

Textur och arbetssätt

Experiment med texturer.



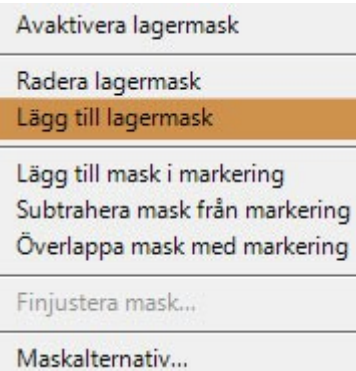
Bilden jag arbetar med är 1600 x 2500 pixlar. Värden jag använder i de olika stegen är anpassade till den bildstorleken och kan behöva justeras utifrån andra bildstorlekar.

Se gärna lagerpanelen i slutet av guiden.

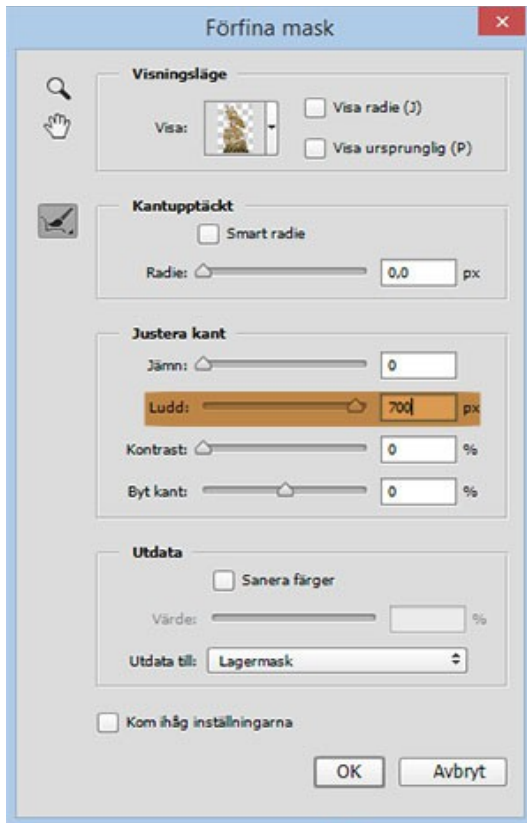
1. Frigör bildlagret genom att dubbelklicka på det.
2. Skapa ett nytt tomt lager och fyll detta med färg #DB9A52.
3. Kopiera ursprungsbilden och placera den över det enfärgade lagret. Frilägg figuren i bilden.



4. Stå i lagermasken och högerklicka och lägg till lagermasken.
5. Klicka på objektet samtidigt som du håller ner Ctrl-tangenten, en ny markering skapas. Lägg till en ny lagermask. Stå på lagermasken och håll ner Alt-tangenten och flytta lagermasken till originalbilden.



- Lägg till textur 2 till bilden och placera den under objektet.
Ändra blandningsläget till Mjukt ljus.
Se bilden till höger.
- Stå på lagret med figuren.
Dubbelklicka på lagermasken för att få upp dialogrutan Förfina mask.
Ställ in värdet 700 på ludd.
Se bilden nertill till höger.

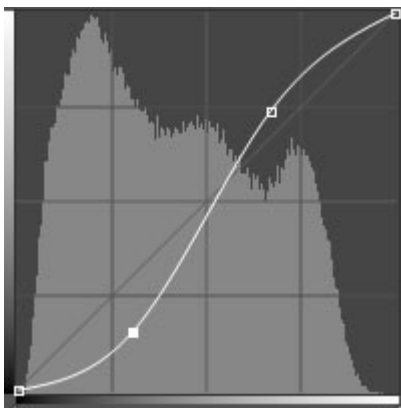


- Kopiera detta lager en gång.

9. Placera textur 2 överst.
Ändra blandningsläget till Mjukt ljus.



10. Placera stadsbilden mellan första texturlagret och den första figurbilden. Ändra blandningsläget till Multiplicera. Flytta över en lagermask från originalbilden (upprepa steget med Alt-tangenten i steg 5).
Stå på lagermasken och invertera denna genom att Ctrl + I.
11. Dubbelklicka på lagermasken och använd Förfina mask.
Ställ in värdet 300 på Ludd.
Se bilden till höger.
12. Kopiera originallagret och placera det överst.
Ändra blandningsläget till Täcka över.
Justera opaciteten till 50%.
13. Skapa ett justeringslager Kurvor.
Ändra blandningsläget till Multiplicera.
Justera med en S-kurva.
Justera opaciteten till cirka 50 %.



Lagerpanelen ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒

