

OPGAVEBESKRIVELSE

Dette er en fiktiv opgave, hvor tanken har været at skabe et dystert og rå udtryk i billedet ved brug af de forskellige *Blend Modes*, *Adjustment Layers*, *Effects* mv.

FIL

Dimentioner: 2560px x 1600px

Opløsning: 72 ppi



ELEMENTER

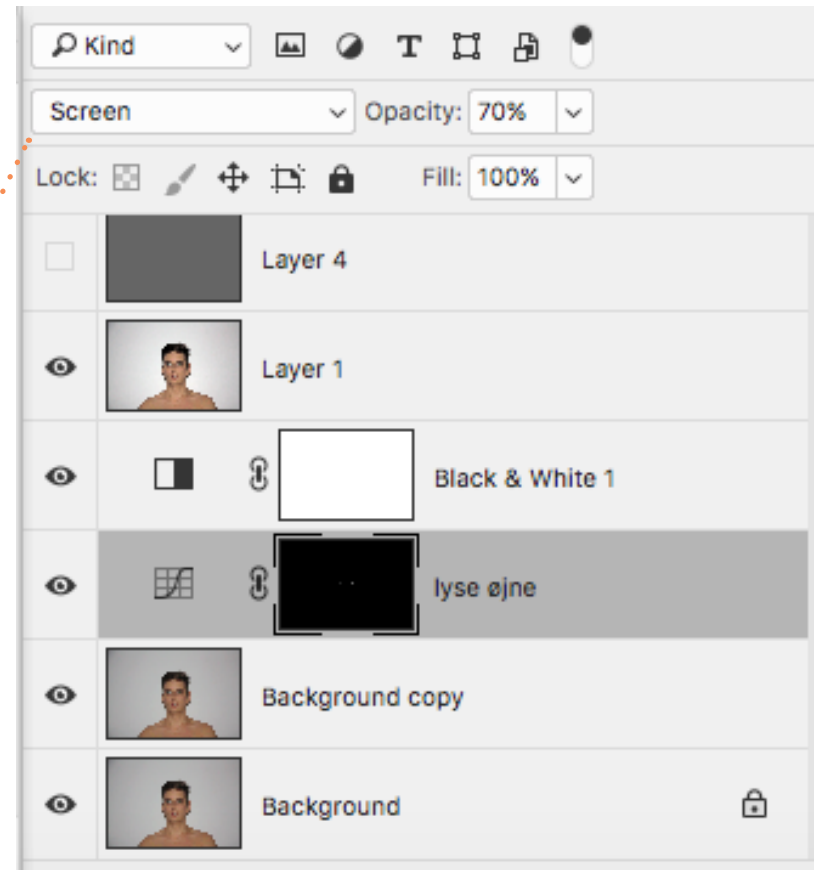
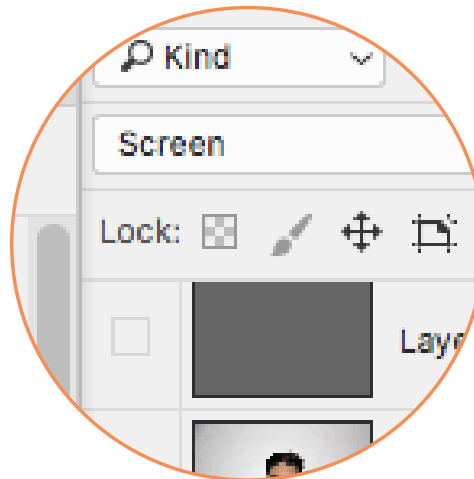
For at skabe billedmanipulationen, er der brugt de viste elementer elementer.



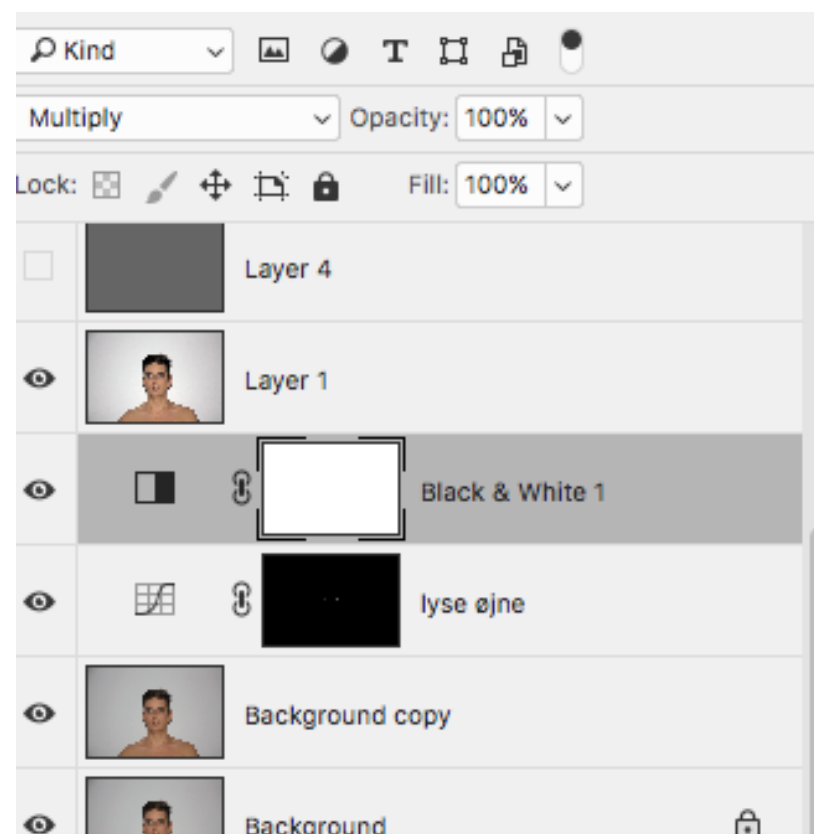
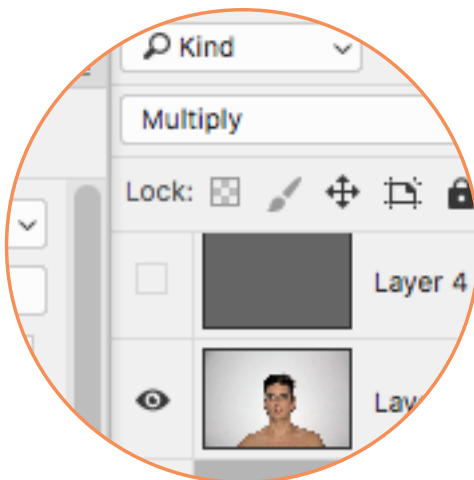
FARVEKORRIGERINGER

Inden jeg går i gang med fritlægningen, laver jeg nogle mindre farvekorrigeringer ved brug af *Adjustments Layers* og *Blend Modes*.

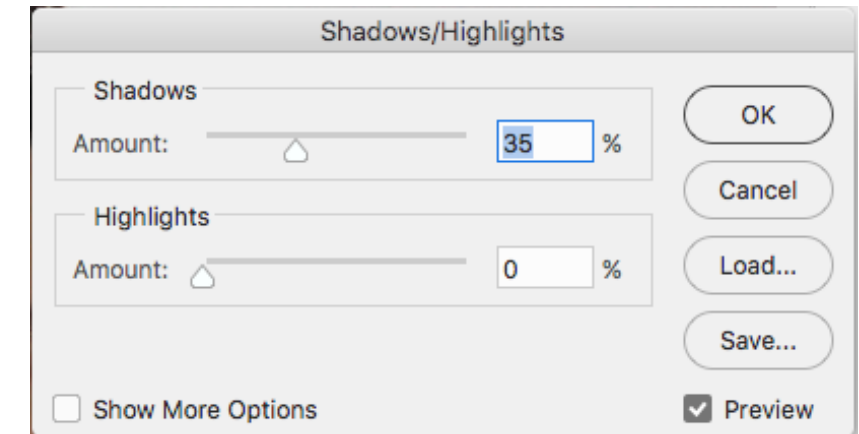
1: På *Curves*-laget lægges en sort maske, og kun øjnene tegnes ind, for at de skal blive lysere og mere intense. *Blend Mode* er sat til *Screen* med en *Opacity* på 70 %.



2: *Black & White*-laget sættes til *Blend Mode Multiply*.



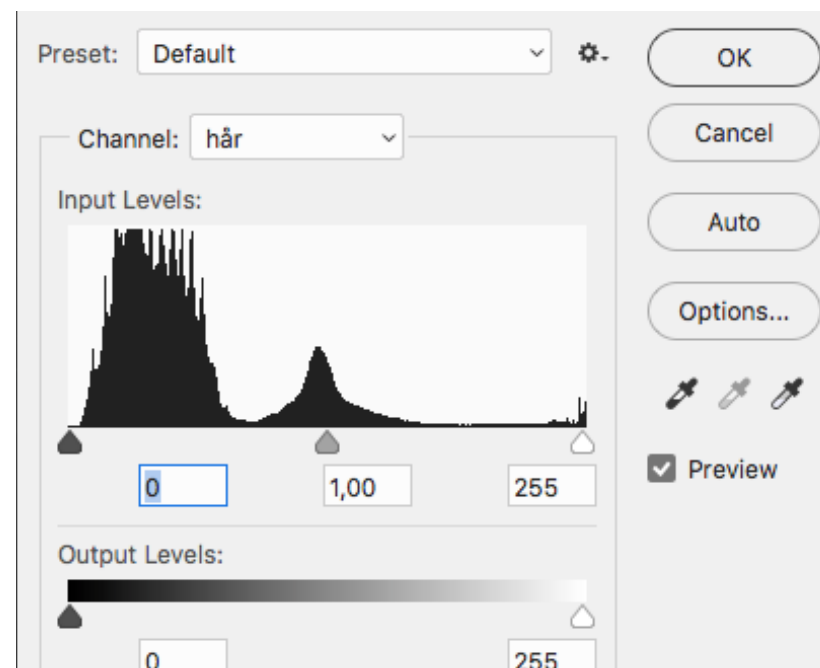
3: Så laver jeg et nyt lag ud fra de synlige lag *Cmd + alt + shift + E*. Direkte på dette lag laver jeg en *Shadow/Highlight Adjustment*, hvor jeg sætter *Shadow* til 35 %.



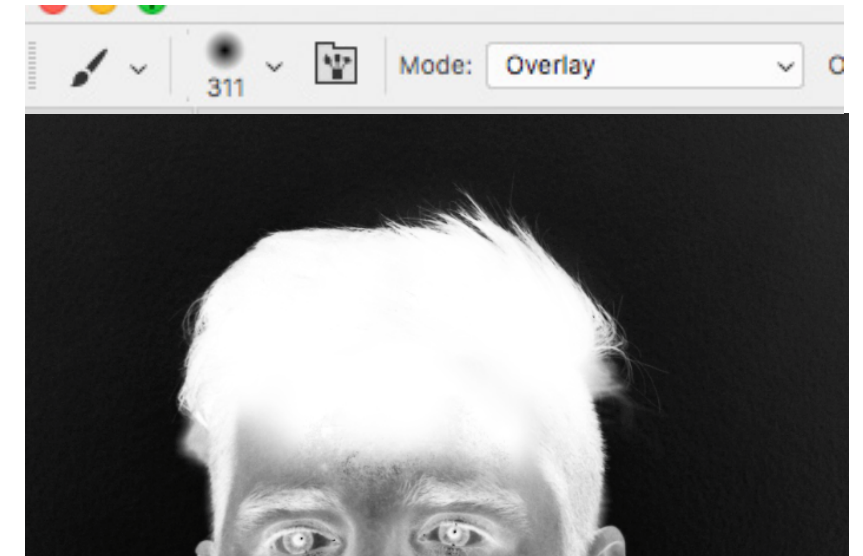
FRITLÆGNING MED CHANNELS



1: Først bruger jeg *Pen Tool* til at fritlægge krop og hoved, og ved håret tegner jeg blot stien et stykke inde.



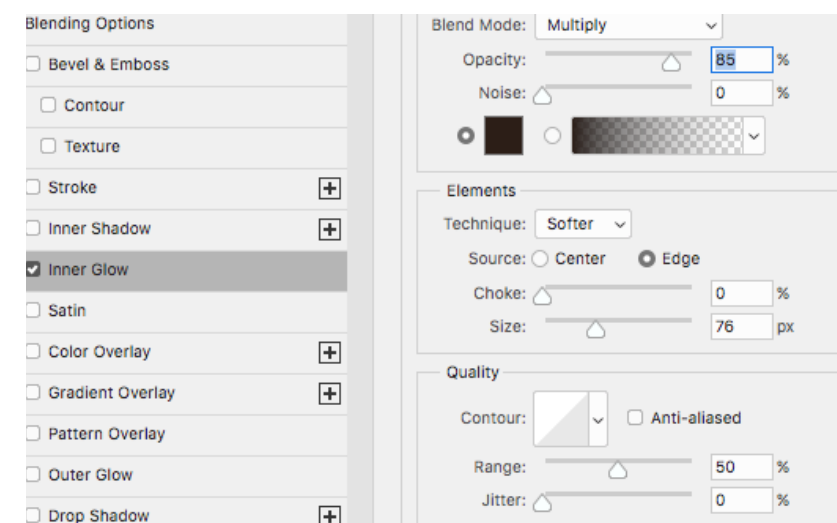
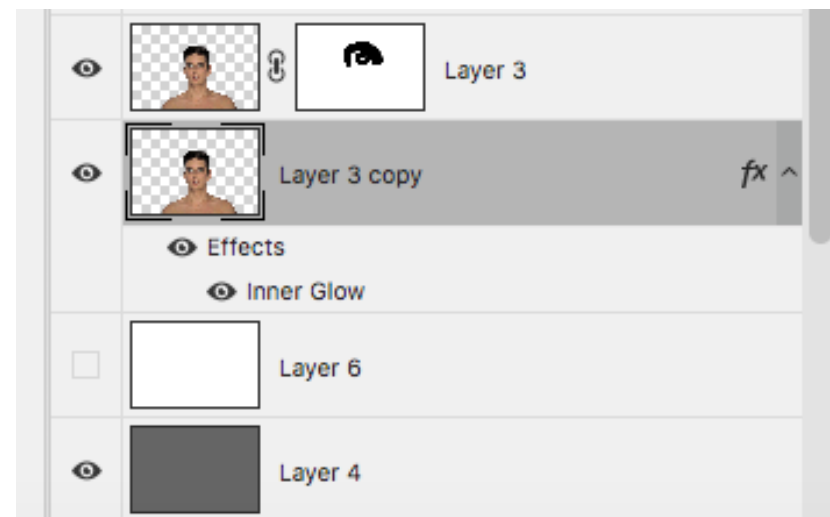
2: For at fritlægge håret går jeg ind i *Channels* for at finde den kanal, der har den største kontrast mellem baggrund og hår. I dette tilfælde vælger jeg grøn. Jeg tager en kopi af laget og inverter det, for at det er håret som er hvidt. I en alfakanal er alt det hvide, det som Photoshop laver til en selection. Når det er gjort, bruger jeg den sorte pipette i *Levels* til at gøre baggrunden helt sort.



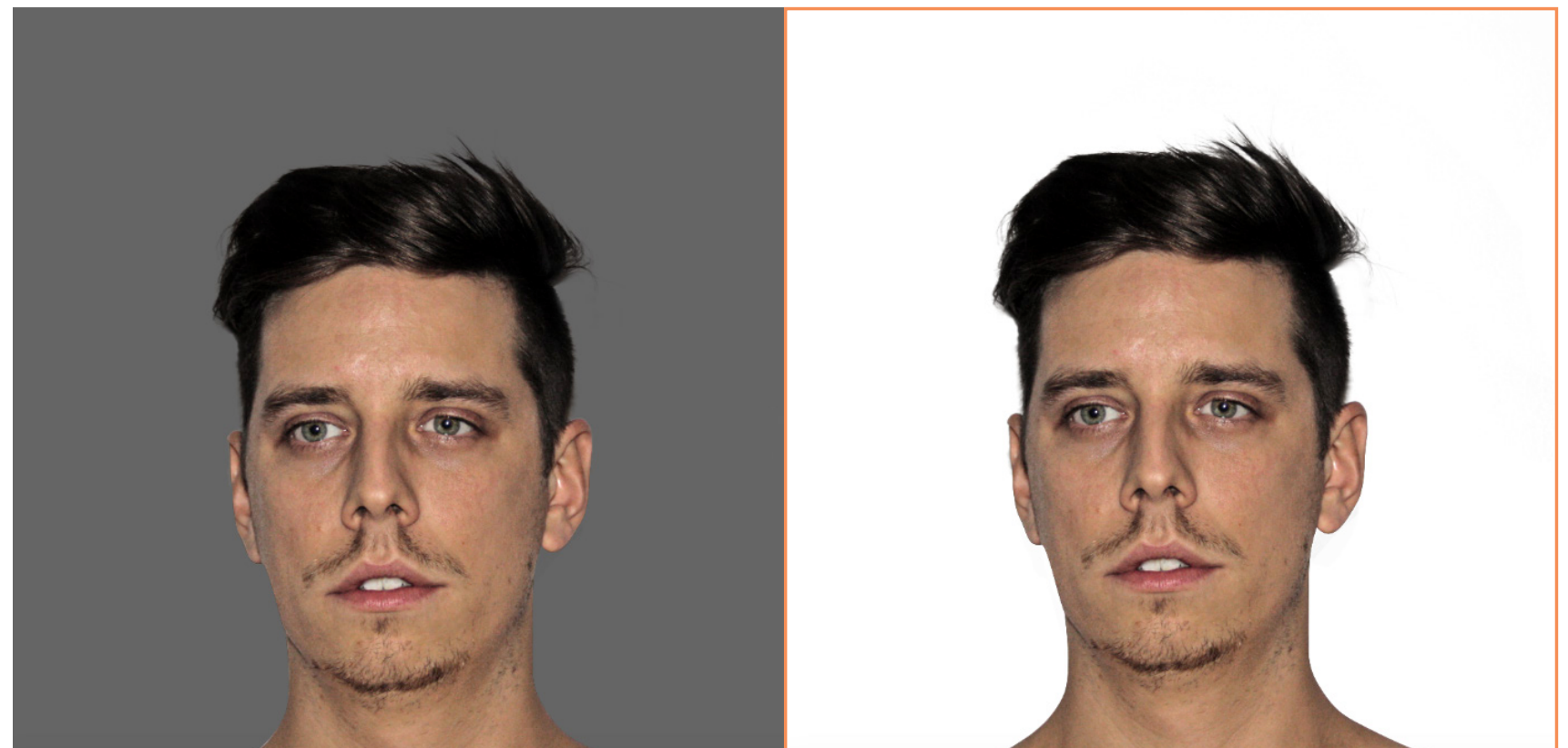
3: For at gøre håret hvidt, tager jeg en blød *brush* med *Mode: Overlay* og maler over håret. På den måde kan jeg male håret hvidt, uden at det har den større effekt på baggrunden.



4: *Pen Tool*-stien og min *Channelselection* bliver lagt sammen og lægges som en maske over billedet. Som vist på billedet er der nu opstået en lys kant om håret, som skal rettes til.



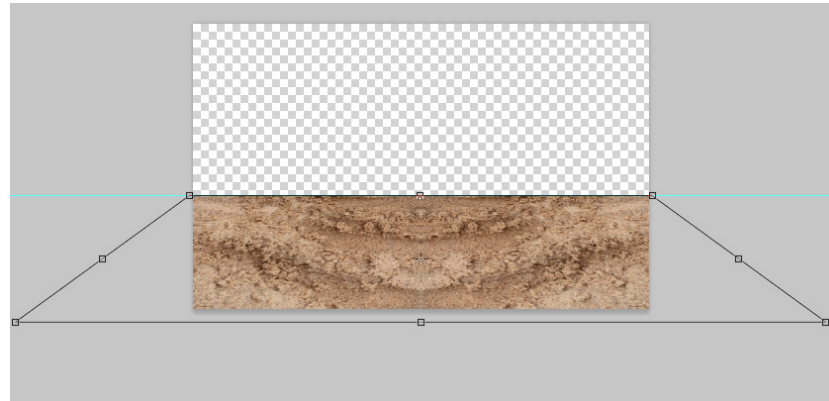
RESULTAT



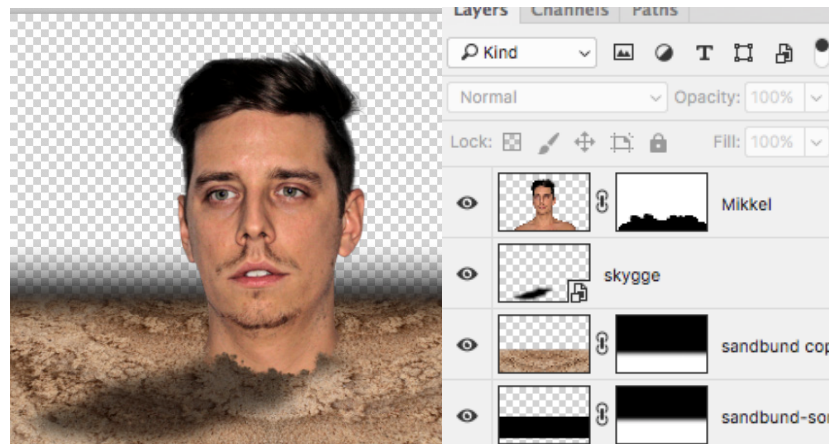
5: Dette retter jeg til ved at tage en kopi af det fritlagte lag. På det nederste af de to lag lægger jeg en *Inner Glow*-effekt, og på det øverste lag maler jeg hårets kant, således at *Inner Glow*-effekten kun kan ses på håret.

SANDBUND

1: Sandbunden lægges ind, og der laves en kopi af den, som flip-pes horizontalt. Derefter bruges *Skew* til at få den til at syne mere flad.

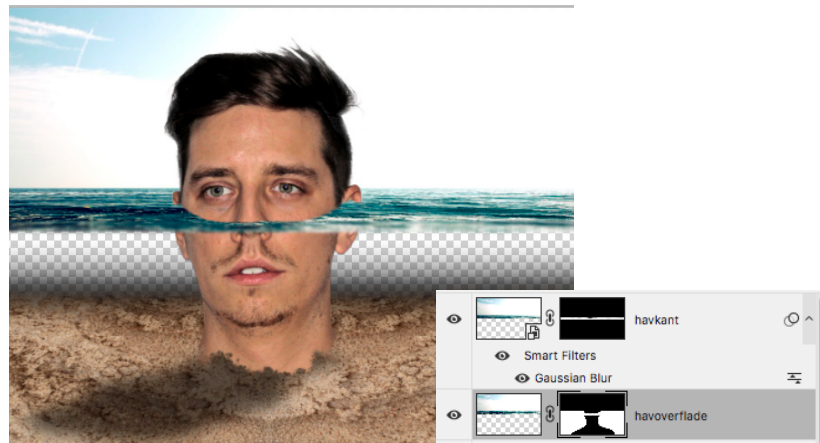


2: Det fritlagte hoved lægges ind, og sandbunden males ind om halsen med en *brush* på en maske. Topkanten af sandbunden får en maske med udtoning, og ligeledes laves der et sort lag lidt højere end sandbunden med udtoning også, for at give en mørk udtoning. Under laget med hovedet lægges der en skygge.

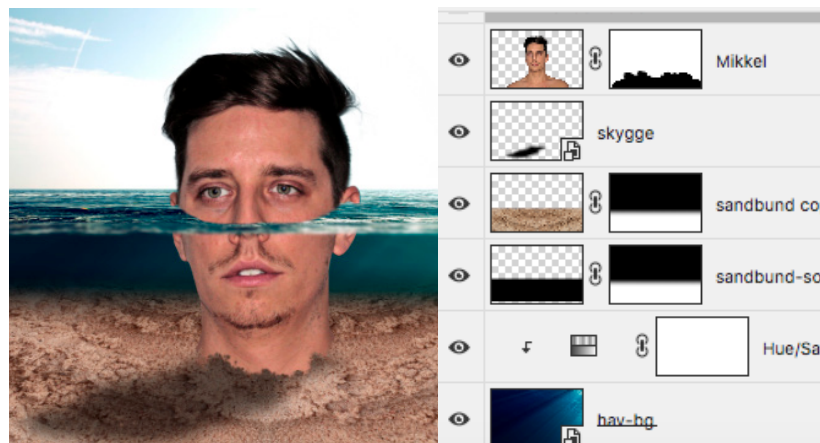


VAND

1: Billedet med himmel og hav lægges ind, og vanddelen *Skewes*, således at det syner til at være vandret. Der lægges en maske over hovedet, og der males på masken, så det ligner vandet ligger omkring hovedet. For at lave vandkanten bruges en kopi af det nederste af vandet. Dette rykkes nogle px ned, og tilføjes en *Gaussian Blur* på 5 px.

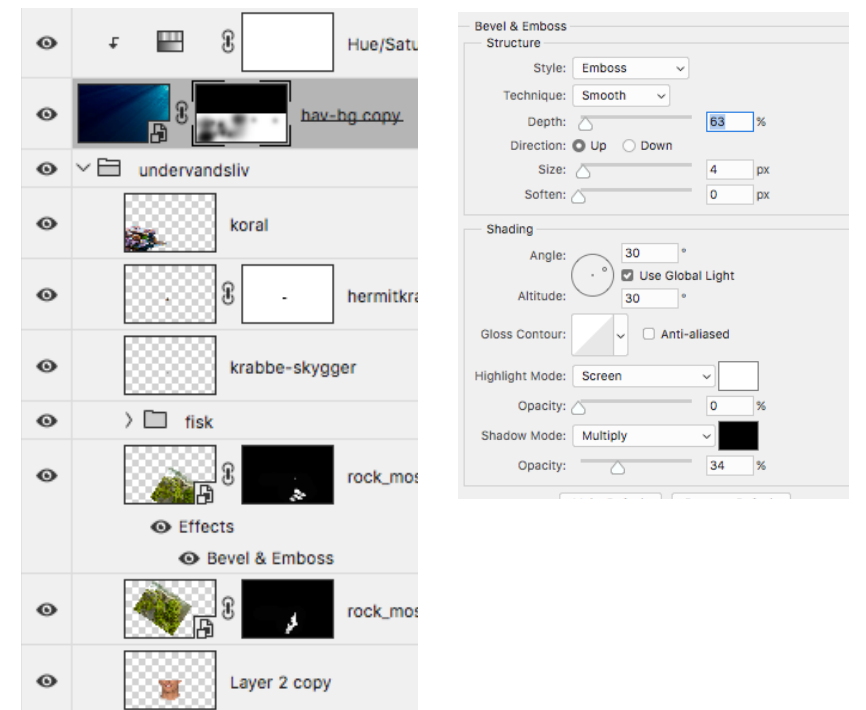


2: Baggrundsvandet tilføjes og lægges som det nederste lag. Der bruges *Hue Saturation* for at tilpasse farven til havoverfladen.



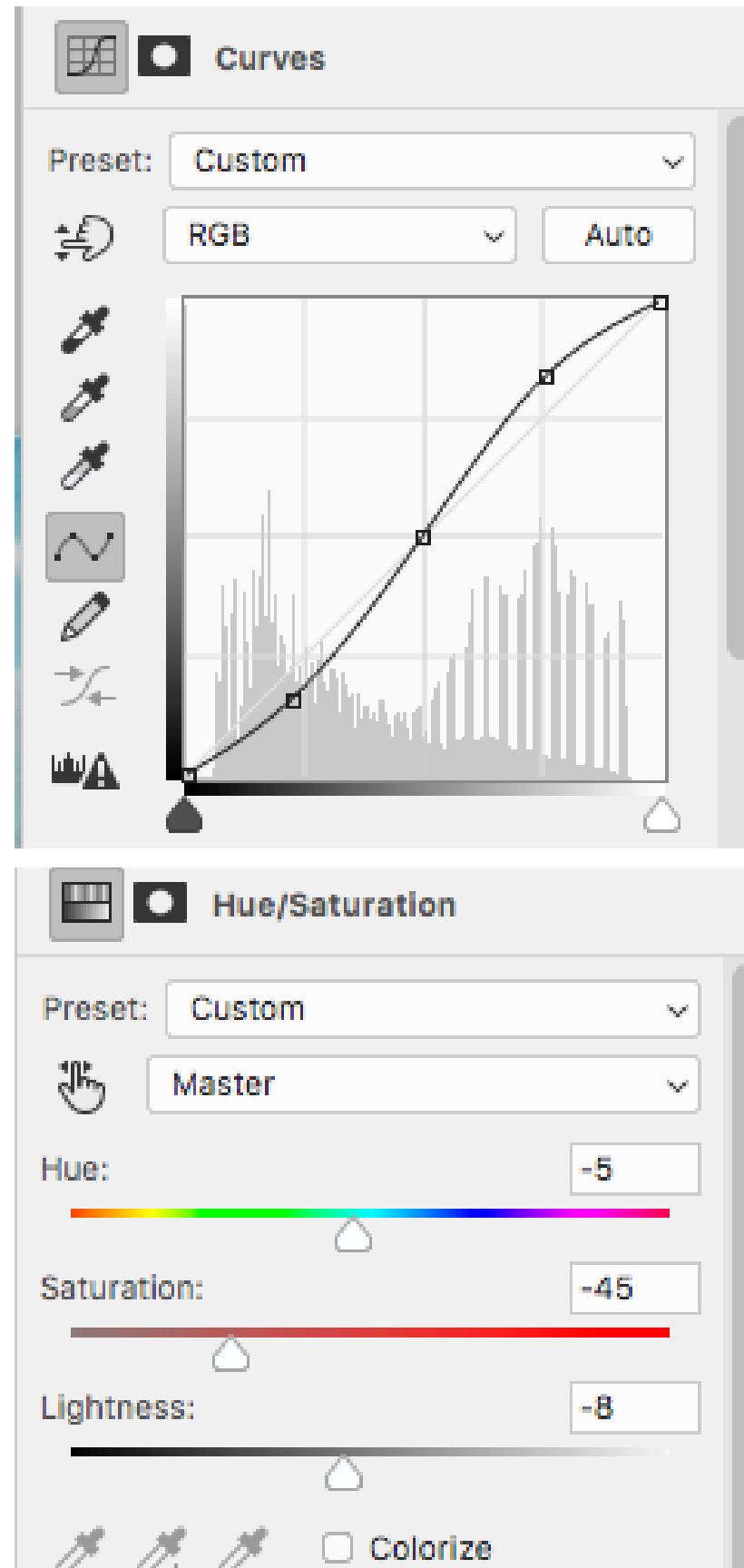
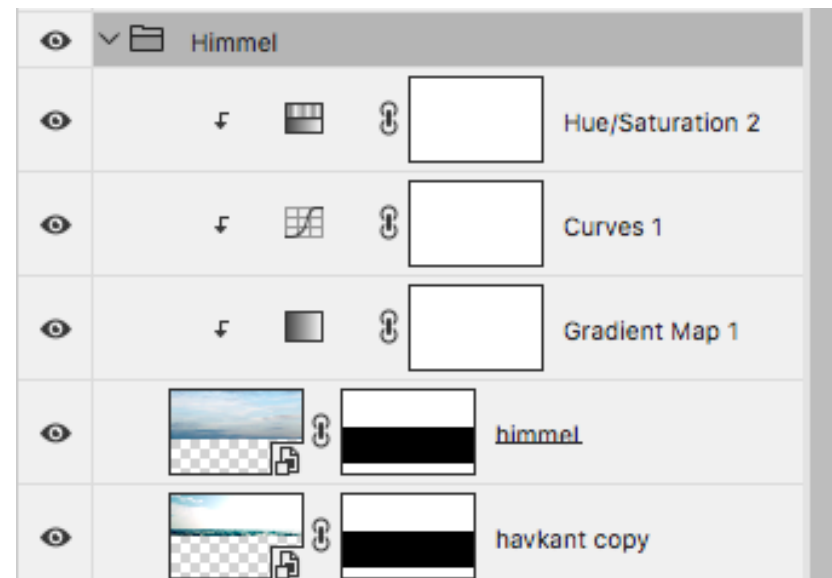
UNDERVANDSLIV

1: Undervandselementerne tilføjes. Fisk og koraller er fritlagt med *Pen Tool*. Mosbilledet er lagt ind og malet ind med en børste på en maske, så det ligner, at det ligger op ad halsen. Ved munden er der brugt *Liquify* for at få læberne til at passe om krabben. Baggrundsvandet kopieres og lægges over undervandsliv-mappen. Med en maske fjernes topdelen fra laget, og der males med en gennemsigtig børste på ansigt og koraller, så det det ligner at det er „tættere på“.



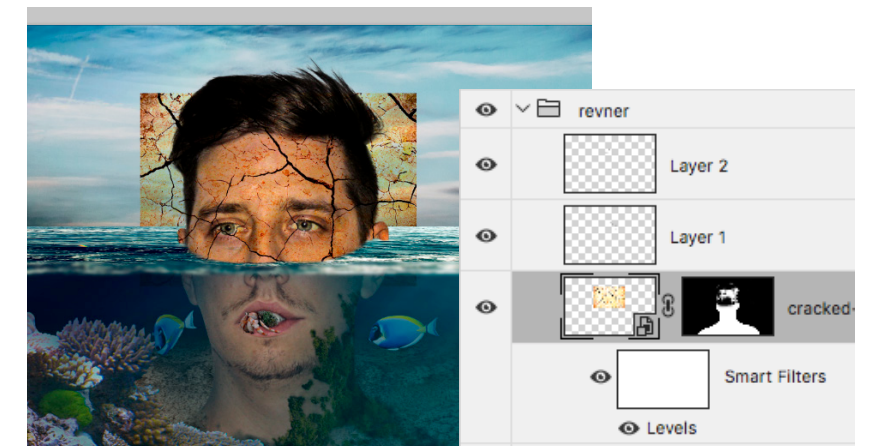
HIMMEL

1: Himlen er lavet af både billedet med skyer, men også den himmel, der er på havoverfladebilledet. Billedet med skyerne lægges ind over billedet med havoverfladen, og skybilledet får *Blend Mode: Linear Burn*. Hertil tilføjes der 3 *Adjustmentlayers*. *Gradient Map*, med *Blend Mode: Overlay*, En *Curves* og en *Hue Saturation*.



REVNER

1: For at lave revnerne i hovedet, hiver jeg mit billede med revnerne ind, og placerer det, hvor jeg synes det passer bedst, og giver det *Blend mode: Multiply*.



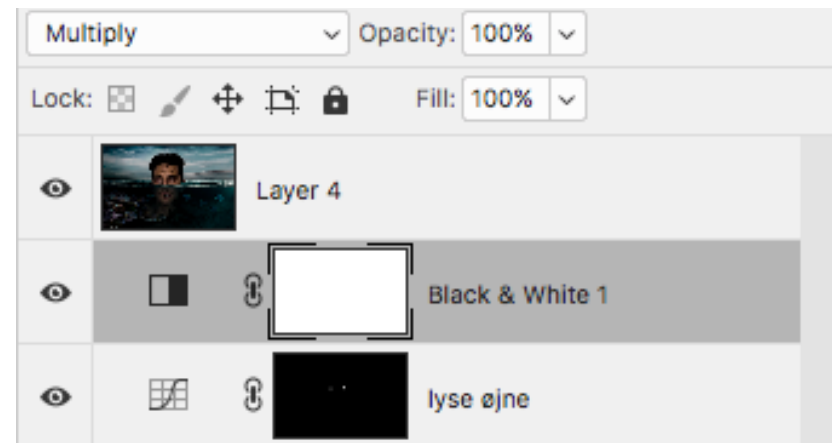
2: Jeg bruger en maske til at male de små ujævnheder væk, tilføjer *Levels* direkte på laget, og tilpasser det for at fjerne det værste af den gule farve/de lyse toner. Til sidst maler jeg af to omgange revnerne op med en *brush* på et lag for sig og tilpasser med opacitet.



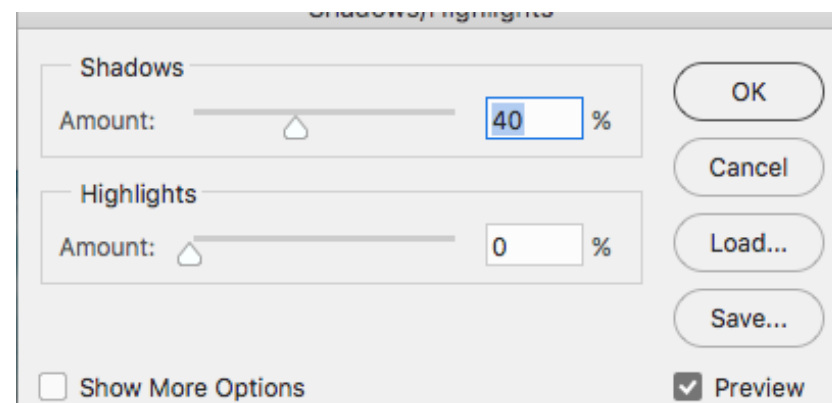
DE AFSLUTTENDE EFFEKTER

For at billedet får den ønskede dystre effekt bruger jeg følgende *Adjustmentlayers* og værktøjer.

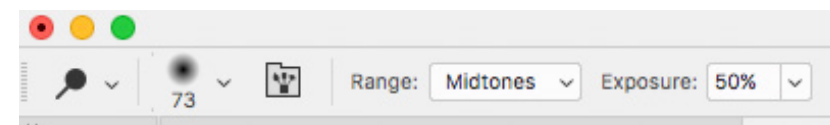
1: *Adjustment Layer, Curves* med *Blend Mode Screen*. Med dette tegner jeg kun øjnene ind, for at lysne dem. Jeg giver laget en *Opacity* på 70 %. Så laver jeg et *Adjustment Layer, Black & white* og sætter *Blend Mode* til *Multiply*.



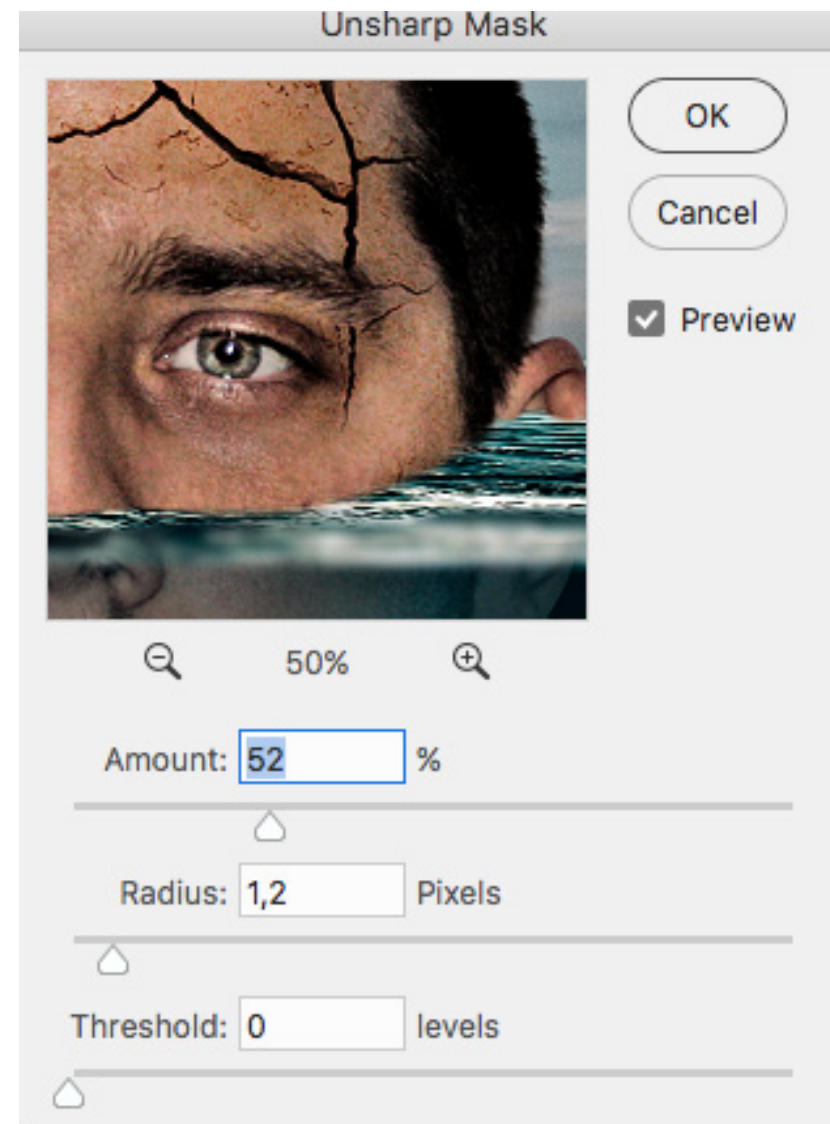
2: Jeg laver et nyt lag ud fra det synlige. På selve laget lægger jeg en *Adjustment - Shadows/ Highlight*.



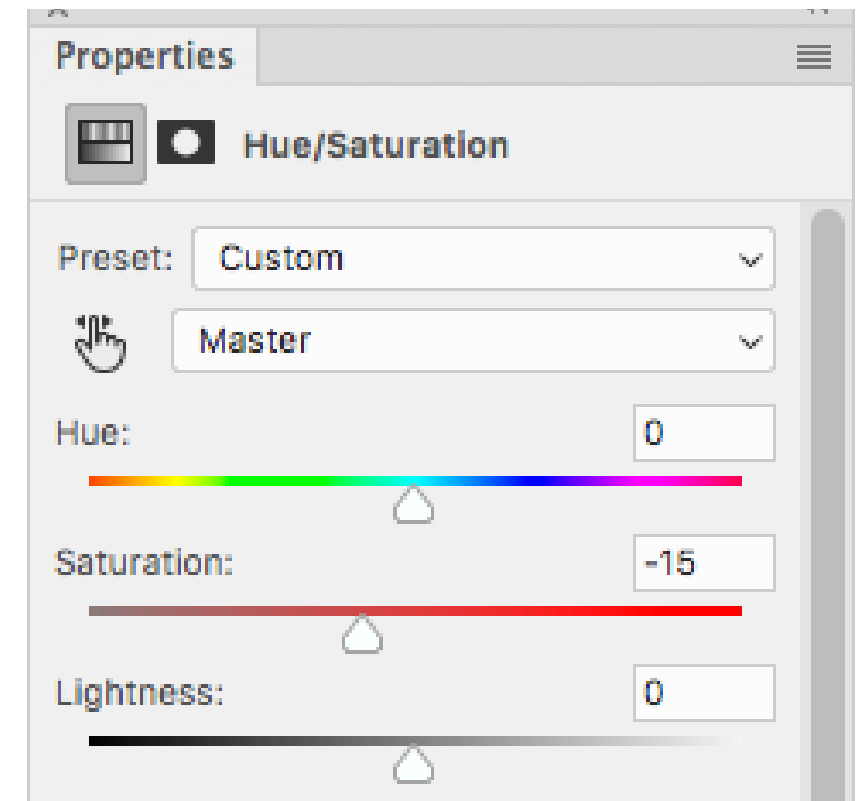
3: Jeg laver endnu et lag ud fra det synlige og bruger *Dodge Tool* til at highligte øjne, næseben, pande og lidt kinder og mund.



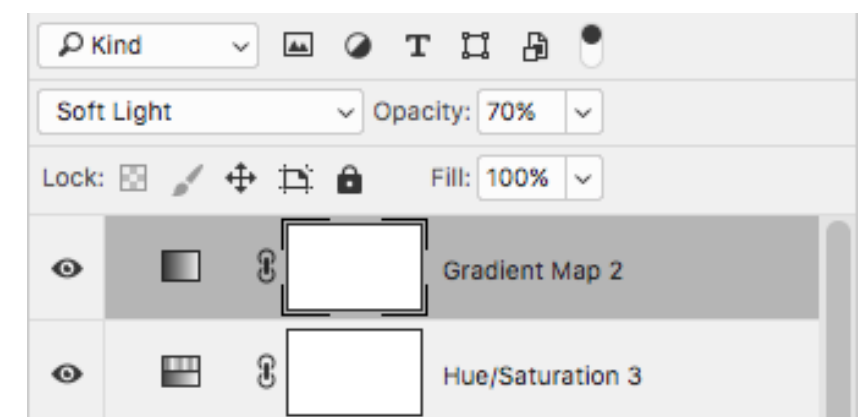
4: På et nyt lag tilføjer jeg *Unsharp Mask* for at gøre udtrykket mere hårdt.



5: Med *Hue Saturation* reducerer jeg saturation for at hive noget farve ud af billedet.



6: For at øge kontrasten tilføjer jeg et *Adjustment Layer, Gradient Map* og sætter *Blend Mode* til *Soft Light*. *Opacity* sætter jeg på 70 %.



7: Til sidst tilføjer jeg *Adjustment Layer Curves* og hiver den hvide slider en smule til venstre for at øge hightligts.

