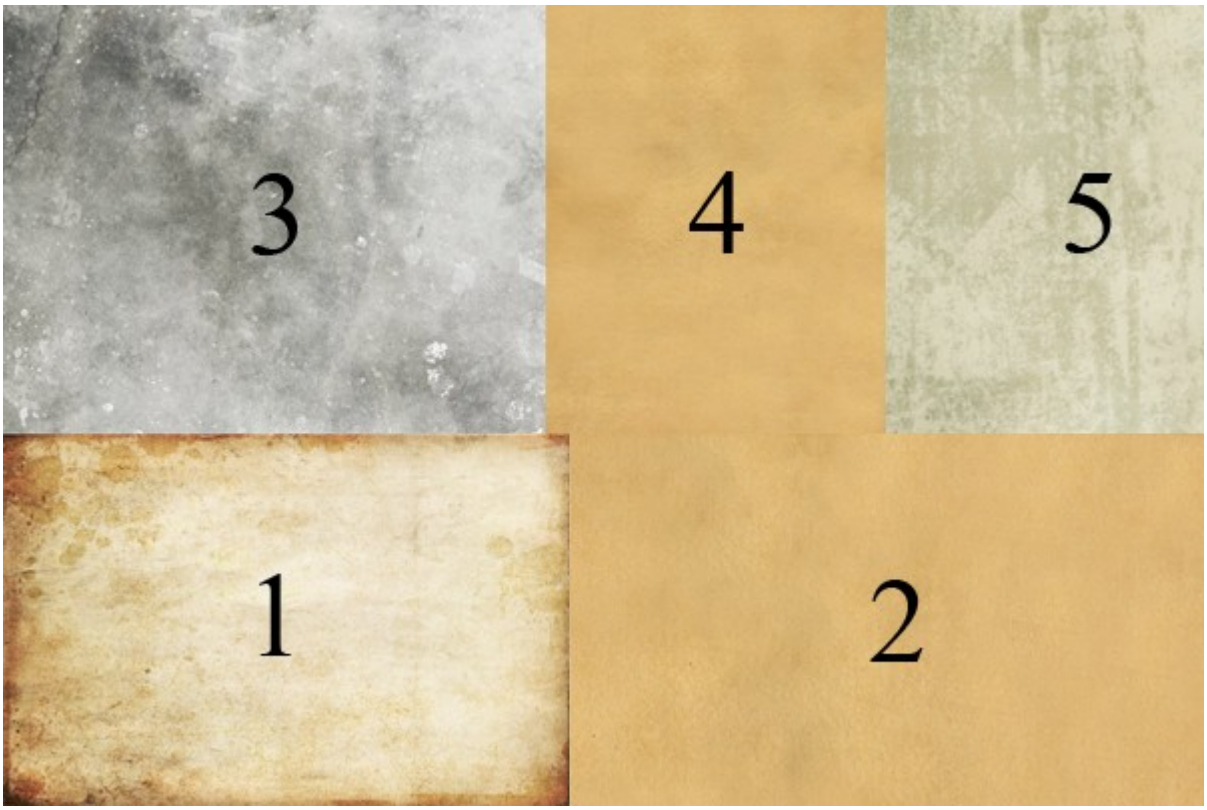
Transmission



Att manipulera en bild är som att lägga ett pussel – det gäller att få alla delar att passa in. Här hade jag en ide, men hittade ingen lämplig grundbild som var av god kvalitet att arbeta med. Istället fick det bli mycket texturarbete för att dölja brister i bilden och försöka bygga upp en helhet den vägen. Arbetsflödet blev därför att jag först fixade till bakgrunden och en textur som skulle ligga ovanpå de olika delarna (se lagerstacken i slutet av guiden)

<u>Bakgrund och ovanpåliggande textur</u>

Textur 1	- Normalt blandningsläge	(lager 1)
Textur 2	- Multiply 80%	(lager 2)
Textur 3	- Multiply 100%	(lager 3)
Textur 4	- Hard Light 71%	(lager 18)
Textur 5	- Multiply 100%	(lager 19)

Textur 2 och 4 är samma textur. I efterhand fick jag dessutom använda klonverktyget på olika texturer för att klona över delar som inte blev riktigt bra. Jag har inte använt ”Blend If” som jag brukar göra, utan texturerna funkade bra tillsammans med enbart att använda olika blandningslägen och viss kloning.

Friläggningar
Dessa är gjorda på olika sätt.

Människan, växelspaken och rören är frilagda med ”Path tool”. Plattan och skruvarna är frilagda med ”Quick Selection Tool”.

Inpassning och justeringar
På följande bilder är lager 18 -20 släckta.

Originalbilden av figuren la jag i botten och satte i blandningsläge ”Multiply” och ovanpå den den utklippta versionen i normalt läge. Vilket skapade ett bra intryck.

I botten av lagerstacken ligger växelspaken som jag markerade genom ”Ctrl+Klicka i lagerikonen” och sedan skapade en lagermask för att få den att passa exakt. Efter detta målade jag tillbaka en del av huden för att täcka till kanterna av växelspaken.

Samma gjordes med rören, som passades in en bit i ansiktet (lager 4 – 7).

På rören har jag även lagt på textur från texturlager 5 och sedan smält samman det med rörlagret.

Några specifika problem som fanns från början var:

1. Den vänstra delen av ansiktet, inklusive ögat, var för mörka och behövde ljusas upp. Detta löstes genom att frilägga det högra ögat och flytta en kopia av det till vänster. Sedan fixade jag till de mörka delarna med ”Paint With Light” (lager 9 – 11)

2. En del av håret var för kantigt mot bakgrunden. Detta fick ordnas med kloning (lager 8)

För att rören skulle se ut som de smälter in i ansiktet målade jag lite svart, med låg opacitet, runtomkring änden (lager 12)

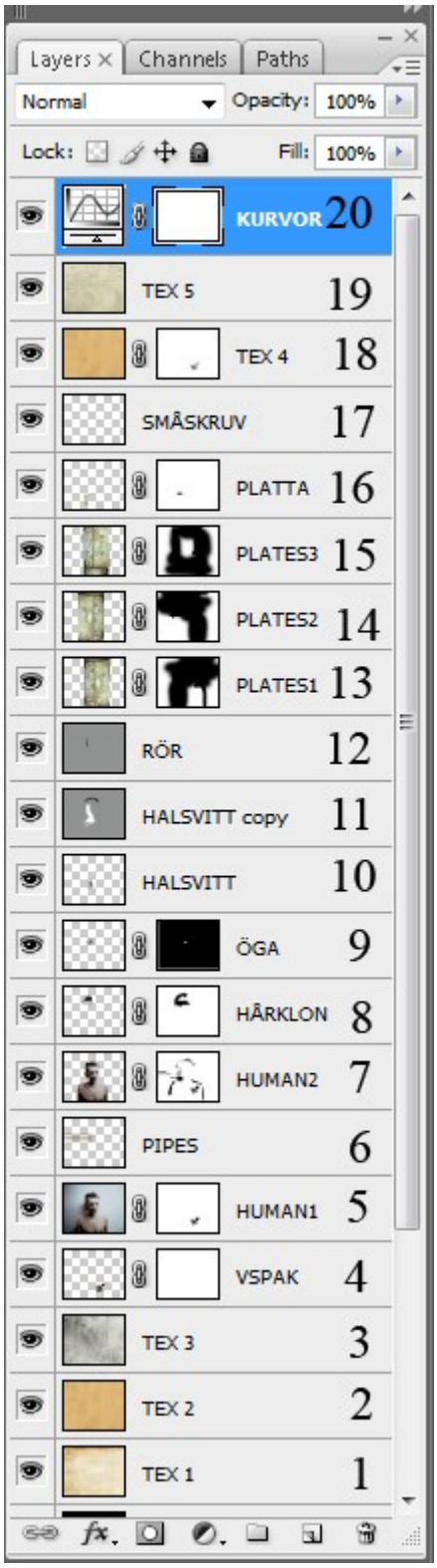
Lager 13 -15 är tagna från en av bilderna och där jag sedan använt ”Blend If” i blandningsläge ”Multiply” för att få fram en yta jag gillade.

Jag tyckte att det saknades något i bilden. Lager 16 – 17 är tagna från en av bilderna och inpassade i min bild. De är satta i blandningsläge ”Multiply”.

Sista lagret (20) är ett justeringslager med kurvor för att öka kontrasten lite grann i bilden. Det är en enkel S-kurva som lagts på.

På olika ställen på olika lager har jag fått sudda en del i lagermaskar för att antingen anpassa objektet till bilden eller för att finputsa någon liten detalj för att ta bort störande detaljer.

Det framgår av lagerstacken vilka lager jag har fått justera med en lagermask.

<u>Den färdiga bilden</u>

Lagerstacken