Vis in lamp

- Dit zijn de foto's die ik gebruik in het voorbeeld. En onderaan hoe het resultaat.



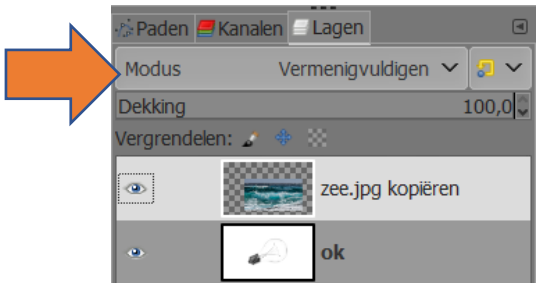


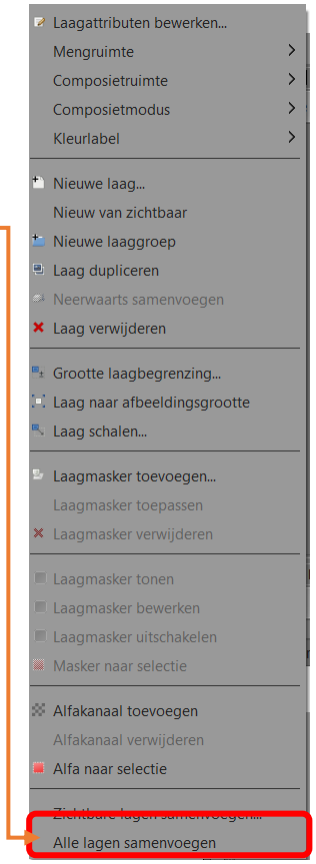




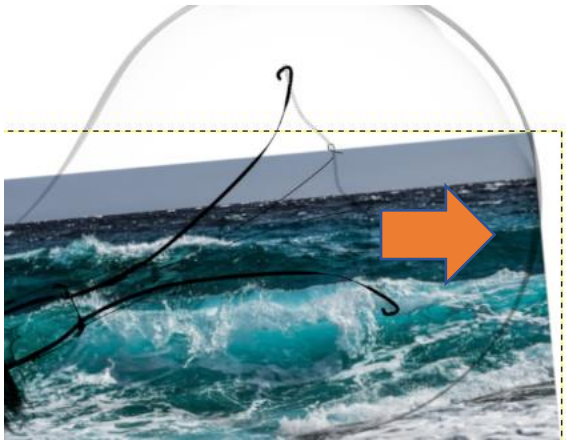
vis in lamp

- Open de afbeeldingen
- Eerste het werkdocument. (in vb de lamp)
- De lamp moet gedraaid worden, bijna horizontaal.
- Aan beide zijden zie je wat transparant. Om deze te verwijderen maken we een nieuwe laag en gevuld met wit. Zet deze laag onderaan.
- Rechtermuis → lagen samenvoegen.
- Kopieer de zee naar het werkdodeument.
- Zet modus van deze laag op vermenigvuldigen.



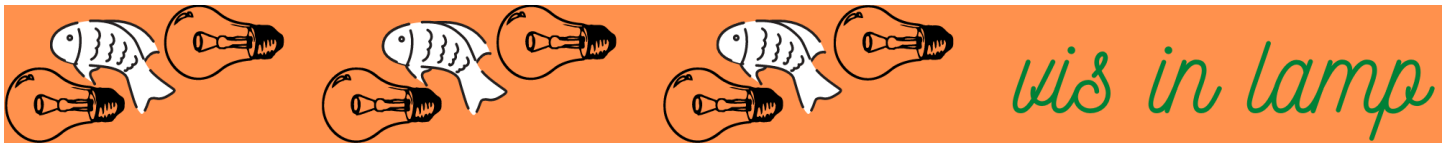


- Schaal de laag water (zee) zodat die in de gloeilamp past.
- Draai de laag een beetje zoadt het water tegen de rand van de gloeilamp spat.

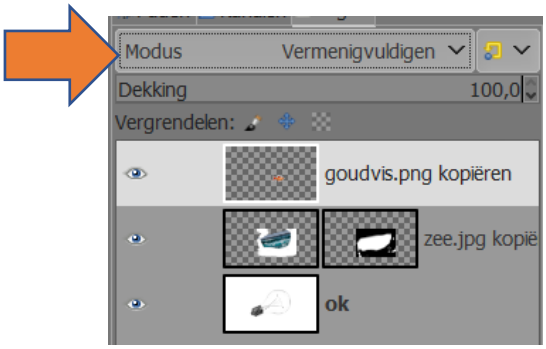


- Maak een laagmasker → gevuld met witte kleur.
- Zet de VG en AG op de standaardkleuren.
- Neem GEEN hard penseel (0,75 is goed)
- Verf over de delen die verwijderd moeten worden. Indien teveel weggedaan draai de standdaardkleuren om

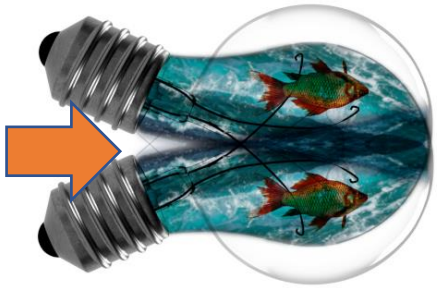




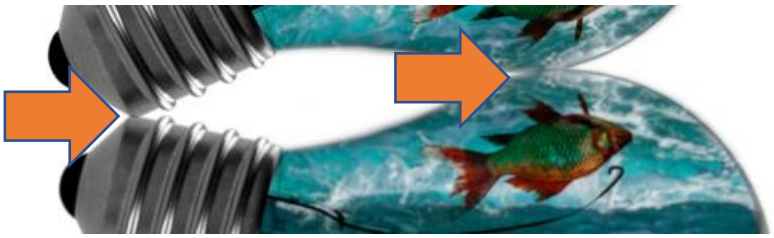
- Open nu de goudvis
- Schaal het zodanig dat hij in de lamp valt en op een verantwoorde wijze past.
- Zet nu de modus op vermenigvuldigen.



- Nu kleuren → tint/verzadiging (speel met de shuivertjes en stel in naar eigen smaak)
- Dupliceer de laag
- De laag vertikaal spiegelen (automatisch komt er een laag bij vergeet ze niet te seleeteren)
- De laag in modus wijzigen naar "vermenigvuldigen)
- Verwijder nu de blanco laag. U ziet dat er twee lampen staan in spiegelbeeld.



- Met verplaatsingsgereedschap naar laag naar beneden brengen (het speigelbeeld - en dit zodanig dat twee punten elkaar raken)



- De dekking van deze laag verminderen (ongeveer 25). En u krijgt een spiegelbeeld
- Neem gom en met een zeer zacht penseel gom je wat weg zodat u een mooi spiegelbeeld krijgt.

