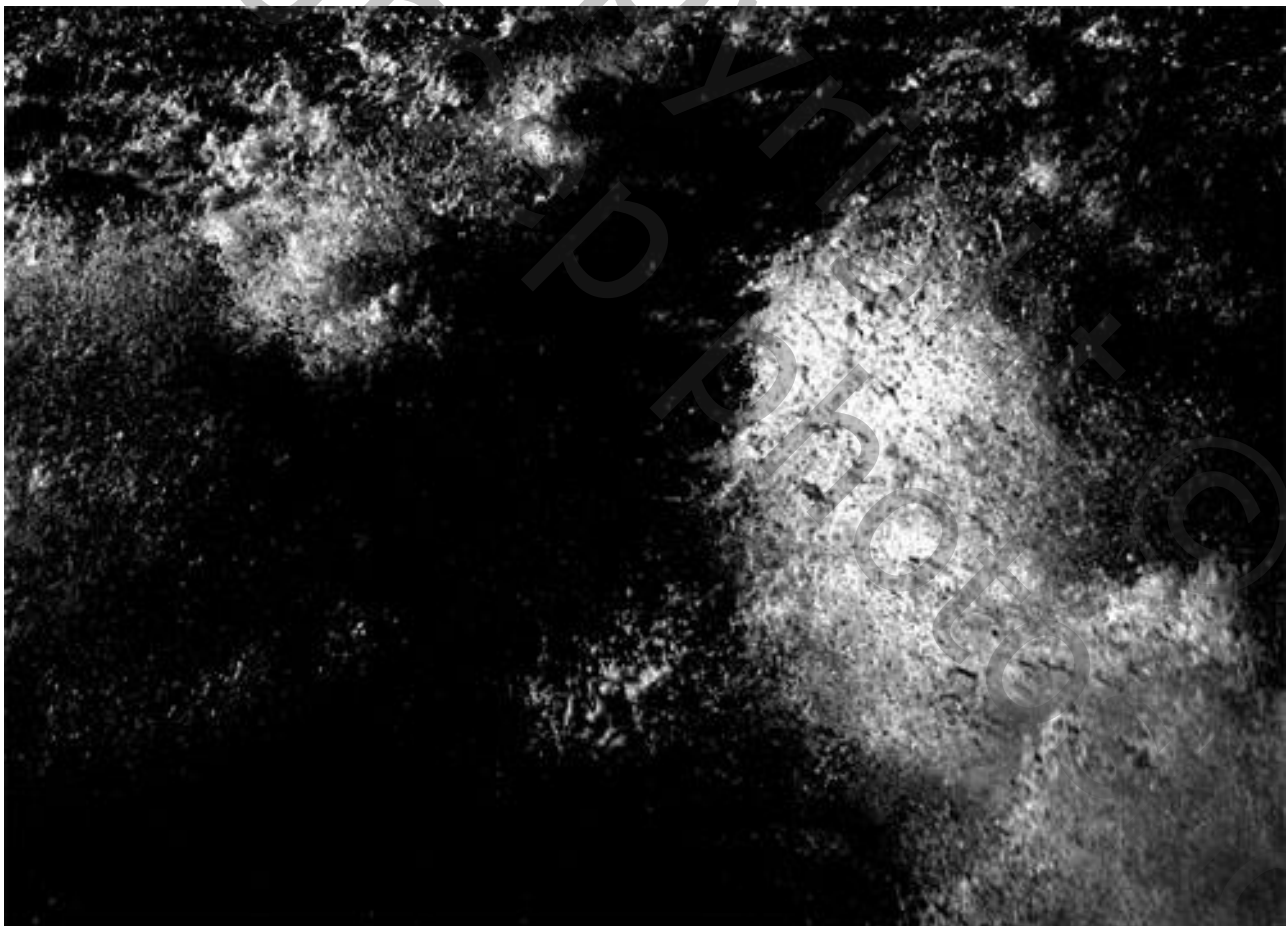
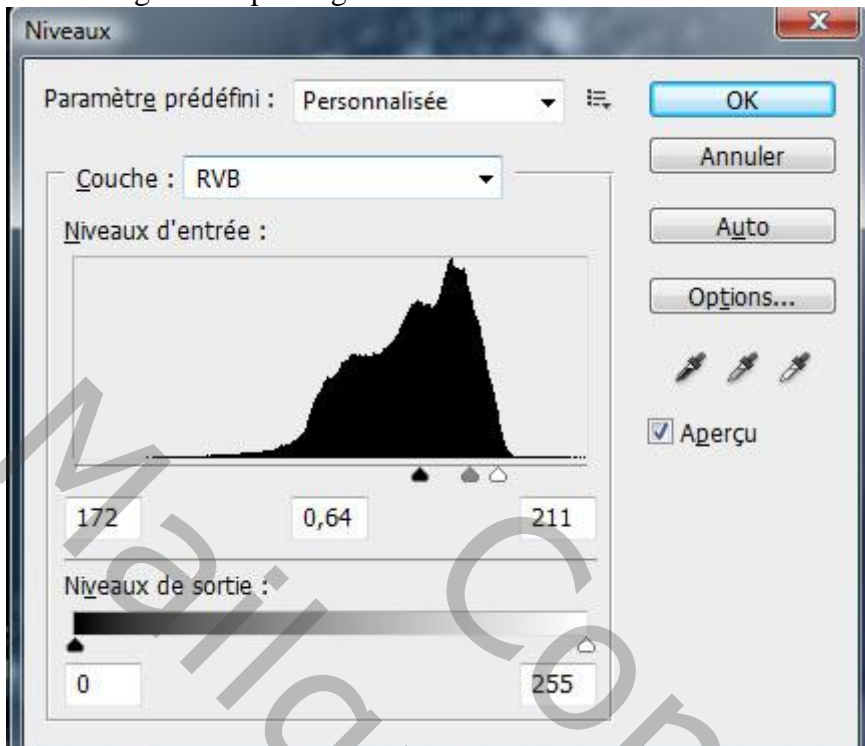


Deze tweede water structuur openen.

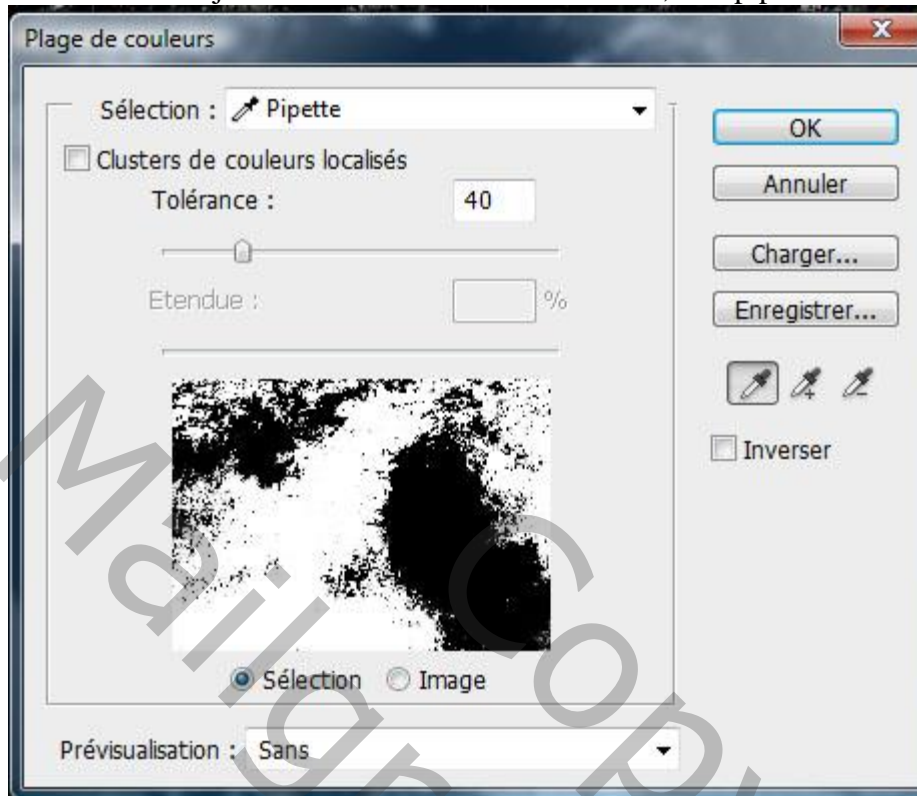


Geef minder verzadiging (Ctrl + Shift + U).

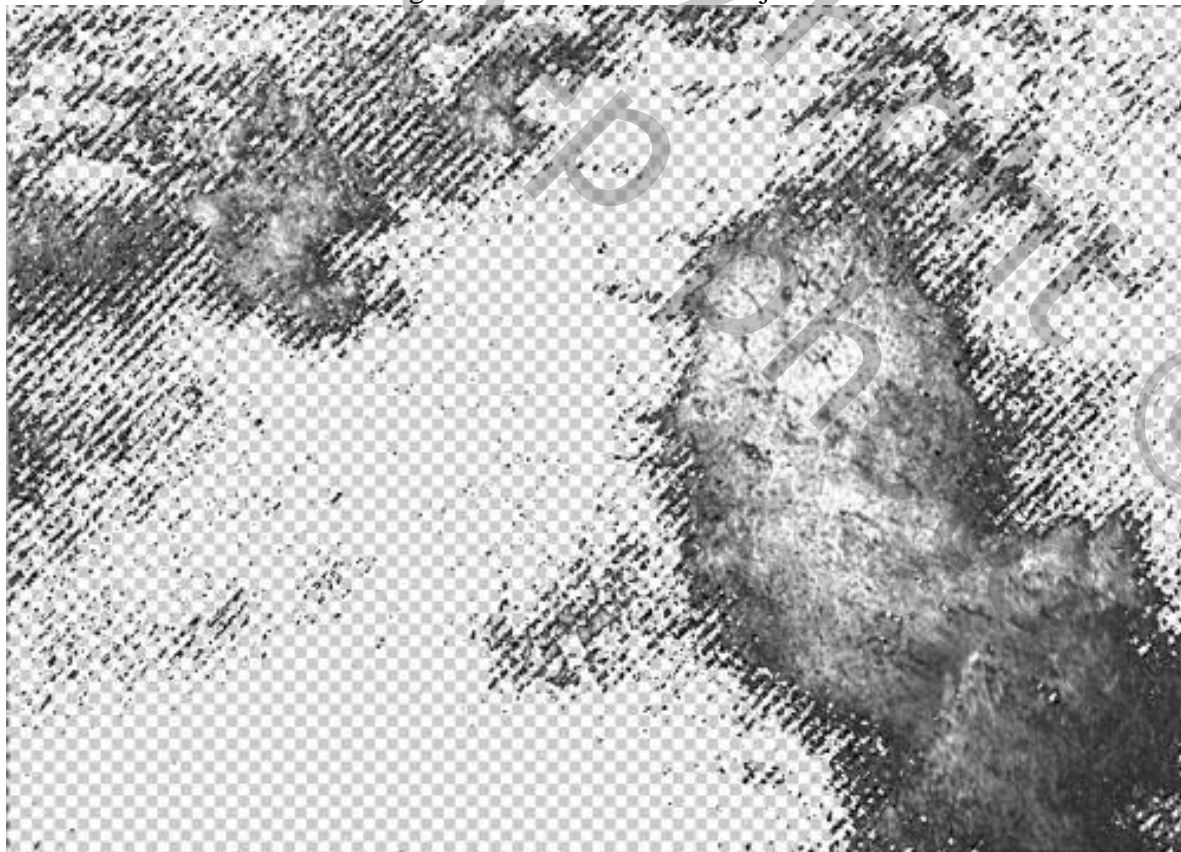




Het zwart verwijderen : Selecteren → Kleurbereik ; met pipet het zwart aanklikken



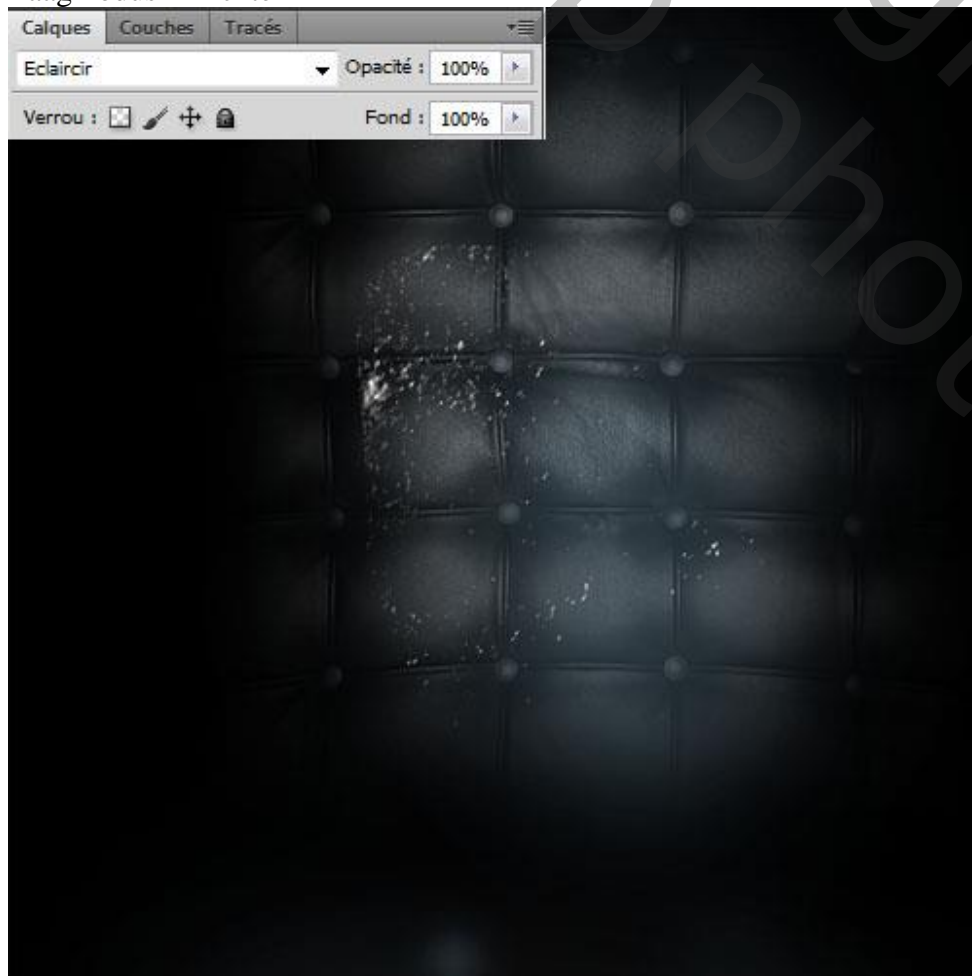
De Delete toets aanklikken om geselecteerde zone te verwijderen.



Met Lasso een deel van deze overgebleven particles selecteren ; toevoegen aan je werk document.



Laagmodus = Lichter



Herhaal vorige enkele keren tot je ongeveer onderstaande bekomen hebt.

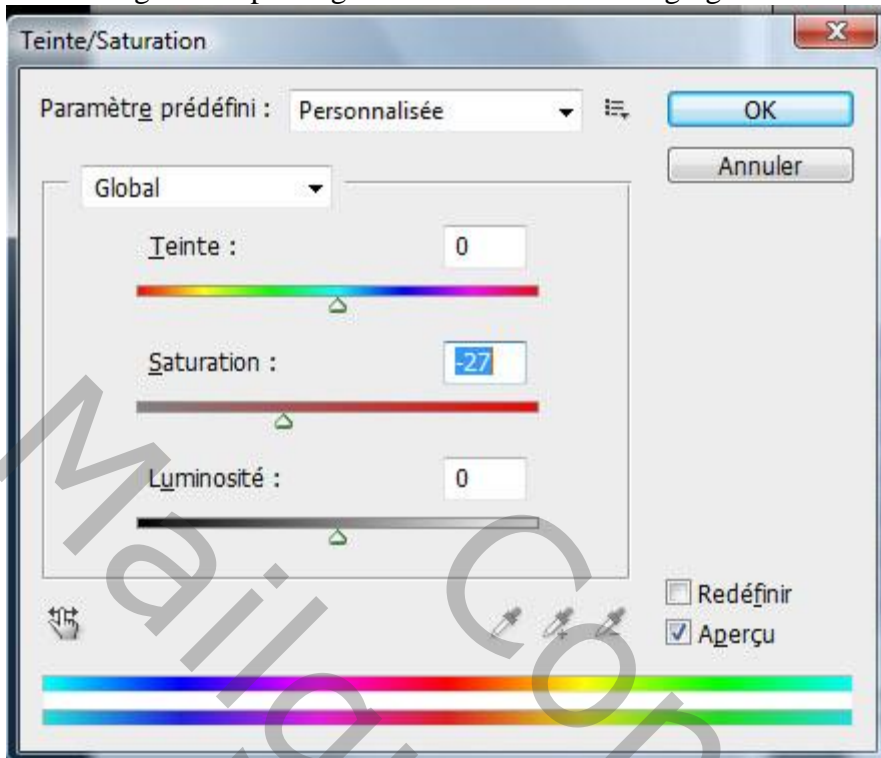


Nieuwe laag ; enkele sterren toevoegen met een passend penseel.

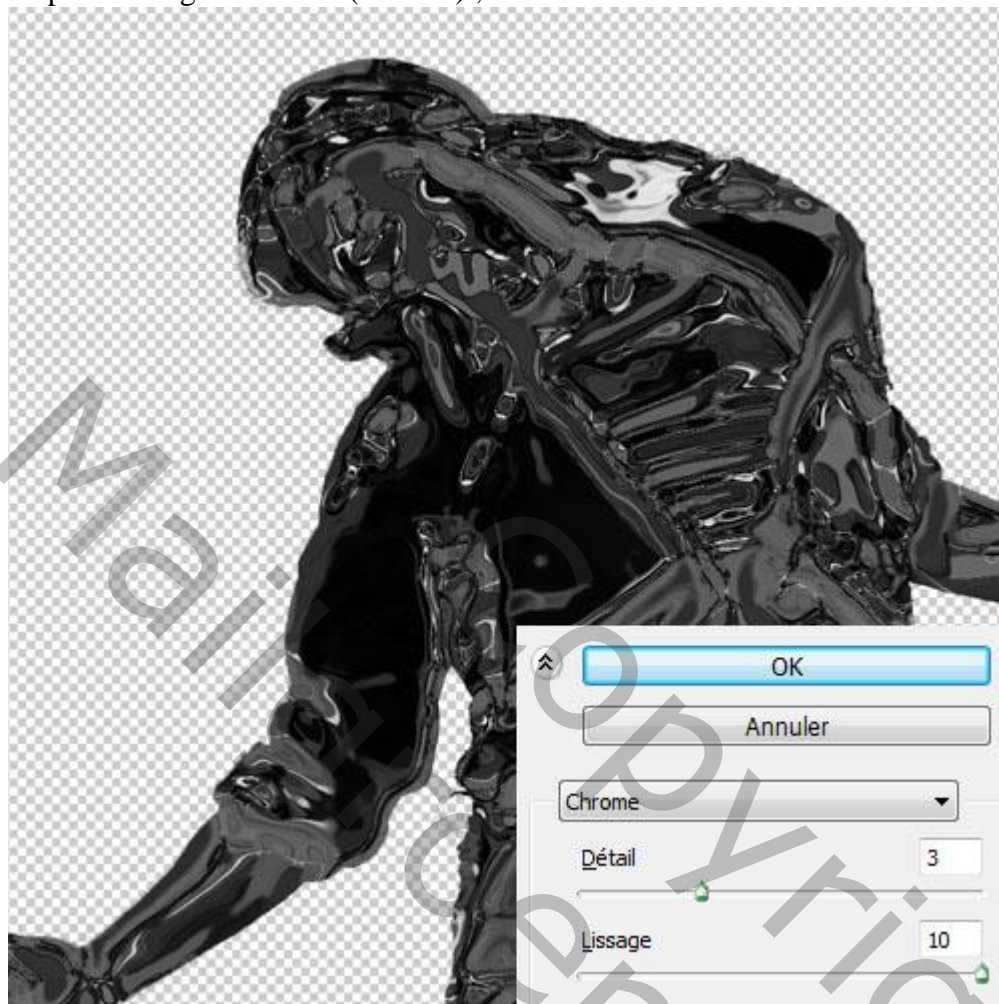


Het model openen ; uitslecteren ; toevoegen

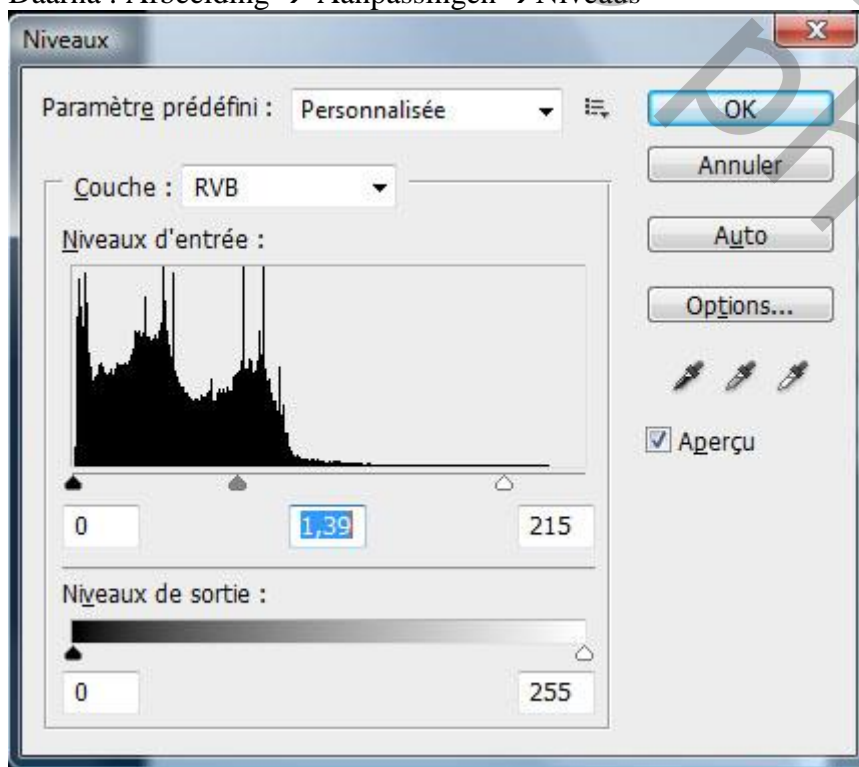




Dupliceer laag met model (Ctrl + J) ; Filter → Schets → Chromom .



Daarna : Afbeelding → Aanpassingen → Niveaus





Met Zachte gum delen boven de kledij van het model verwijderen



Voeg nog wat ruis en stof toe; zie voorbeeld



Volgende afbeelding toevoegen aan je werk document



Laagmodus = Linear Tegenhouden ; laagdekking = 63%



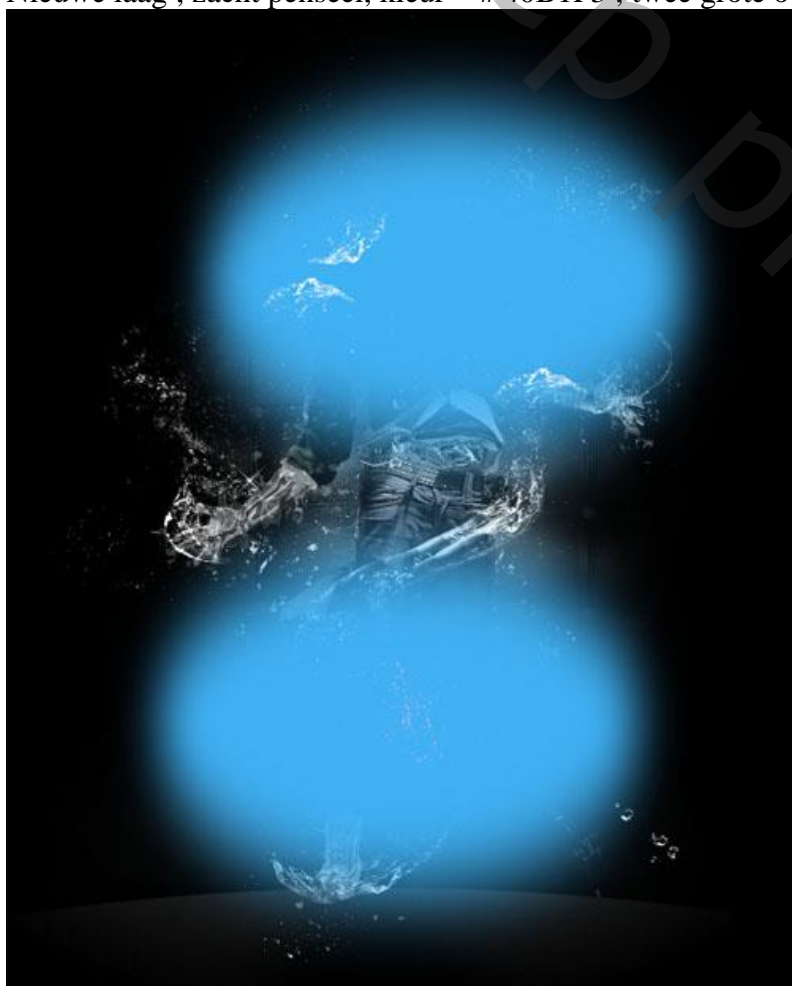
Terug met zachte gum delen van die afbeelding verwijderen.



Herhaal vorige enkele keren om onderstaande te bekomen



Nieuwe laag ; zacht penseel, kleur = # 40B1F3 ; twee grote ovaal schilderen.



De laag wat transformeren naar onderen toe.



Laagmodus = Bedekken ; laagdekking = 33%



Nieuwe laag ; wit penseel ; grote stip plaatsen.



Laagmodus = Bedekken



Nieuwe laag, nog wat witte stippen plaatsen van verschillende groottes.



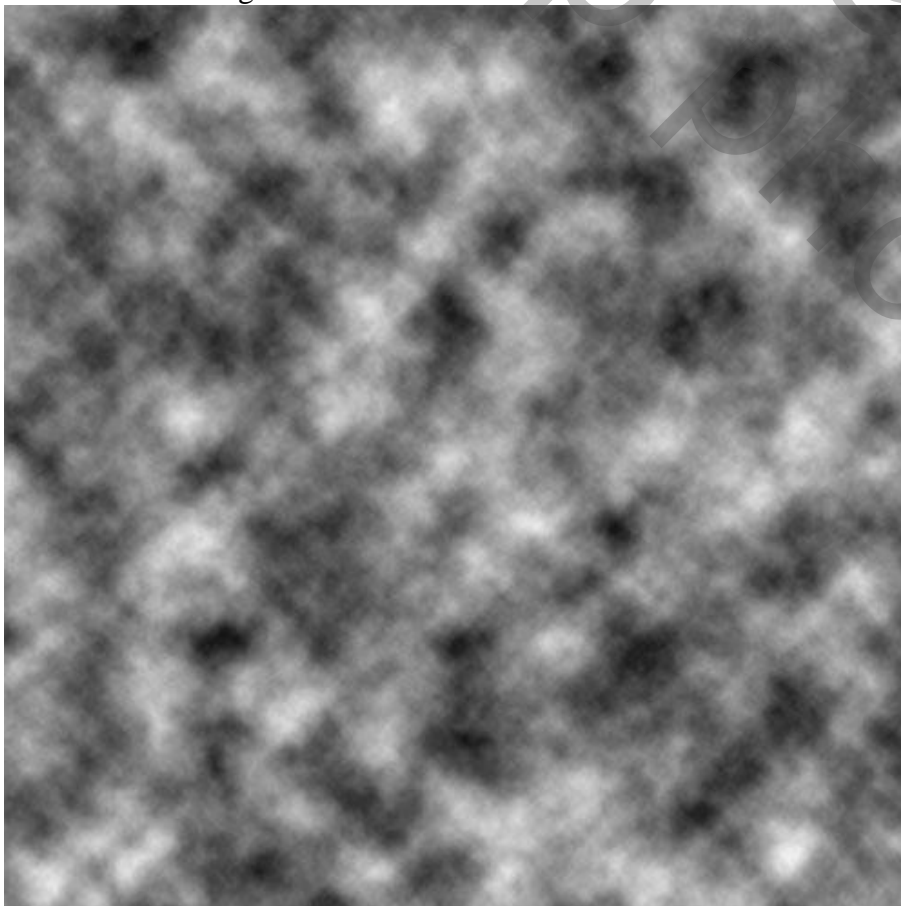
Laagmodus = Bedekken



Nieuwe laag ; kleur penseel = # E7DA07 ; blouson beschilderen ; laagmodus = Bedekken.



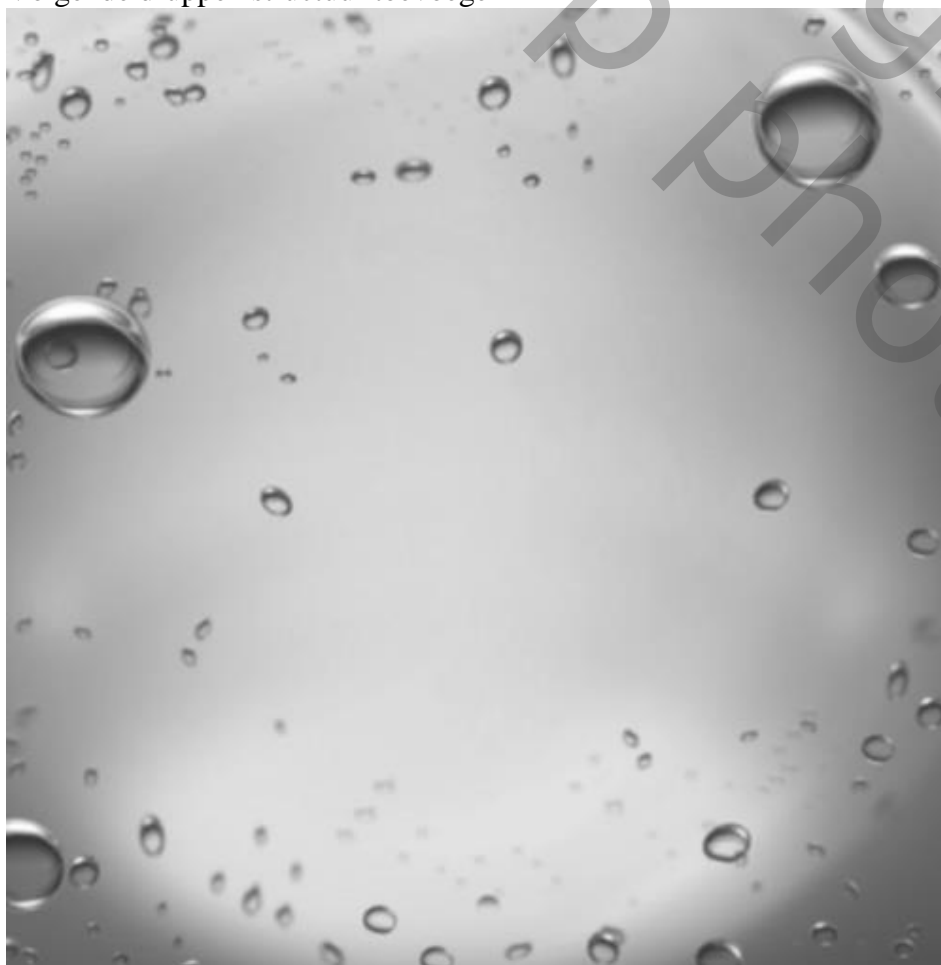
Nieuwe laag ; standaardkleuren zwart wit herstellen
Filter → Rendering → Wolken.



Laagmodus = Zwak licht



Volgende druppel structuur toevoegen



Laagmodus = Zwak licht



En om af te sluiten : Aanpassingslaag 'Kleurbalans'

Schaduw : -2 ; 0 ; 0	Middentonen = -33 ; -5 ; 0	Hooglichten = 10 ; 0 ; 1
<p>Réglages Masques</p> <p>Balance des couleurs</p> <p>Ton : <input checked="" type="radio"/> Tons foncés <input type="radio"/> Tons moyens <input type="radio"/> Tons clairs</p> <p>Cyan Rouge -2</p> <p>Magenta Vert 0</p> <p>Jaune Bleu 0</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Conserver la luminosité</p>	<p>Réglages Masques</p> <p>Balance des couleurs</p> <p>Ton : <input type="radio"/> Tons foncés <input checked="" type="radio"/> Tons moyens <input type="radio"/> Tons clairs</p> <p>Cyan Rouge -33</p> <p>Magenta Vert -5</p> <p>Jaune Bleu 0</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Conserver la luminosité</p>	<p>Réglages Masques</p> <p>Balance des couleurs</p> <p>Ton : <input type="radio"/> Tons foncés <input type="radio"/> Tons moyens <input checked="" type="radio"/> Tons clairs</p> <p>Cyan Rouge +10</p> <p>Magenta Vert 0</p> <p>Jaune Bleu +1</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Conserver la luminosité</p>

Zie nog eindresultaat aan het begin van deze les.