

voorbereiding :

Voor men begint dient men eerst een verplaatsingsmap (displacement map) te maken en dat is een wit zwarte afbeelding die men gaat gebruiken om de houtstructuur aan te passen aan het gezicht van de dame.

Let op deze afbeelding moet in psd staan en voldoende contrast hebben achteraf moet je ook nog Gaussiaans vervagen omdat deze filter voornamelijk op de grijze delen van de afbeelding werkt.

Open nu dame.jpg en gebruik afbeelding aanpassingen minder verzadiging (om hem w/z te krijgen) ga nu terug naar aanpassingen en kies nu helderheid/contrast en trek beide op tot + 25. Achteraf gebruik je de filter Gaussiaans vervagen neem de optie 5 px sla nu de afbeelding op en noem hem verplaatsing.psd (zet hem op een plaats waar je hem gemakkelijk terugvind)

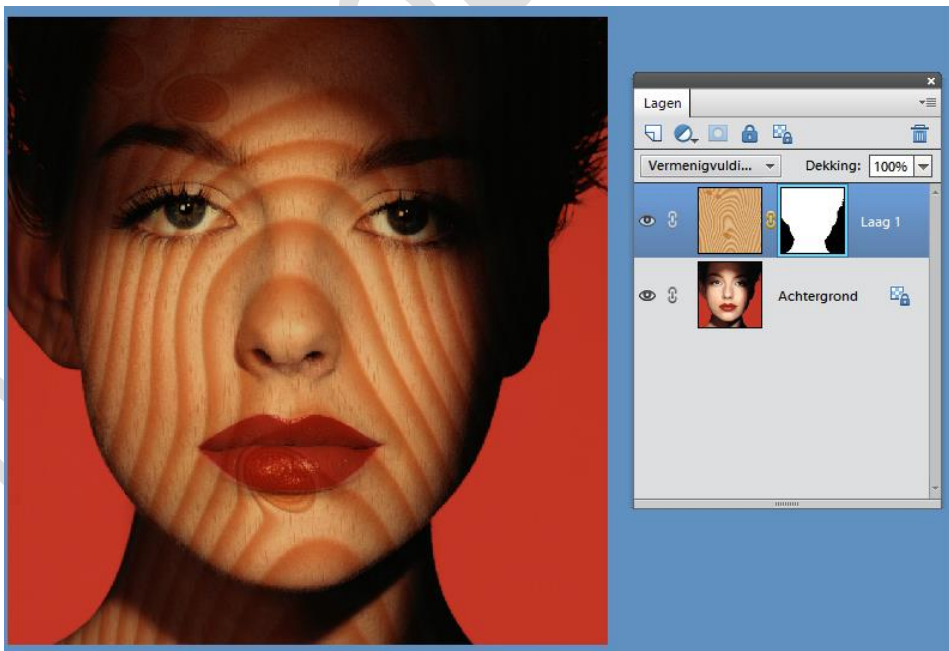
Ps: wit/zwarte verplaatsings psd zit ook bij de materialen

Het lesje :

Herstel dame.jpg(door de sneltoets F12 te gebruiken, gebruik je bijgevoegde psd hoeft je dus niet te herstellen) en open houtstructuur.jpg, zet deze bovenop de dame zet nu het oogje uit bij de structuur, selecteer met de toverstaf de rode achtergrond keer de selectie om.

Zet de kleuren nu op standaard dit gaat gemakkelijkst via de toets “ D” zet nu het oogje aan bij de laag structuur, ga dan in het lagenpalet en klik daar op laagmasker toevoegen. Zet nu de laag structuur op de modus vermenigvuldigen.

Deselecteren

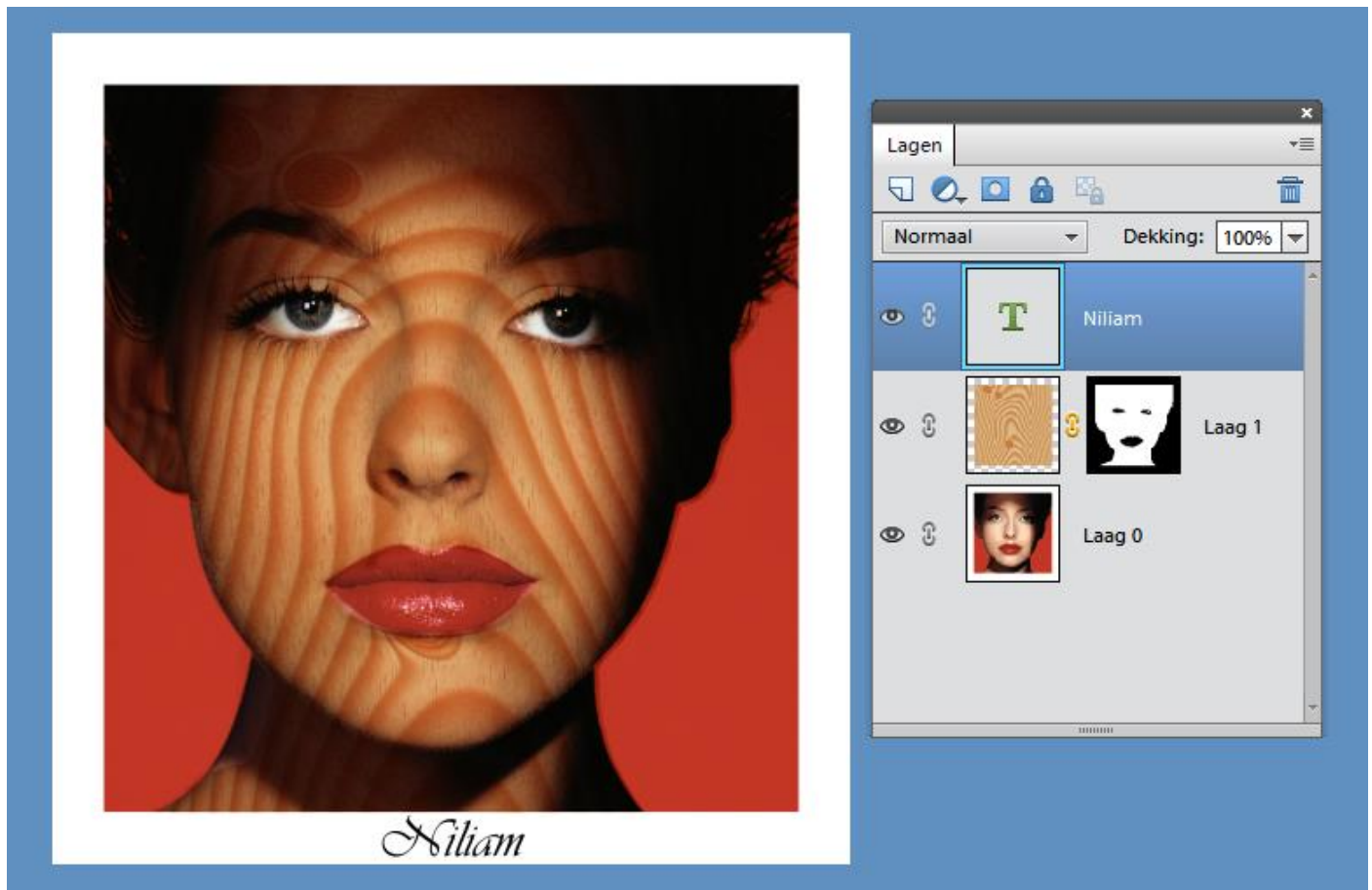


en gebruik nu de filter vervorm ◇verplaats, gebruik de standaardwaarden die staat horizontaal en verticaal op 10 px pas de filter toe , doordat er kleine afwijkingen kunnen zijn in de verplaatsingsmap kan het zijn dat je de filter nog eens moet toepassen je doet dit best met (ctrl+ F)

Maak nu het masker actief en gebruik een zwart zacht penseel om de overbodige delen uit de structuur te

halen (ogen + haar + mond)

Afwerken doet men zoals men zelf wilt, ik heb er een kadertje van 2 cm rond geplaatst.



Extra :

Herhaal nu de oefening maar gebruik nu snakeskin.jpg je mag dezelfde verplaatsingsmap gebruiken de laagmodus is nu bedekken en de niveaus moet je ditmaal niet aanpassen.