

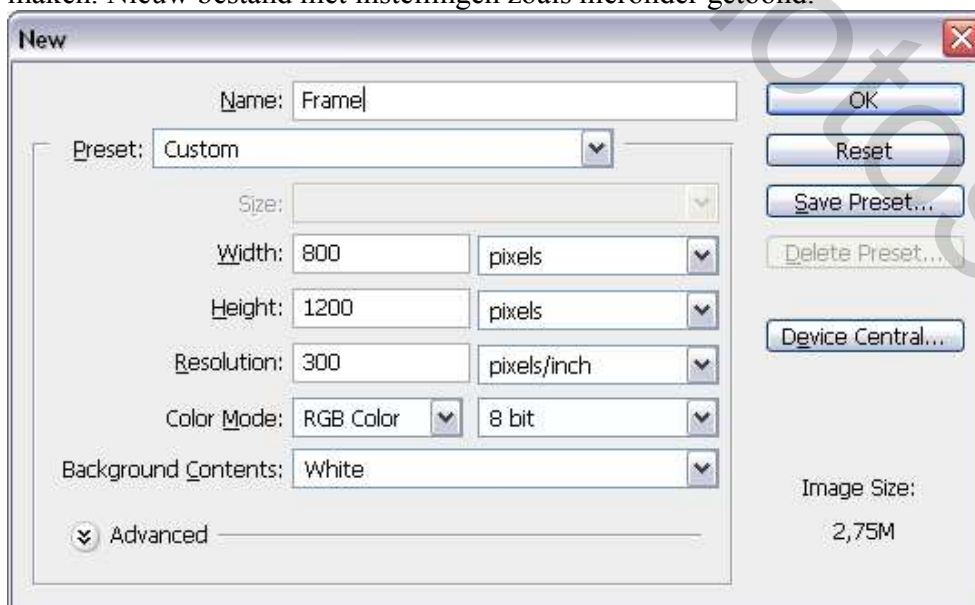
## Houten kader maken

In deze les leer je een eigen houten kader maken, foto erin plaatsen, wat weerkaatsing en vuil op het glas aanbrengen. Dit kader hangen we aan de muur. Gebruik je favoriete foto!!!



### Stap 1

We maken eerst het kader. Alhoewel onze eindafbeelding 1200 pixels breed en 800 pixels hoog zal zijn, tekenen we toch een kader dat veel groter is. Achteraf schalen we het wel om het passend te maken. Nieuw bestand met instellingen zoals hieronder getoond.



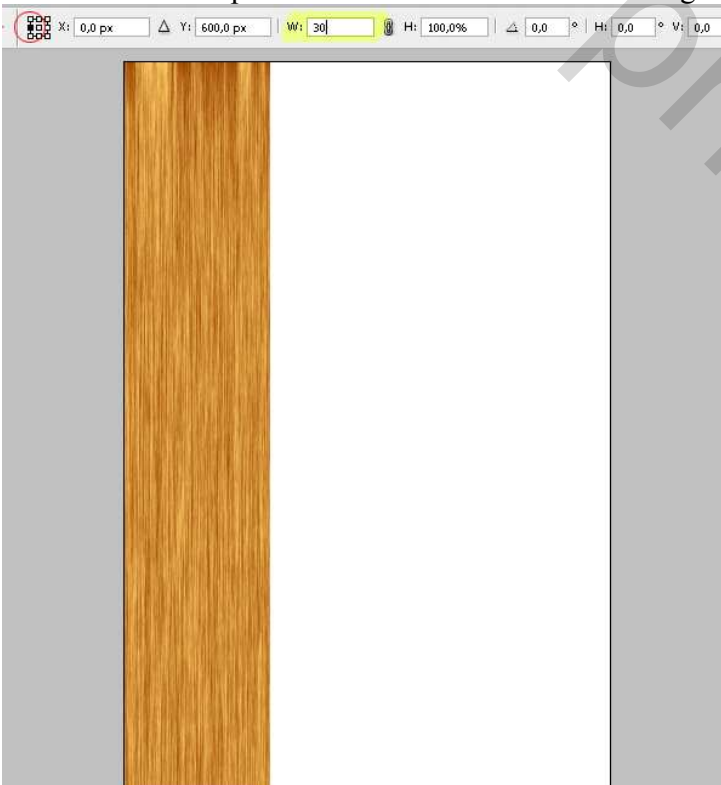
### **Stap 2**

Nieuwe laag, noem die "Wood." Zet Voorgrondkleur op #994400 en Achtergrond kleur op # FFCC66. Vul de laag met je voorgrondkleur. Ga naar Filter > Rendering > Vezels. Zet Variantie op 16 en sterkte op 55, en pas de filter toe.



### **Stap 3**

Ctrl + T voor vrije Transformatie, zet het Referentie Punt midden-links, Breedte = 30%, tweemaal Enteren om toe te passen. Door het Schalen van de laag wordt de textuur wat samengedrukt.



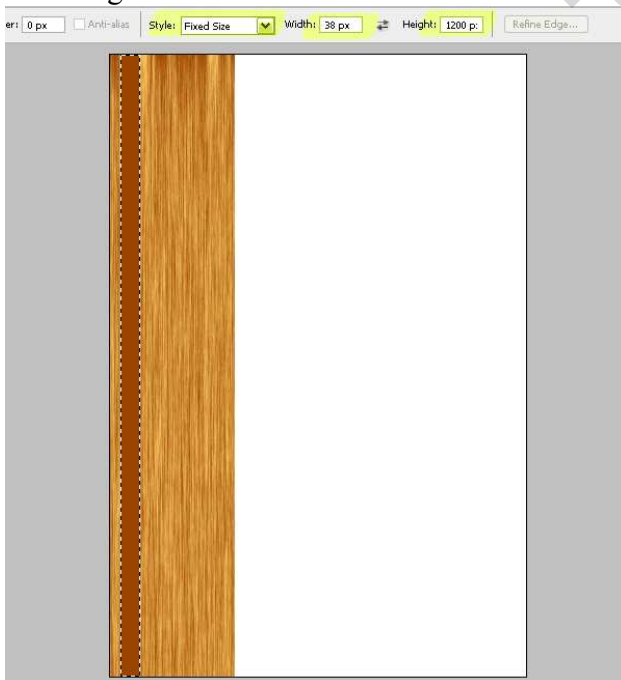
#### **Stap 4**

Rechthoekig selectiegereedschap, stijl = Vaste grootte, breedte = hoogte = 125 px, klik om het even waar op het canvas, verplaats dan de selectie naar linker bovenhoek van het canvas, trek twee horizontale en twee verticale hulplijnen, zet die tegen de randen van de selectie. Verplaats de selectie naar onderen rechtse hoek op het canvas, trek terug hulplijnen rond de selectie, zie hieronder.



#### **Stap 5**

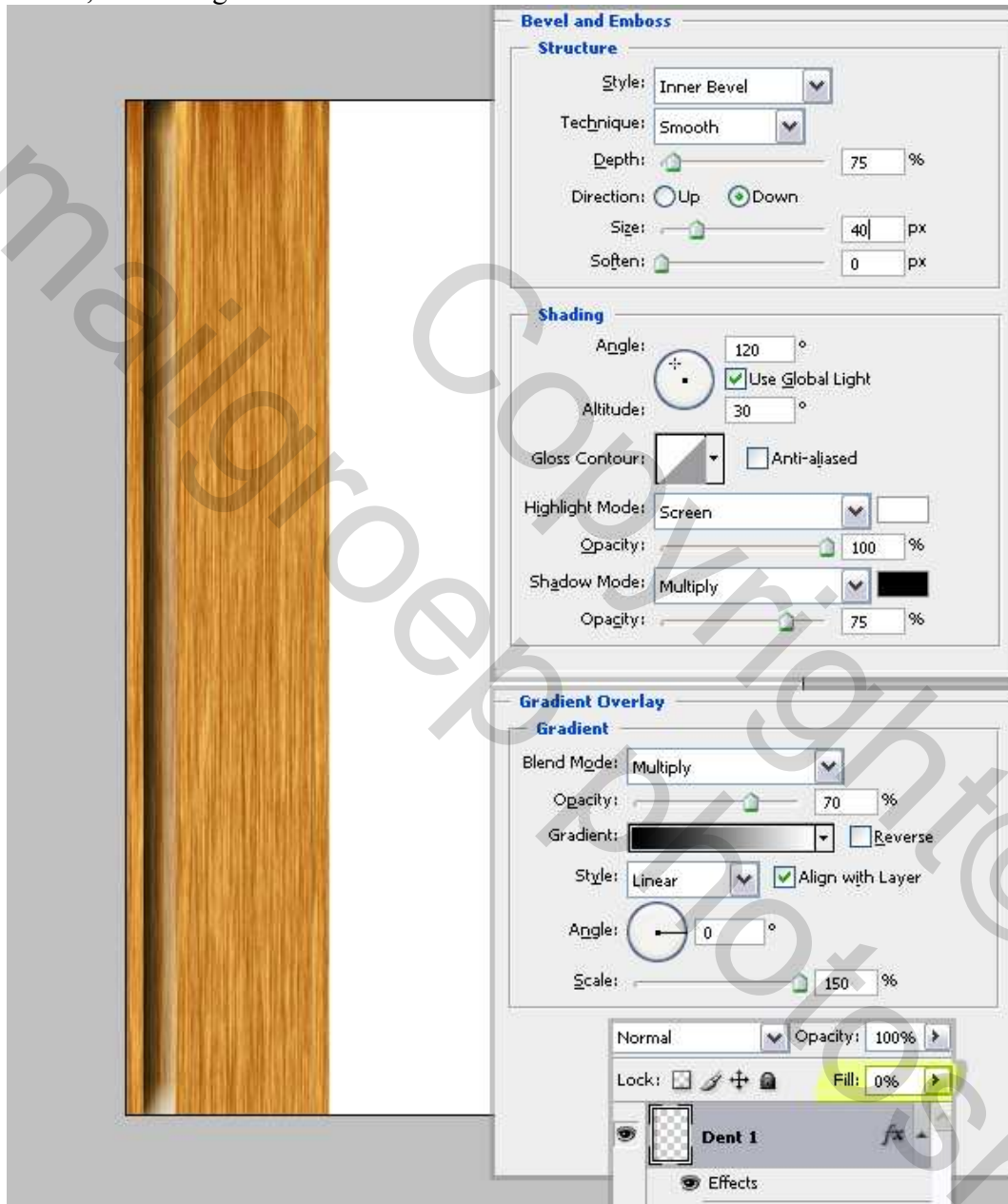
Nieuwe laag, noem die "Dent 1." Rechthoekig selectie gereedschap, vaste grootte, Breedte = 38 pixels en Hoogte = 1200 pixels. Maak een selectie zoals hieronder getoond. De selectie staat 20 pixels ver van linker rand, plaats je selectie eerst tegen de linkerrand, en verplaats die daarna 20 pixels naar rechts door cursorpijltje rechts tweemaal aan te klikken terwijl je de Shift toets vasthoudt. Vul de selectie met de Voorgrondkleur en Deselecteer.



### Stap 6

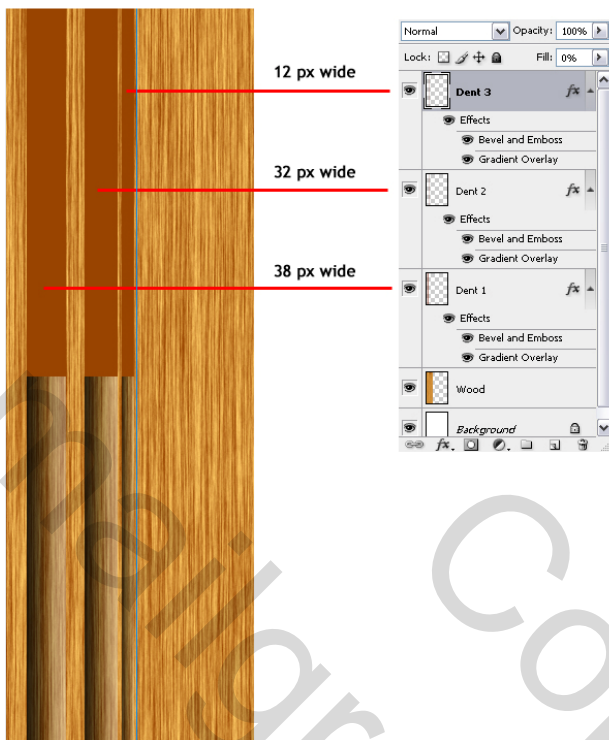
Deze rechthoek is een van de 'dents' (effecten) in het houten kader. We passen nu twee laagstijlen toe. Zet eerst de laagvulling op 0%. Nu naar Schuine kant en reliëf: Stijl = Schuine kant Binnen, Diepte = 75%, Richting = Omlaag, Formaat = 40 pixels, en Schaduw dekking onderaan = 100%.

Daarna Verloopbedekking: Overvloeimodus = Vermenigvuldigen, Verloop van zwart naar wit, dekking = 70%, hoek = 0 graden en Schaal = 150%.



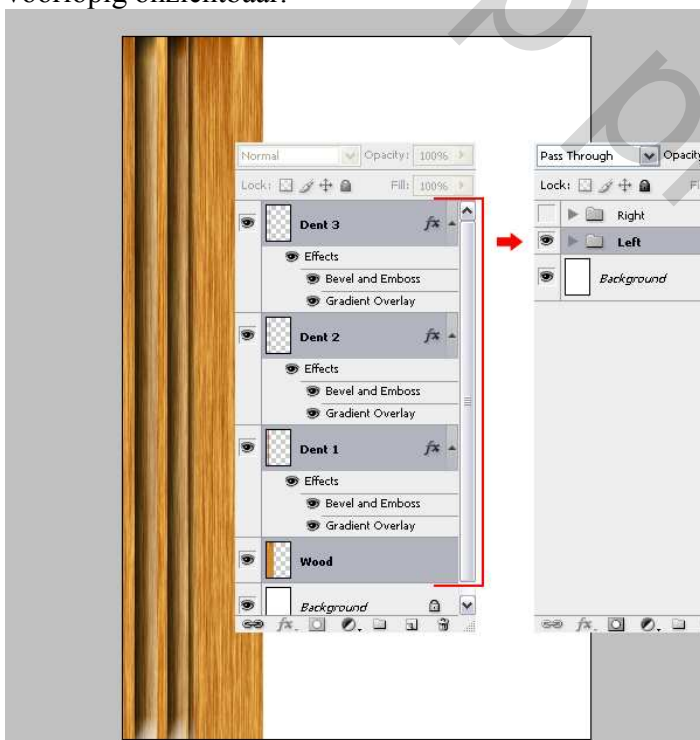
### Stap 7

We maken nog twee andere effecten = dents. Nieuwe laag, noem die "Dent 2." Rechthoekig selectiegereedschap, breedte = 32 pixels, maak een selectie. Rechterraand selectie tegen de tweede verticale hulplijn, verplaats dan de selectie 18 pixels naar links. Vul selectie met Voorgrondkleur. Nog een nieuwe laag, noem die "Dent 3." Maak weer een rechthoekige selectie, breedte = 12 pixels tegen de tweede hulplijn, verplaats 2 pixels naar links, vul opnieuw met voorgrondkleur, Deselecteren. Ga nu terug naar laag "Dent 1" : rechtsklikken op laag en kiezen voor 'Laagstijl kopiëren', plak die laagstijl op de lagen "Dent 2" en "Dent 3".



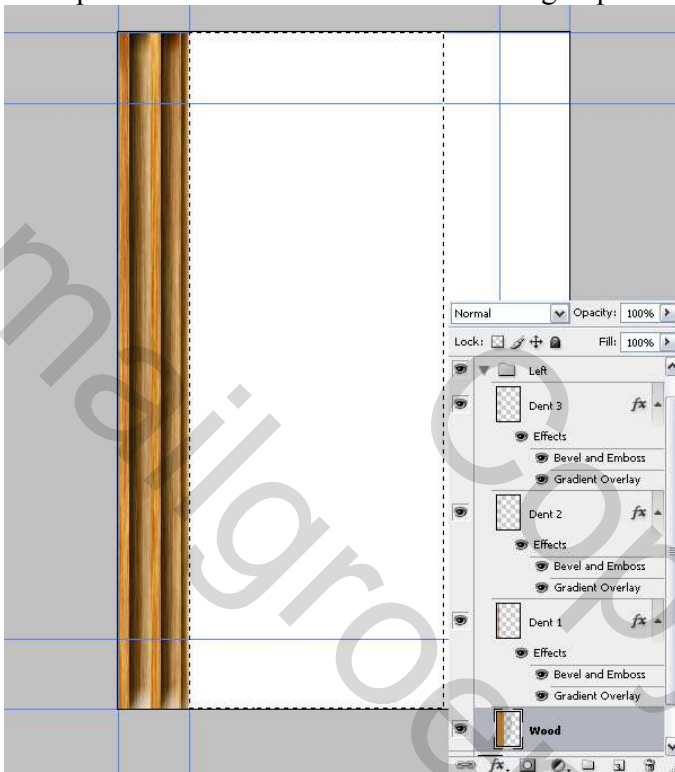
### Step 8

We zijn bijna klaar met het linkerdeel van ons houten kader. Selecteer alle Dent lagen en de laag "Wood" en breng die lagen in een groep samen: Laag > Nieuw > Groeperen uit lagen. Noem de groep "Left." Dupliceer deze "Left" groep en noem de bekomen groep "Right." Maak deze "Right" groep voorlopig onzichtbaar.



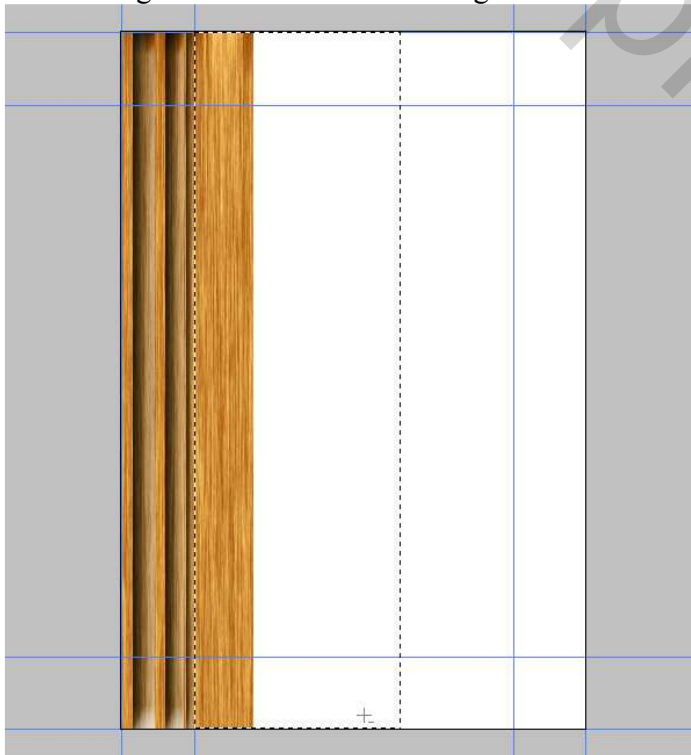
### **Stap 9**

Keer terug naar groep "Left" en open die, ga naar laag "Wood". De hulplijnen zijn nog zichtbaar. Met rechthoekig selectiegereedschap, stijl op Normaal, maak je een selectie zoals hieronder getoond, klik op Delete en deselecteren. Selecteer de groep "Left" en ga naar Laag > Groep samenvoegen.



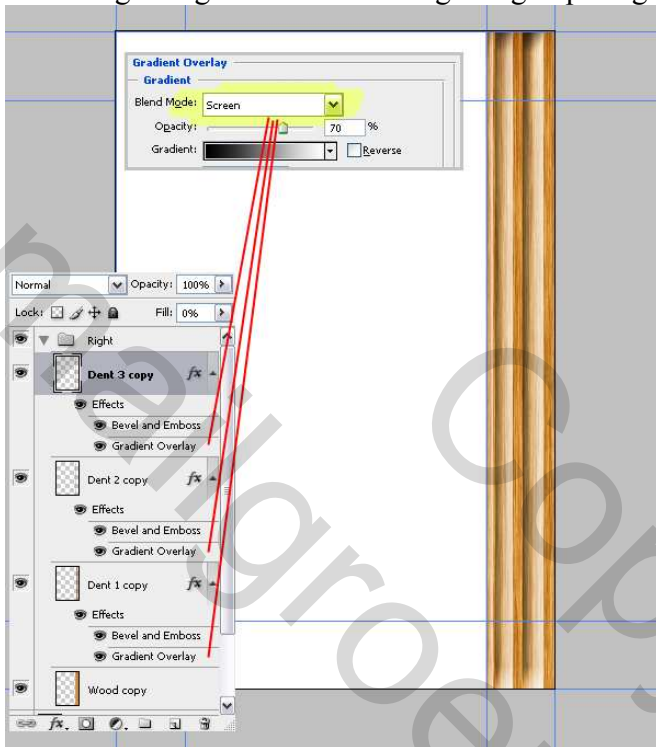
### **Stap 10**

Ga naar groep "Right" en open die. Selecteer laag "Wood" en draai Horizontaal. Maak daarna ook een rechthoekige selectie zoals hieronder getoond en delete, deselecteren.



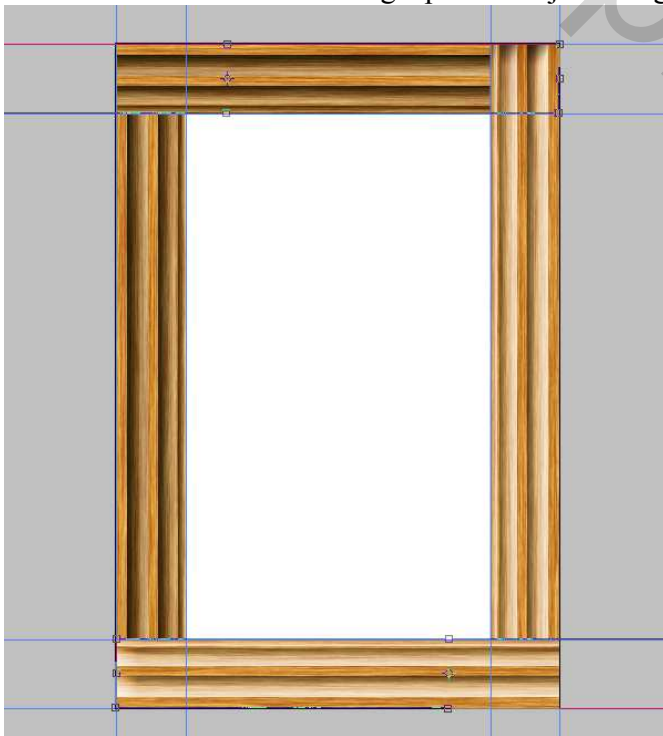
### Stap 11

Selecteer groep "Right" en draai Horizontaal. Plaats deze groep rechts op je canvas, zie hieronder. Open de groep en wijzig overvloeimodus van de Verloopbedekking van elke Dent laag van Vermenigvuldigen in Bleken. Voeg dan groep "Right" samen.



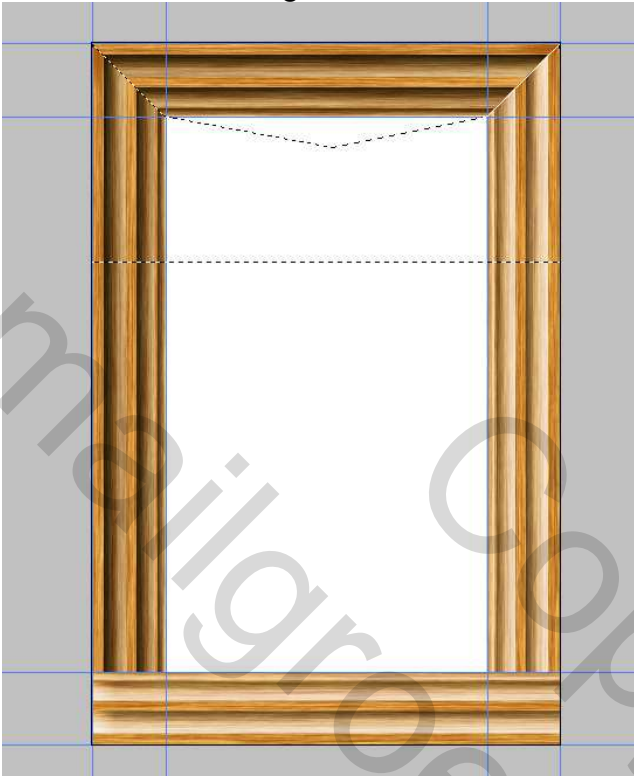
### Stap 12

Dupliceer laag "Right" noem de bekomen laag "Bottom." Roteer 90 graden naar rechts, plaats onderaan het canvas. Dupliceer laag "Left" noem de bekomen laag "Top." Roteer 90 graden naar rechts, plaats bovenaan het canvas. In het lagenpalet trek je de laag "Top" boven laag "Right".



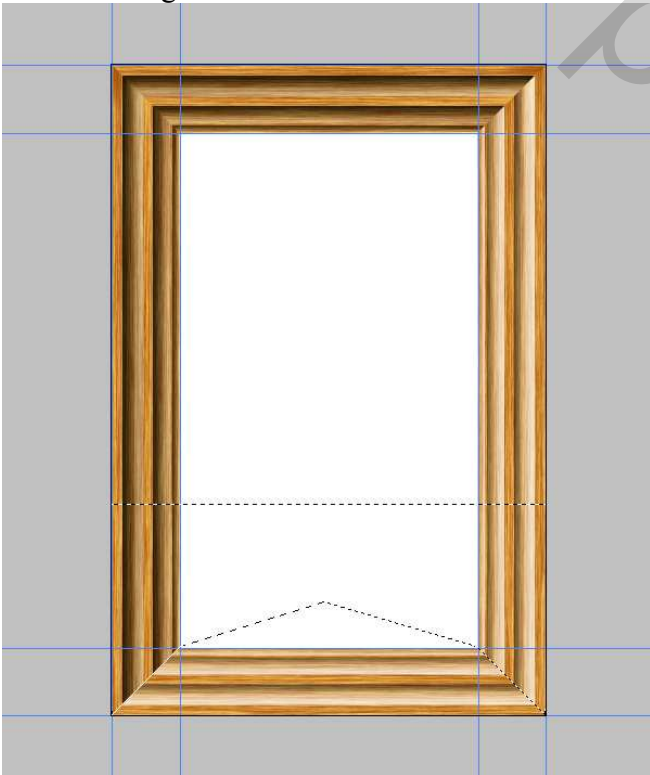
### **Stap 13**

Met veelhoeklasso volgende selectie maken met behulp van de hulplijnen en Delete op laag "Top".



### **Stap 14**

Ga naar laag "Bottom" en doe daar hetzelfde: Maak een selectie met Veelhoeklasso en delete. In lagenpalet selecteer je alle lagen uitgenomen de "achtergrond" laag, voeg die samen en noem de bekomen laag "Frame."

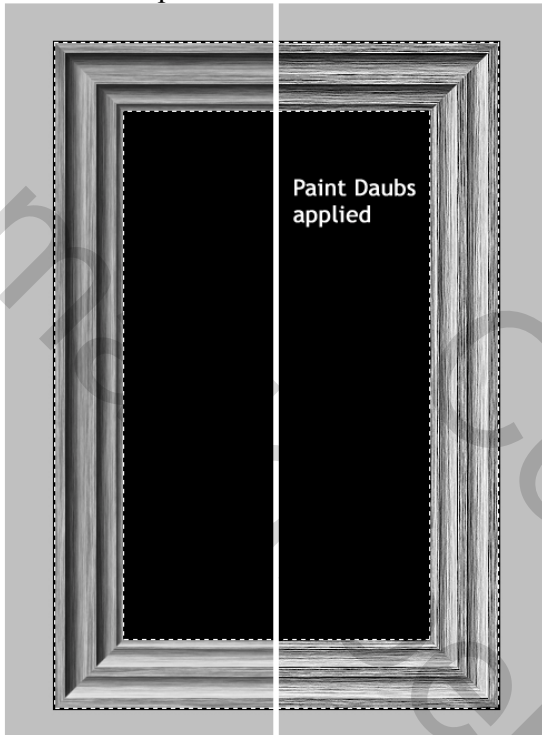




### **Stap 15**

Ctrl + A om alles te selecteren, Ctrl+ C = kopiëren. Ga naar het Palet Kanalen en maak een nieuw kanaal aan, Ctrl + V = plakken in dit nieuwe Alfa1 kanaal. Ga naar Filter > Artistiek > Klodder, grootte penseel = 1, Scherppte = 10, penseeltype = eenvoudig, ok.

Ctrl + klik op het Alfa1 Kanaal om de witte delen te selecteren.



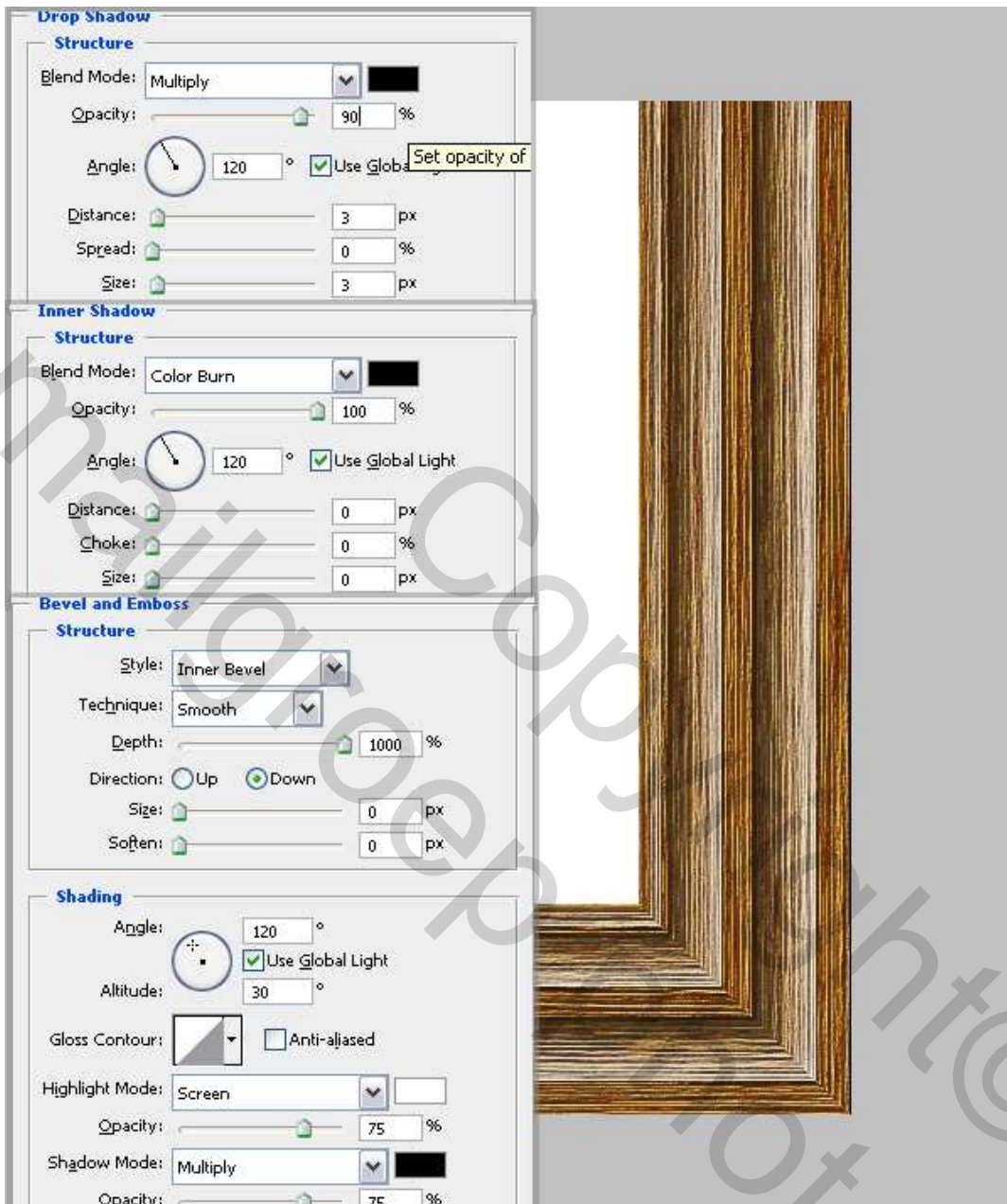
### **Stap 16**

Ga naar lagen palet, eerst RGB aanklikken en alfa1 kanaal uitzetten, selecteer laag "Frame". Ga naar Laag > Nieuw > Laag via kopiëren, noem de bekomen laag "Bumps."

Slagschaduw op laag "Bump": Overvloeimodus = Vermenigvuldigen, Dekking = 90%, Hoek = 120 graden, Afstand en grootte = 3 px.

Schaduw Binnen: Overvloeimodus = Kleur doordrukken, Dekking = 100%, Hoek = 120 graden, Afstand en grootte = 0 px.

Schuine kant en Reliëf: Stijl = Binnen, Diepte = 1000%, Richting = Omlaag, Formaat = 0 px.



### Stap 17

Alle lagen samenvoegen uitgenomen de achtergrondlaag. Noem de bekomen laag "Frame."

Nu hebben we een foto nodig die binnen het kader moet komen. Hier werd een foto van een mooi koppeltje gebruikt.

Open de foto in Photoshop en breng die over in het "Frame" document, plaats onder laag "Frame" en pas grootte aan (= 30%), noem de laag "Photo."

Selecteer laag "Frame" en geef een Gloed buiten: Overvloeimodus = Vermenigvuldigen, Dekking = 40%, Kleur = zwart, grootte = 9 px.

Slagschaduw: Overvloeimodus = Vermenigvuldigen, Dekking = 35%, Hoek = 120 graden, Afstand = 3 px, grootte = 9 px.



### **Stap 18**

Tijd om het glas te maken, eigenlijk maken we de weerkaatsingen. De gebruikte afbeelding is een foto van een living. Open deze foto in Photoshop en plaats op je werkdocument, schaal en plaats zoals hieronder getoond, laag onder laag "frame". Ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 3 pixels. Zet laagmodus op Bleken en dekking op 15%. Noem de laag "Ref 1."

We hebben twee weerkaatsingen nodig op het glas, dupliceer dus laag "Ref1", noem de bekomen laag "Ref 2." Verplaats deze laag "Ref2" vijf pixels naar links.



### Stap 19

Nieuwe laag boven laag "Ref2" , noem die "Highlight." Rechthoekige selectie maken zoals hieronder getoond. Verloopgereedschap, radiaal, van voorgrondkleur = wit naar transparant, trek het verloop in de selectie zoals hieronder getoond en deselecteer.



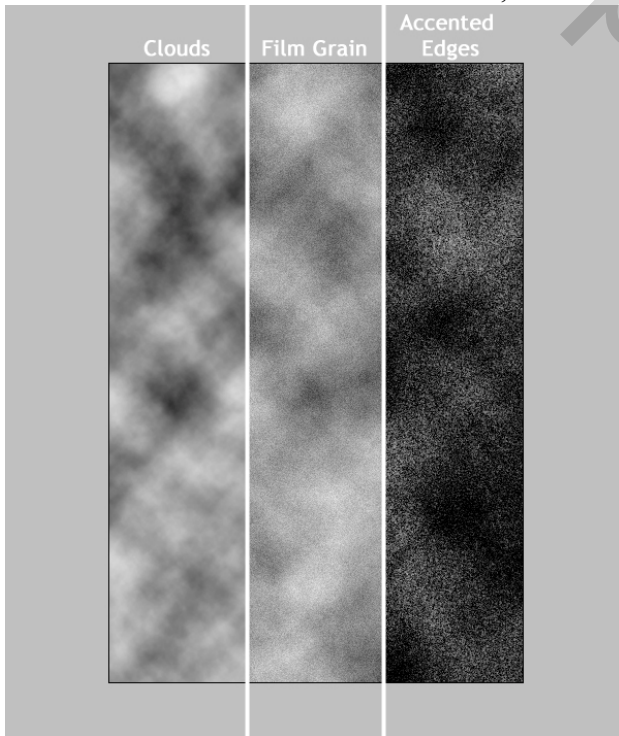
### **Stap 20**

Ctrl + T voor vrije transformatie, laag "highlight" horizontaal en verticaal schalen, zie hieronder, ga dan naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 3 pixels.



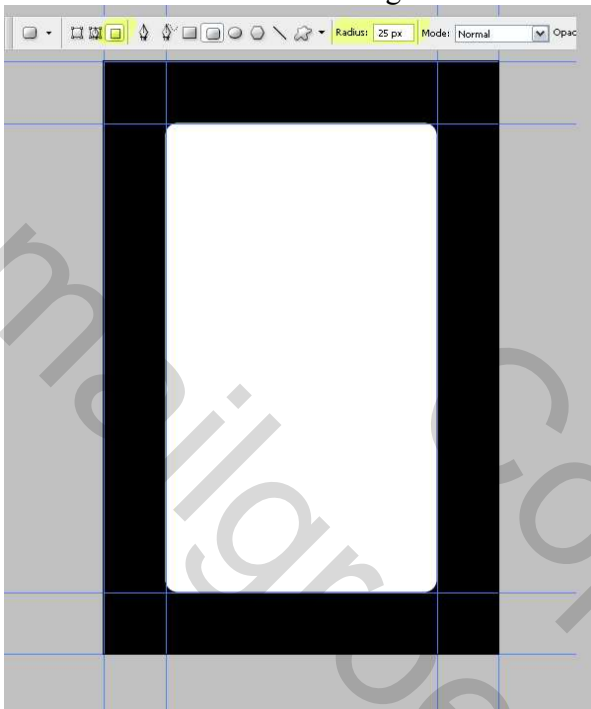
### **Stap 21**

We maken enkele vuile randen aan het glas. Voor/ achtergrondkleur staat op zwart/wit. Kanalen palet openen, Nieuw kanaal maken, noem het kanaal "Dirt1." Ga naar Filter > Rendering > Wolken. Ga naar Filter > Artistiek > Filmkorrel, zet korrel op 9, Lichtste gebied en Intensiteit = 0, Ok. Ga naar Filter > Penseelstreek > Geaccentueerde randen, breedte rand = 1, Helderheid rand = 20, Vloeiend = 1, Ok.



### **Stap 22**

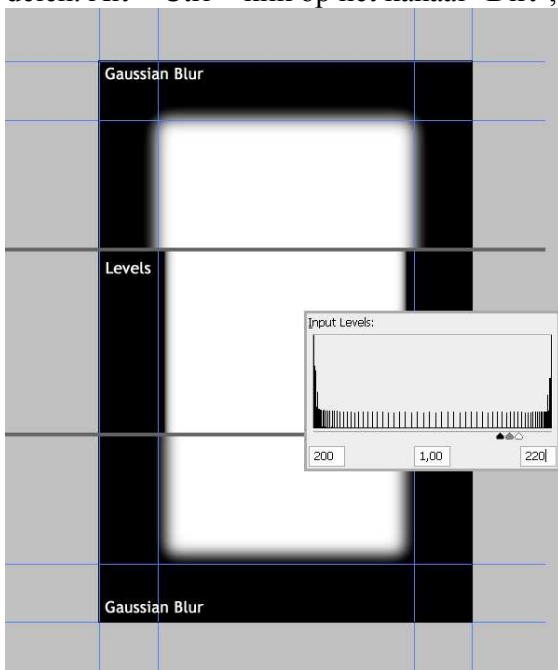
Nog een nieuw kanaal, noem dit "Dirt Area." Zorg dat de hulplijnen zichtbaar zijn. Gereedschap afgeronde vormen, in optiebalk op Vullen met Pixels, straal = 25 pixels, voorgrondkleur = wit. Teken een rechthoek zoals hieronder getoond.



### **Stap 23**

Ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 15 pixels. Ga naar Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus (Ctrl + L), invoergegevens zie hieronder. Nogmaals Gaussiaans Vervagen met straal = 7 pixels.

Ga naar Afbeelding > Aanpassingen > Negatief (Ctrl + I). In dit kanaal worden de vuile delen gedefinieerd die zichtbaar zullen zijn. Ctrl + klik op het kanaal om een selectie te maken van de witte delen. Alt + Ctrl + klik op het kanaal "Dirt", daarmee maken we een doorsnede van de selecties.



#### **Stap 24**

Keer terug naar het lagen palet (eerst RGB aanklikken), maak een nieuwe laag onder de laag "Frame", noem dit "Dirt1." Vul de selectie met het kleur # A79988. Ga terug naar het palet Kanalen, Ctrl + klik op kanaal "Dirt Area" . Terug naar het lagen palet, nieuwe laag boven laag "Dirt1", noem die "Dirt2." Vul opnieuw de selectie met kleur # A79988.



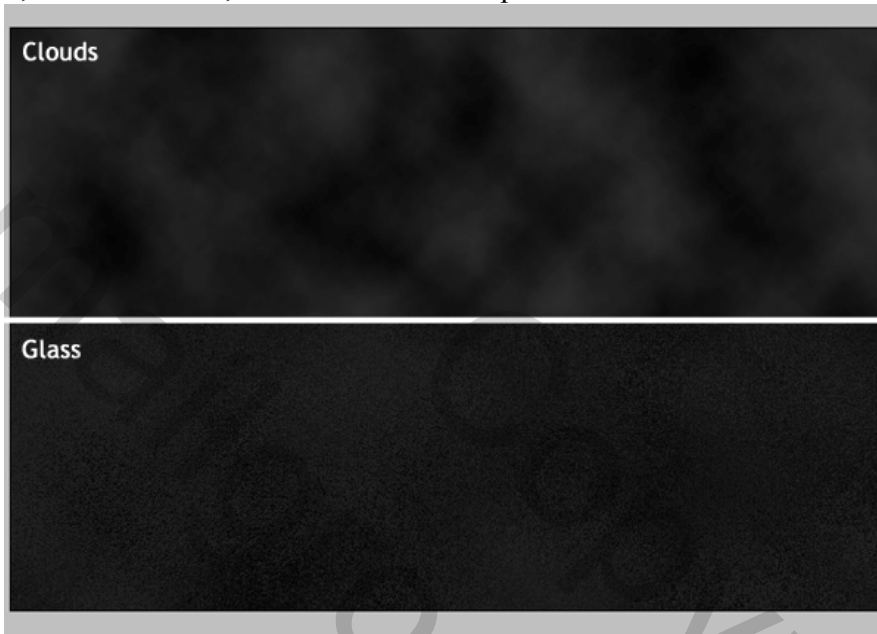
#### **Stap 25**

Het kader is bijna klaar. Vooraleer de lagen samen te voegen nog enkele laatste aanpassingen. Op laag "Frame": Ctrl + U voor Kleurtoon/Verzadiging, Verzadiging = -15. Op laag "Photo": Ctrl + U, Helderheid = -10. Kader is klaar, voeg alle lagen samen en sla je werk op als frame.psd.



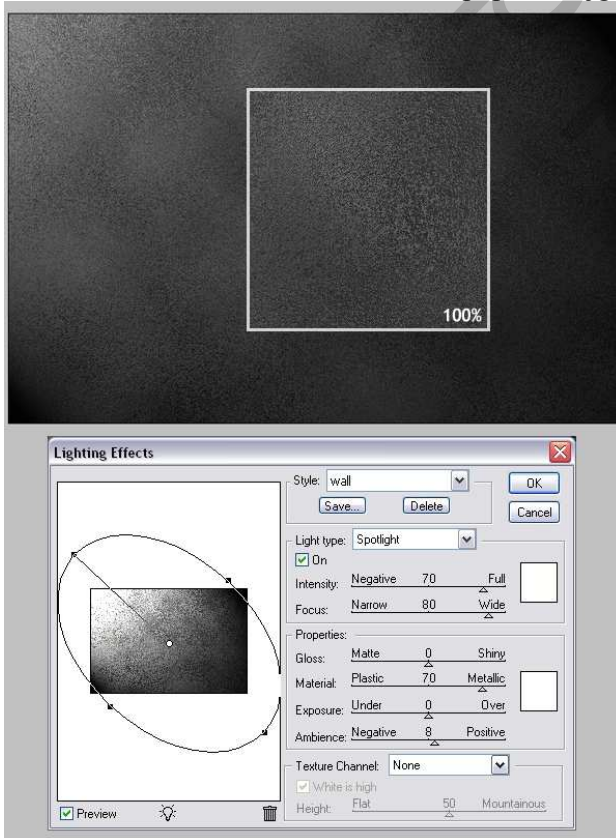
### Stap 26

Nu maken we de muur. Nieuw document: 1200 pixels breed en 800 pixels hoog, resolutie 300 pixels/inch. Nieuwe laag, noem die "Wall." Voorgrondkleur = 85% grijs en achtergrondkleur = zwart. Ga naar Filter > Rendering > Wolken. Daarna Filter > Vervorm > Glas. Vervorming = 20, Vloeiend = 1, Schaal = 120%, en zet de structuur op mat.



### Stap 27

Ga naar Filter > Rendering > Belichtingseffecten met instellingen van hieronder. We bedekken de muur met een 'wallpaper'. Bijgevoegd patroon werd gebruikt.





### Stap 28

Laad het patroon, pas daarna de laagstijl Patroonbedekking toe op de laag "Wall" met volgende instellingen: Overvloeimodus = Bedekken, Dekking = 50%, Patroon op Floral of iets anders.



### Stap 29

Open nu terug het eerste bestand "Frame.psd", breng op de afbeelding "Wall.PSD". Als je daarbij de Shift toets vasthoudt dan staat je foto mooi in het midden van de muur. Noem de laag "Frame."  
Misschien is het wel nodig de grootte aan te passen: Ctrl + T , breedte = hoogte = 50%.



### **Stap 30**

Nieuwe laag onder laag "Frame", noem de laag "Schaduw." Ctrl + klik op laag "Frame". Vul de selectie met zwart en deselecteer. Ctrl + T, rotatie = -30 graden. Alt toets indrukken, 20 keren klikken op cursor pijl naar rechts. Selecteer alle schaduw lagen en voeg die samen.



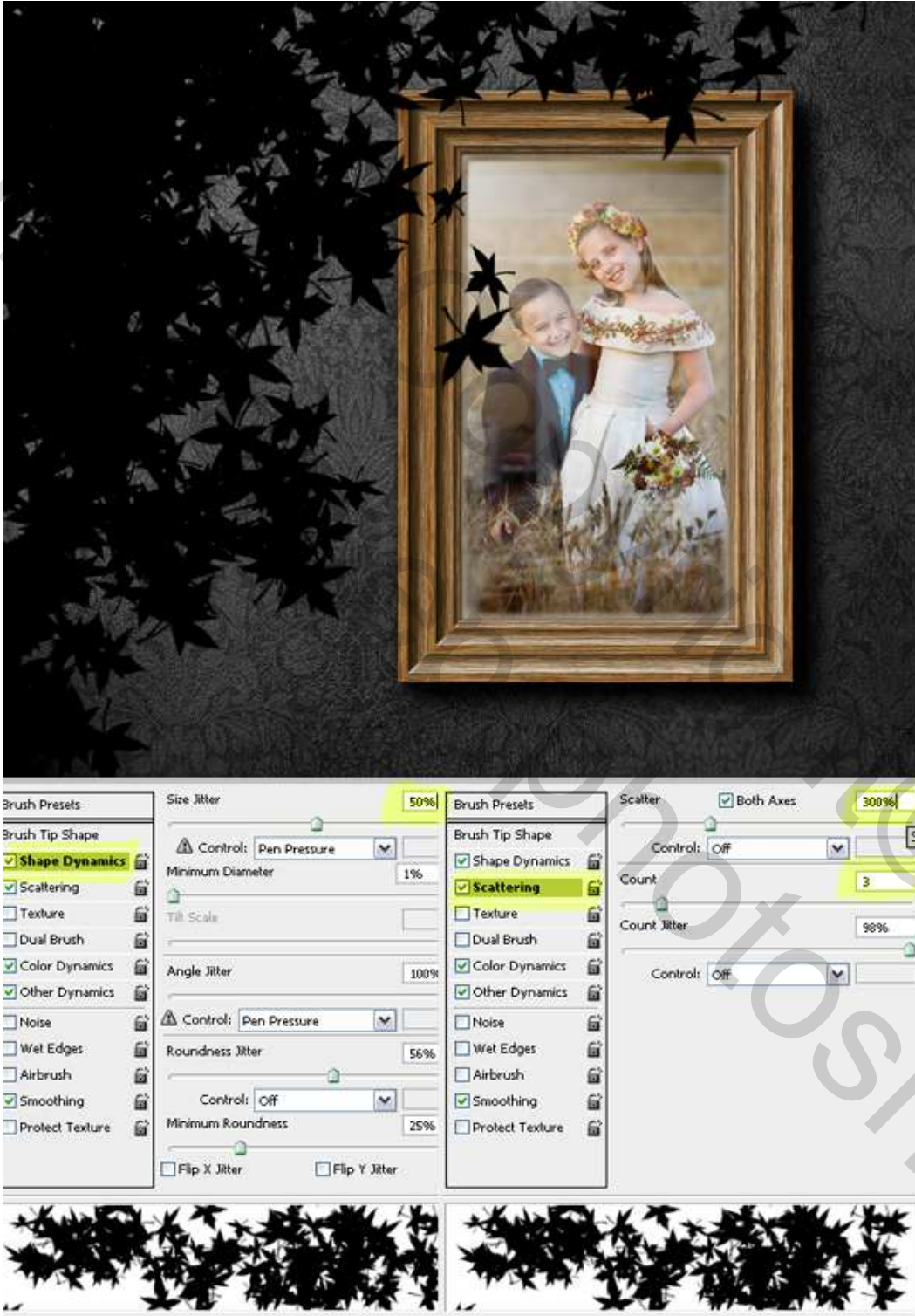
### **Stap 31**

Ctrl + T, roteer de schaduw zo'n 30 graden. Ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 10 pixels, plaats daarna de schaduw zoals hieronder getoond, staat al juist.



### Stap 32

Nieuwe laag helemaal bovenaan, noem die "BoomSchaduw." Penseel gebruiken Verspreide esdoornbladeren, Hoofddiameter = 130 px. Open het palet Penselen, onder Vormdynamiek: Grootte Jitter = 50% en onder Spreiding: Spreiding = 300% , aantal = 3. Voorgrondkleur op zwart en schilderen maar, zie hieronder.



### Besluit

Als laatste Stap, ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen, straal = 50 pixels, dekking laag = 70%. Zo bekomen we wat licht en schaduwvlekken in onze illustratie. Dat was het!