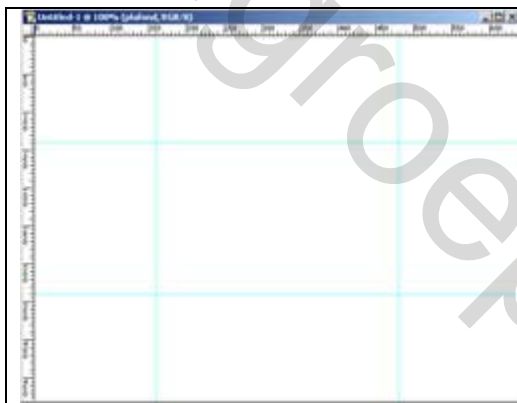


Lesje: Stel je eigen kamer samen - <http://www2.hku.nl/~fotoshop/img-tutorial5>



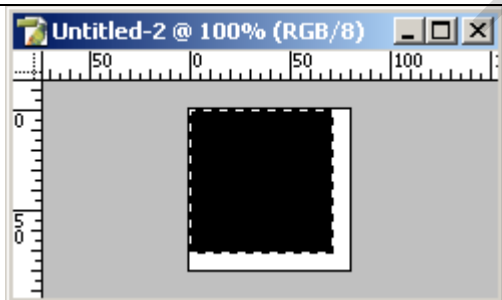
In deze les gaan we een drie-dimensionale ruimte bouwen, in dit geval een gezellige woonkamer. Uiteraard mag je deze zelf in elkaar zetten zodat die aan jou persoonlijke wensen voldoet. Voor deze les zal je een aantal bestanden nodig hebben om de kamer aan te kleden.



Stap 1

Maak een nieuw document aan [Ctrl + N] van 640 pixels breed en 480 pixels hoog. Sleep hier in 2 horizontale en 2 verticale "hulplijnen" zoals op de afbeelding te zien is. Deze "Hulplijnen" vormen de basis voor je kamer.

In de volgende stappen gaan we deze echter nog niet gebruiken, dus kun je ze voorlopig even verbergen met [Ctrl + H] of bij: Weergave > tonen > Hulplijnen [Ctrl + ;].



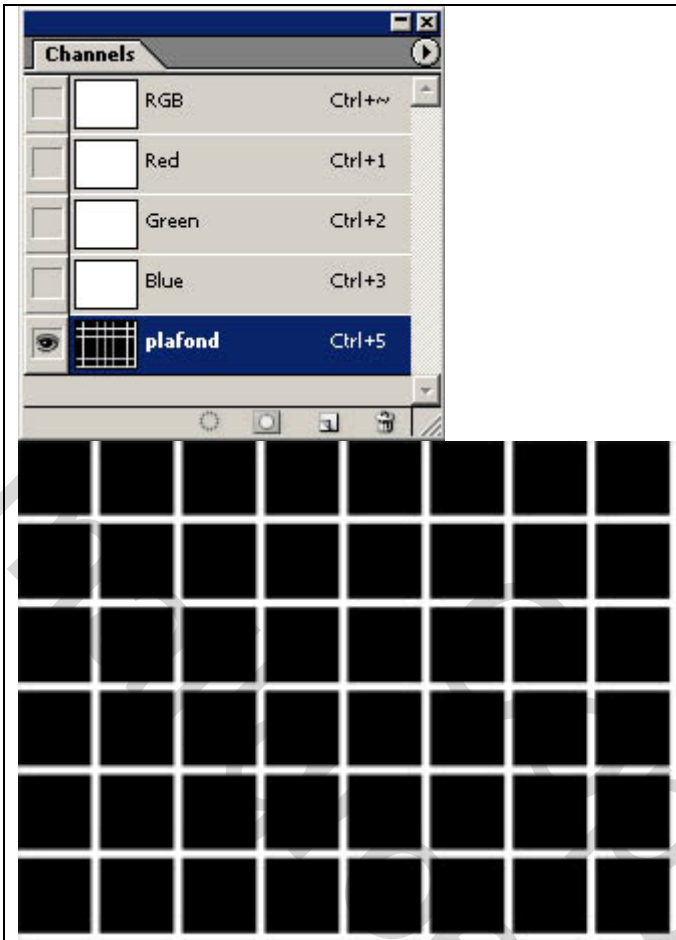
Stap 2

We gaan met behulp van een "Aangepast Patroon" een plafond maken voor je kamer. Het plafond zal bestaan uit simpele vierkante platen.

Maak weer een nieuw document aan [Ctrl + N] deze keer van 80 bij 80 pixels met een witte achtergrond.

Sleep met behulp van het "Rechthoekig selectiemateriaal" [M] een vierkante selectie in een van de hoeken en vul deze met zwart met [Alt + Backspace] of gebruik Bewerken > Vullen

Selecteer het gehele canvas nu opnieuw met: [Ctrl + A] en ga dan naar: Bewerken > Patroon Definiëren... om van de geselecteerde pixels een patroon te maken en noem dat 'blokpatroon'.



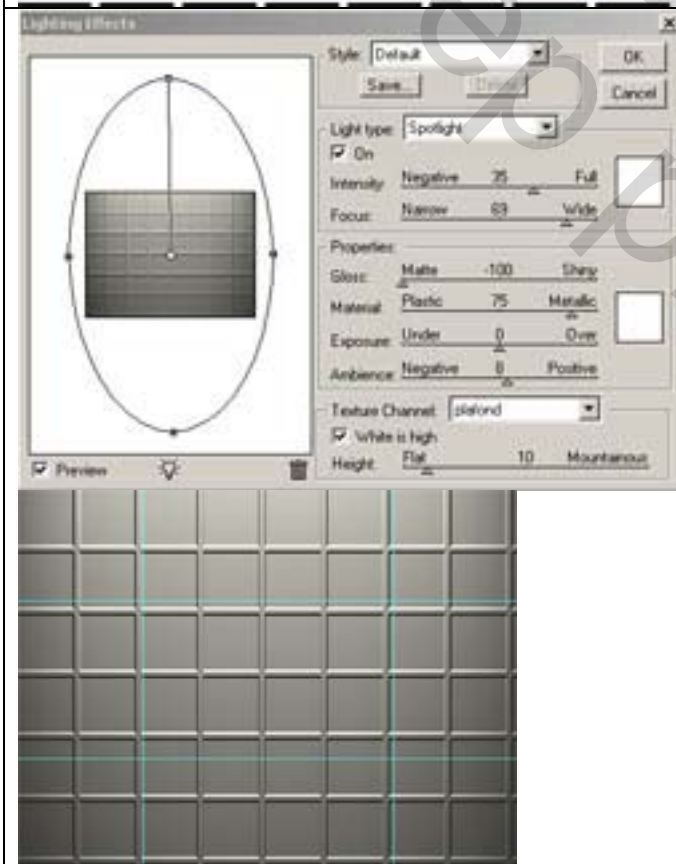
Stap 3

Ga nu terug naar het eerst aangemaakte document (640x480) en maak in je "Kanalen Palet" een nieuw kanaal aan; noem dit 'plafond'. We gaan dit kanaal nu met het eerder gemaakte patroon vullen.

Kies Bewerken > Vullen en zet daar "Gebruik" op "Patroon" en selecteer daaronder bij "aangepast Patroon" je zelf aangemaakte 'blokpatroon'.

Klik op [OK] en het gevulde patroon herhaald zich.

Dit kanaal gaan we zo dadelijk gebruiken voor de "Filter Belichtingseffecten"; een soort "bumpmapping" techniek zoals die in 3D programma's toegepast worden. Hierbij zal dus alles wat wit is als een verhoging aangegeven worden. In het plafond willen we de latten tussen de blokken omhoog laten komen dus daarom zijn juist deze wit geworden.



Stap 4

Maak in je "Lagen Palet" een nieuwe laag aan genaamd 'plafond'. Vul deze laag met een lichte grijze tint.

Ga daarna naar: Filter > Rendering > Belichtingseffecten en stel deze filter als volgt in:

Intensiteit: 35

Focus: 69

Glans: -100

Materiaal: 75

Belichting: 0

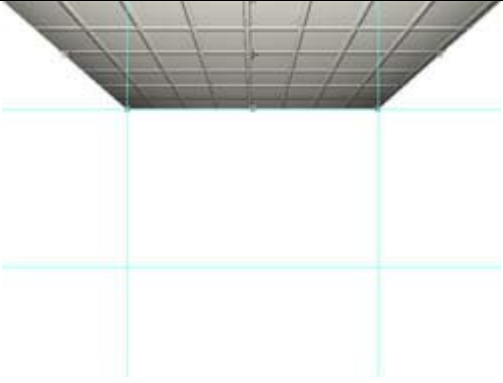
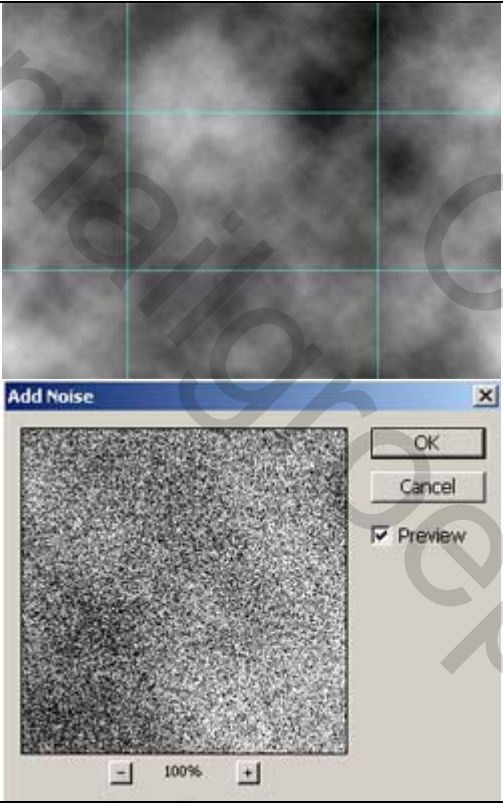
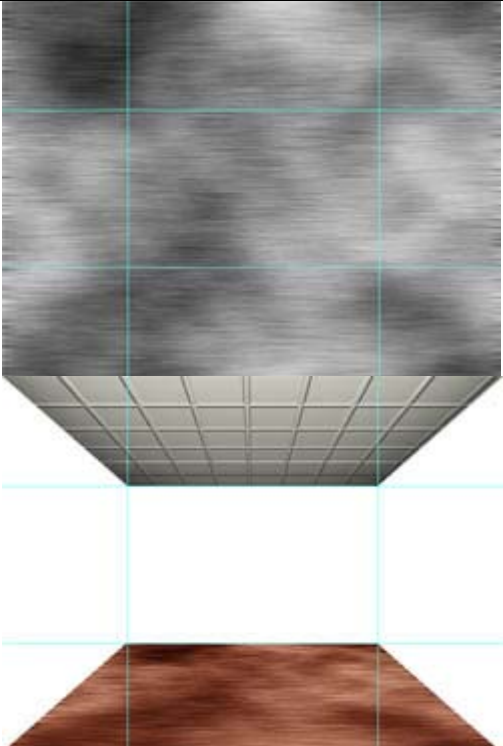
Omgeving: 8

Structuurkanaal: 'plafond'

Hoogte: 10

Sleep en trek aan de ankerpunten van de lamp tot dat deze ongeveer overeenkomt met de afbeelding en druk op [OK].

Het resultaat moet uiteindelijk dan ongeveer lijken op de afbeelding hiernaast.

	<p>Stap 5 Maak nu je eerder aangemaakte "Hulplijnen" weer zichtbaar met [Ctrl + H]. Aan de hand daar van gaan we het plafond vervormen en in perspectief plaatsen binnen de ruimte. Zorg dat je 'plafond' laag geselecteerd is en ga naar: Bewerken > Vrije Transformatie [Ctrl + T]. Sleep nu met [Ctrl] ingedrukt de onderste twee ankerpunten van je 'plafond' laag naar de verticale "Hulplijnen" zoals je in de afbeelding kan zien.</p>
	<p>Stap 6 Maak een nieuwe laag in je "Lagen Palet" en noem deze 'vloer'. We gaan een houttextuur voor de vloer maken met behulp van een aantal gecombineerde filters. Zorg dat je zwart en wit als voorgrond- en achtergrondkleur hebt geselecteerd [D]. Ga nu naar: Filter > Rendering > Wolken. De wolken vormen de basis voor veel textuur nabootsing, zo ook in onze houtstructuur. Vervolgens gaan we aan die wolken ruis toevoegen met: Filter > Ruis > Ruis, en stel deze filter als volgt in: Hoeveelheid: 25% Distributie: Gaussiaans Monochromatisch: v (Vink deze optie aan.)</p>
	<p>Stap 7 Om langgerekte naden in het hout te krijgen gaan we alle pixels van het ruis uitrekken met behulp van de Filter "Bewegingsonscherpte" Filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte, en stel deze als volgt in: Hoek: 0 Afstand: 40 Eigenlijk is het hout nu grotendeels klaar, het enige wat er in ieder geval nog moet gebeuren is het aanpassen van de kleur. Doe dit met behulp van een van de "Kleur aanpassingen" (bijvoorbeeld met "Kleurtoon/Verzadiging") en geef de vloer een bruinachtige tint. Na het aanpassen van de kleur kun je de 'vloer' laag nu net zoals je met het plafond gedaan hebt transformeren aan de hand van je "Hulplijnen".</p>



Stap 8

Importeer nu de afbeelding 'muur.jpg' in je document. We gaan met deze afbeelding drie muren voor je kamer bouwen.

Geef de laag de naam 'muur' en dupliceer (=kopieer) de geïmporteerde 'muur' laag daarom eerst twee keer en plaats deze in perspectief zoals eerder uitgelegd en aangegeven op de afbeelding.

De muur heeft nog geen echte belichting, vandaar dat we met "Laag Stijlen" wat vloeiende schaduw gaan toevoegen.

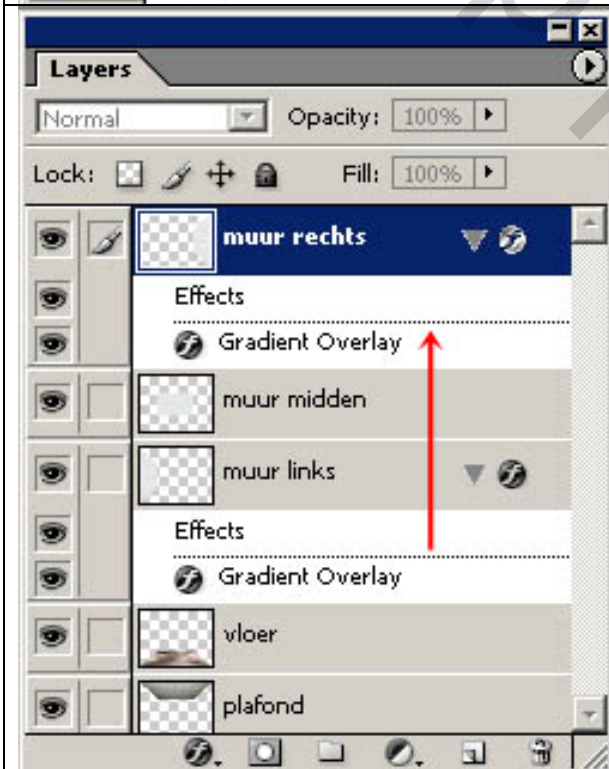
Dubbelklik op de linker 'muur' laag in je "Lagen Palet" en kies voor "Opties voor overvloeien" en het "Laag Stijlen venster" verschijnt. Selecteer "Verloopbedekking" en zorg dat deze aangevinkt is. In de rechterzijde van het venster kan het "Verloop" nog verder worden aangepast met de volgende instellingen:

Overvloeimodus: Vermenigvuldigen

Dekking: 45 %

Hoek: -170

Druk op [OK] en in je "Lagen Palet" zie je onder je de betreffende 'muur' laag nu een extra laag met als naam 'Effecten' en daaronder de gekozen effecten, in dit geval dus de "Verloopbedekking".



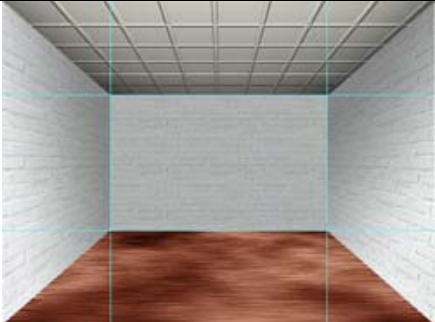
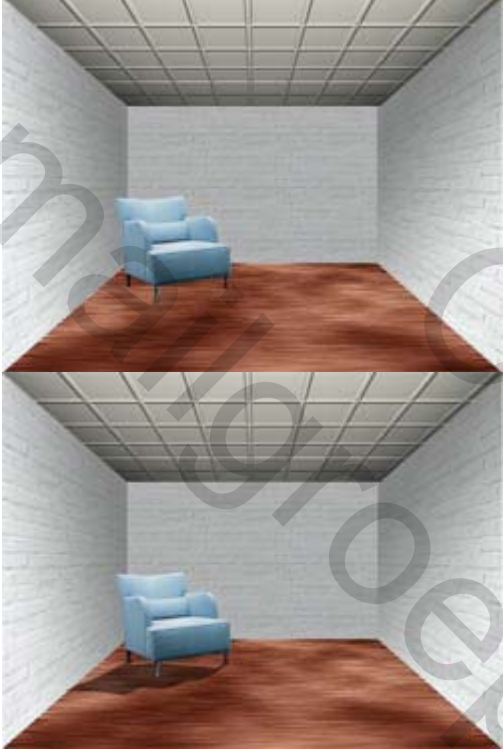

Stap 9

Het voordeel van deze "Lagen Effecten" is dat je ze snel kan kopiëren naar andere lagen om ze daarna handig aan te kunnen passen. Klik op je "Effecten" laag en sleep deze nu naar de rechter 'muur' laag. Dubbelklik op de 'Effecten' laag onder je rechter 'muur' laag en het "Laagstijlen" venster verschijnt weer. We moeten nu bij de "Verloopbedekking" alleen de richting van het kleurverloop een beetje bijstellen om ook op deze muur de schaduw kloppend te maken.

Verander zodoende alleen het volgende:

Hoek: -30

Pas daarna tevens de kleur van de middelste muur nog een beetje aan zodat deze overeenkomt met de twee zijmuren.

	
	<p>Stap 10</p> <p>Je kamer is nu vrijwel klaar, alleen nog wat leeg. Open en importeer daarom het bestand 'stoel.png' en noem die laag 'stoel'. Plaats de stoel zoals op de afbeelding getoond wordt ergens op de vloer. De stoel past qua perspectief wel in de ruimte, maar om echt het gevoel te geven dat de stoel ook echt op de vloer staat en niet in de ruimte lijkt te zweven gaan we er een schaduw aan mee geven.</p> <p>Maak een kopie van de 'stoel' laag en noem deze 'stoelschaduw'. Maak deze vervolgens zwart met "Kleurtoon/Verzadiging" [Ctrl + U] en zet de "Helderheid" op -100 (dus geen "Aanpassingslaag"!).</p> <p>Sleep nu in je "Lagen Palet" de 'stoelschaduw' laag onder de nog gekleurde 'stoel' laag zodat de schaduw verdwenen lijkt. Door zoals eerder weer gebruik te maken van de "Transformatie" functie [Ctrl + T] kan de 'schaduw' laag als slagschaduw over de vloer vallen. Probeer de schaduw ongeveer overeen te laten komen met de getoonde afbeelding. Zodra je de schaduw getransformeerd hebt kun je deze met de transparantie opties als "Dekking" en "Overvloei Modus" in je "Lagen Palet" laten mengen met de 'vloer' laag. In het voorbeeld is "Vermenigvuldigen" gebruikt met een "Dekking" van 50 %.</p>
	<p>Stap 11</p> <p>Tot slot van deze les kun je nu de ruimte verder aanvullen met meerdere objecten, uiteraard allemaal met dezelfde technieken als hierboven besproken zijn.</p> <p>Er zijn reeds enkele afbeeldingen beschikbaar bij deze les die je kunt downloaden, maar je kunt natuurlijk ook zelf op zoek gaan naar afbeeldingen of eigen foto's.</p> <p>Extra geïmporteerde afbeeldingen kunnen misschien niet passen bij je gebouwde ruimte. Echter door een object met verscheidene kleurtechnieken een andere tint te geven of transformaties er op los te laten kun je alles laten passen</p>

Copyright©
mailgroep photoshop