

CREEER EEN DUBBELDRUK EFFECT

MENG VERSCHILLENDE BEELDEN GEBRUIK MAKEND VAN BLEND MODES EN MASKERS VOOR EEN DUBBELDRUK EFFECT

Meervoudige druk is een populaire fotografische techniek waarbij de film opzettelijk verschillende keren belicht wordt wat resulteert in meerdere beelden die bovenop het origineel liggen. Dubbeldruk is zoals je al vermoedde een mengeling van twee beelden. Ondertussen wordt het begrip zowel gebruikt als er twee of meerdere beelden in het spel zijn. Door zijn ruim arsenaal aan blend modes en lagen is Photoshop heel geschikt om dit effect te bewerkstelligen. Beelden op elkaar leggen, met de verschillende blend modes spelen en onnodige delen maskeren; dit is de fundamentele workflow om een dubbeldruk te bekomen. Met het hieronder beschreven stappenplan gaan we een uil vermengen met bepaalde delen van zijn habitat. Hierbij maken we gebruik van aanpassingslagen (adjustment layers) en filters.

BEGIN MET DE BLENDING

SNELLE TIP : Plaats en bewaar je lagen als Smart Objects zolang je met de beelden speelt, vooral in de eerste ontwikkelingsfase. Vermijd ook te rasteren (rasterize) zolang je geen tekort hebt aan harde schijfruimte. Dit laat je toe om ongestraft te schalen en te vervormen en toch je originele beelden te behouden.

Ga naar File -> Place -> Place Embedded

01 ISOLEER DE UIL

Open "Owl.psd". Selecteer de uil met de Quick-Selection Tool. Maak een laagmasker aan en werk via het Properties pallet het masker bij met > Refine Edge en gebruik de Refine Radius Tool om de randen te schilderen. Speel met de Adjust Edge instellingen. Refine Edge: Smart Radius 2,5px, (penseel), Smooth: 7%, Shift Edge-10%. Kies voor Output to Layer Mask en klik OK.

Bewaar en sluit Owl.psd

02 PLAATS DE UIL

Open Start.psd. Ga naar File -> Place -> Place Embedded en kies Owl.psd. Schaal, positioneer en bevestig. Klik op de Add Layer Mask knop in het lagenpalet. Klik Cmd/Ctrl-J om de laag te dupliceren.

Selecteer de onderste laag en pas Layerstyle -> *Color Overlay*, kleur zwart, Blend Mode: Normal, Opacity 100% toe via de Fx knop op het lagenpalet.

Schilder nu met zwart in beide maskers om de randen van de uil te reduceren. De uil moet ineenvloeien met de achtergrond. Dekking van je penseel aanpassen.

Lagen groeperen, groep uil noemen.

03 VOEG BERGEN EN BOMEN TOE.

Selecteer de bovenste laag en plaats Filke -> Place -> Place Embedded Mountains.jpg. Kies Lighten als Blend Mode.

Cmd/Ctrl+ klik de uil thumbnail en druk op de Add Layer Mask knop.

Plaats tree.jpg, positioneer en bevestig. Stel de Blend Mode in op Hard Light.

Option/Alt+klik en sleep het voorgaande laagmasker op deze laag. Schilder zwart in beide maskers om te reduceren.

04 MENG MEER BEELDEN

Plaats Paper.jpg. Stel in op Overlay blend mode en verlaag de Opacity tot 70%.

Selecteer opnieuw de uil en voeg met deze selectie een lagenmasker (layer mask) toe aan deze laag.

Plaats mountains2.jpg en schuif het naar boven. Stel de Blend Mode in op Multiply.

Option/Alt+klik op de Layer mask knop om een masker te creëren dat alles verbergt. Schilder met wit om toe te voegen. Plaats Tree.jpg. Verklein, positioneer en bevestig. Stel de Blend Mode Pin Light.

Option/Alt+klik nog eens op de Layer Mask knop en schilder wit om toe te voegen.

05 VOEG KRACHT TOE

Tot nu toe hebben we een bergketen bedekt met ijs en een boomskelet. Dit ziet er nogal kaal uit, dus laten we daar iets aan doen. Ga verder en plaats Trees.jpg. Positioneer en bevestig. Option/Alt+klik opnieuw op de Layer Mask knop om alles te verbergen. en schilder met wit om toe te voegen. De weelderige bladeren voegen leven en kracht toe aan de te voorschijn komende blend en het groen brengt een verfrissende toets in het kleurenpalet.

We blijven vitaliteit toevoegen door verdere blends.

06 VERSTERK DE UIL

De uil is bedolven geraakt onder de toevloed van natuurbeelden. Het wordt tijd om hem wat naar voor te brengen. We maken een dubbel van de uil – Option/Alt en sleep de originele laag met de uil naar de voorgrond (zonder color overlay). Klik op het masker en vul op met zwart -> druk Shift+Delete/Backspace en kies bij Fill -> Black. Overschilder nu opnieuw met wit en focus in het bijzonder op het gezicht om de ogen en de bek terug te brengen. Schilder lichtjes met wit op de randen van de uil.

07 BOUW BEELDEN OP

Nu we de gelaatstreken van de uil terug naar voren gebracht hebben gaan we verder beelden vermengen binnenin zijn lichaam.

Plaats Base.jpg. Verklein en positioneer zodanig dat de boog met bomen binnen de onderkant van de uil past. Bevestig. Verminder de Opacity tot 80%. Cmd/Ctrl+klik op de thumbnail van de oorspronkelijke laag met de uil, en druk vervolgens op de Add Layer Mask knop. Schilder zwart om de bovenkant te vervagen.

Plaats cliffs.jpg. Stel de Blend Mode in op Soft Light.

Selecteer opnieuw de uil en voeg een Layer Mask toe. Schilder de overbodige delen weg met zwart.

08 GEBRUIK DE DIVIDE BLEND MODE

Laten we nu gebruik maken van de interessante Divide Blend Mode om een paar lichtere gebieden toe te voegen. Hoewel die Blend Mode wat moeilijk bruikbaar is in de dagelijkse fotocorrectie komt ze hier goed van pas om een paar leuke accenten te leggen.

Ga verder en maak nog een kopie van de uil (geen color overlay), – Option/Alt toets indrukken en sleep de originele laag met de uil naar de voorgrond. Stel de Blend Mode in op Divide. Schilder met zwart in het masker om de lichtsterkte te verminderen, gebruik wit om toe te voegen of te herstellen.

De lagen groeperen en Blend noemen

Alt/Option Klik op het map icoontje in het Layers panel. Zo kan je de laag onmiddellijk benoemen.

Samenvatting

001 Kenmerken van de uil

De uil werd gedupliceerd en naar voor gebracht om zijn kenmerken te herstellen. Hij was bedolven onder de toevloed van blending-beelden.

002, Bomen

Boomskeletten voegen een dooraderde structuur toe terwijl weelderig bos onderaan voor een afboording zorgt en in het midden voor levendige kleurschakeringen.

003, Bergen

We mengden enkele berglandschappen in het beeld, van de majestueuze top bovenaan tot de mistige basis onderaan