

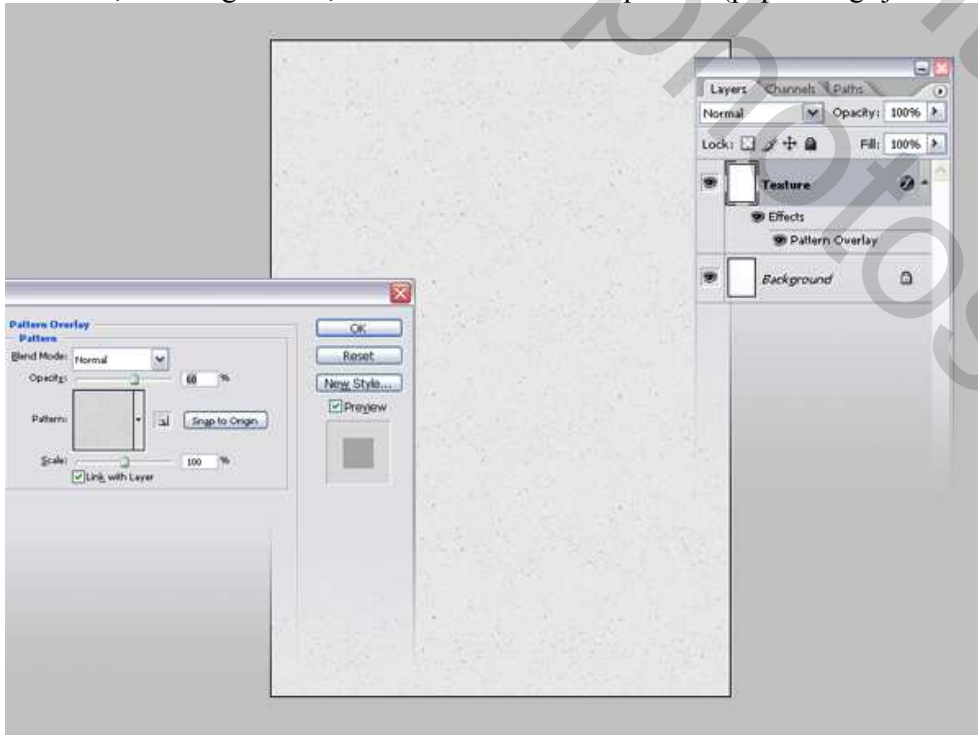
Luciferdoosje maken in Photoshop

In deze les maak je een digitale afbeelding in Photoshop: een doosje lucifers, de cover op het doosje, de stekjes zelf, ... alles ondergebracht in een 3D perspectief.



Stap 1

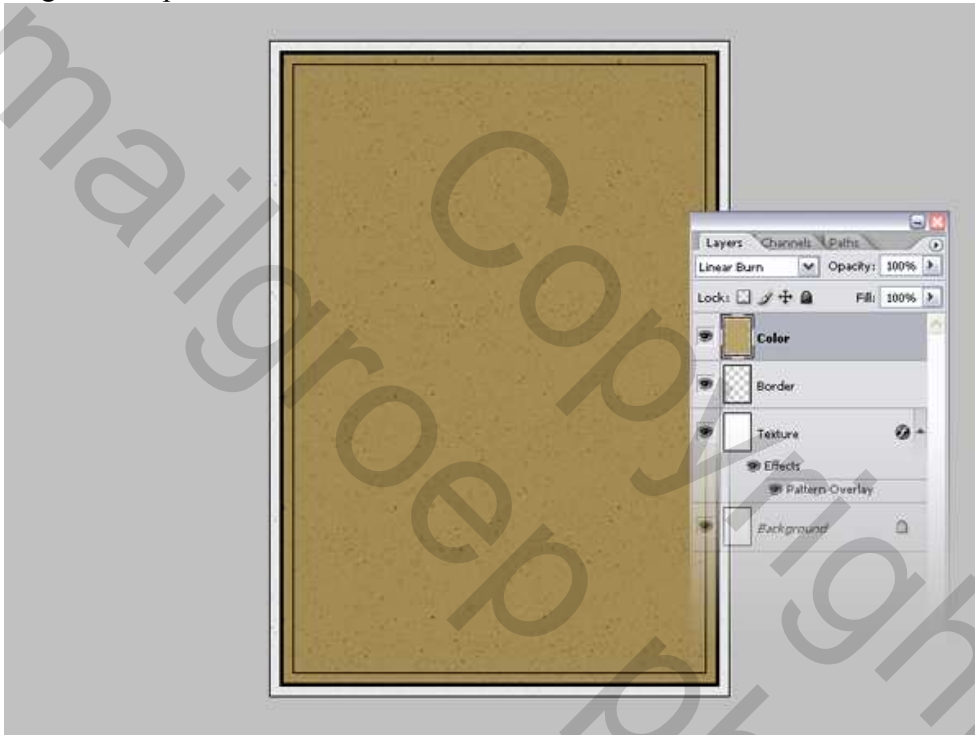
Nieuw Document: breedte = 525 pix ; hoogte = 750 pix ; Resolutie = 300 pixels per inch.
Nieuwe laag, noem die "Texture" en vul met wit. Laagstijl = Patroonbedekking: Overvloeimodus = Normaal, Dekking = 60%, Patroon = Houtskool spikkels (papier in grijswaarden).



Stap 2

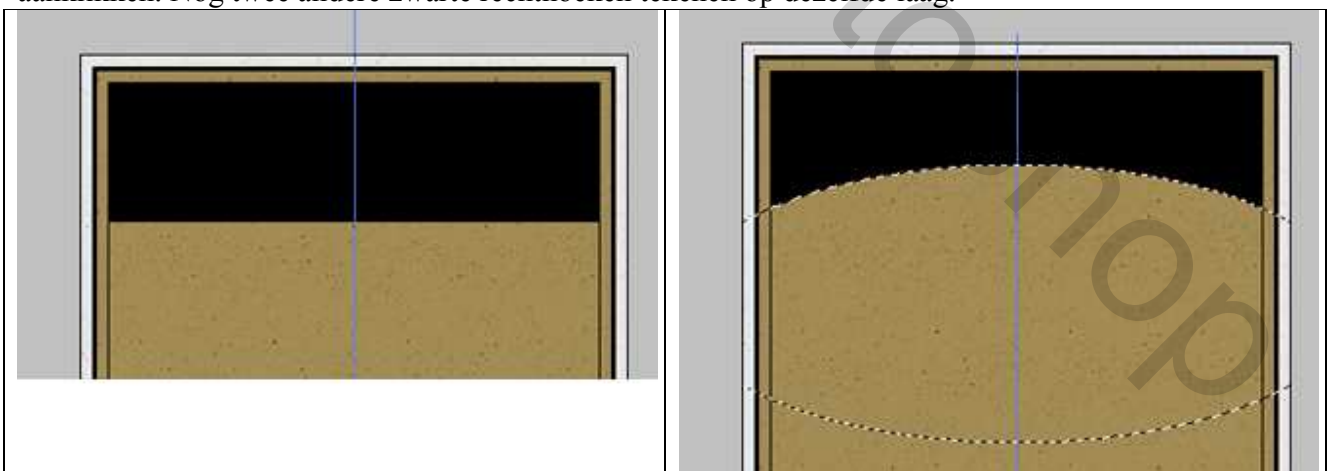
Nieuwe laag, noem die "Border" en vul met zwart. Laagstijl = Lijn: grootte = 10, Positie = binnen, kleur = wit. Deze laagstijl omzetten in pixels, daarvoor een nieuwe laag maken, selecteer deze nieuwe laag en de laag "Border", voeg beide lagen samen met Ctrl + E. Zet laagmodus op 'Vermenigvuldigen'. Met toverstaf selecteer je de zwarte rand, nieuwe laag, vul de selectie met het kleur "BAA36D", noem deze laag "Color." Oogje even uitzetten van de laag "Color".

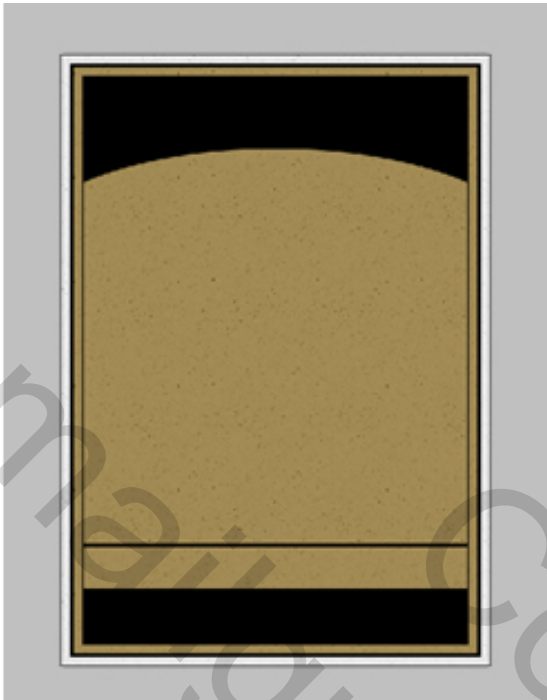
Keer terug naar laag "Border". Ga naar Selecteren > Bewerken > Slinken met 5 pixels en Delete. Nog eens de selectie slinken met 10 pixels en vul deze selectie met zwart. Nog maar eens de selectie verminderen met 2 pixels en klik op Delete. Nu is de rand klaar. Oogje laag "Color" weer aanzetten, laagmodus op 'Lineair Doordrukken'.



Stap 3

Nieuwe laag, rechthoekige selectie, vullen met zwart. Verticale hulplijn in het midden van het canvas, ovalen selectie maken, begin vanaf de hulplijn terwijl je de Alt toets ingedrukt houdt, delete aanklikken. Nog twee andere zwarte rechthoeken tekenen op dezelfde laag.





Stap 4

Tekstgereedschap, gebruik je favoriet lettertype, typ tekst op je ontwerp. Met Bewerken > Transformatie > Verdraaien pas je de tekst aan.



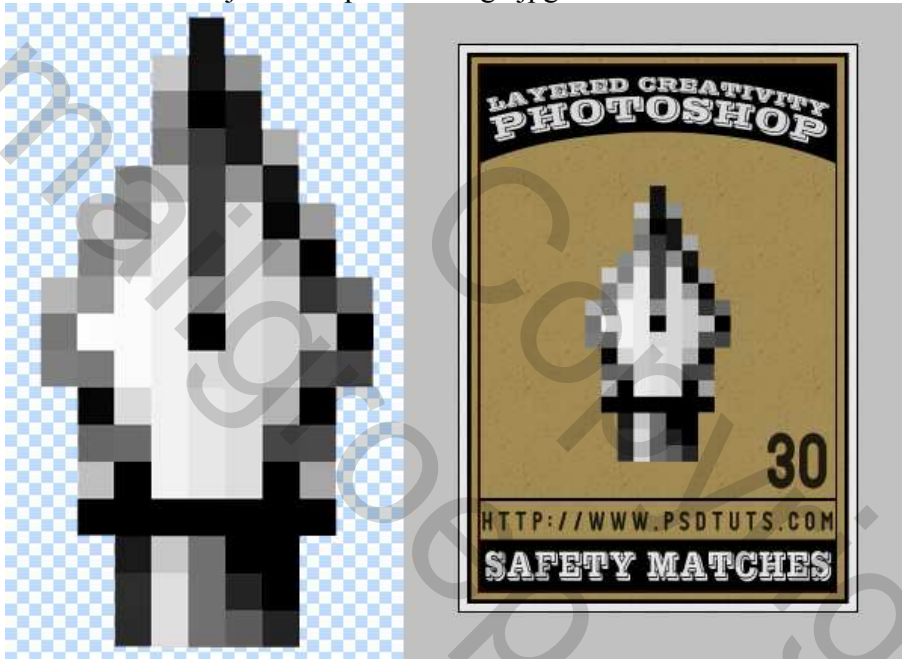
Stap 5

We maken nu een printscreen van het Pen Gereedschap. Je kan de instructies hieronder volgen en alles zelf doen, of dit onderdeel overslaan en bijgevoegde foto van de pen gebruiken.

Toets PrintScrn aanklikken, alles staat nu op het klembord, nieuw Photoshop document, ga naar Bewerken > Plakken. Zoom 1600% op je document om de pen goed te zien.

Klik dan Alt + PrntScr om het actieve venster in het klembord te plakken, nieuw document en plak.

Ga naar Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus, pas zelf aan om een beter contrast te verkrijgen. Alles rond de pen verwijderen, de bekomen afbeelding op het doosje plaatsen. Tevreden? Voeg alle lagen samen en bewaar je ontwerp als "Design.jpg."



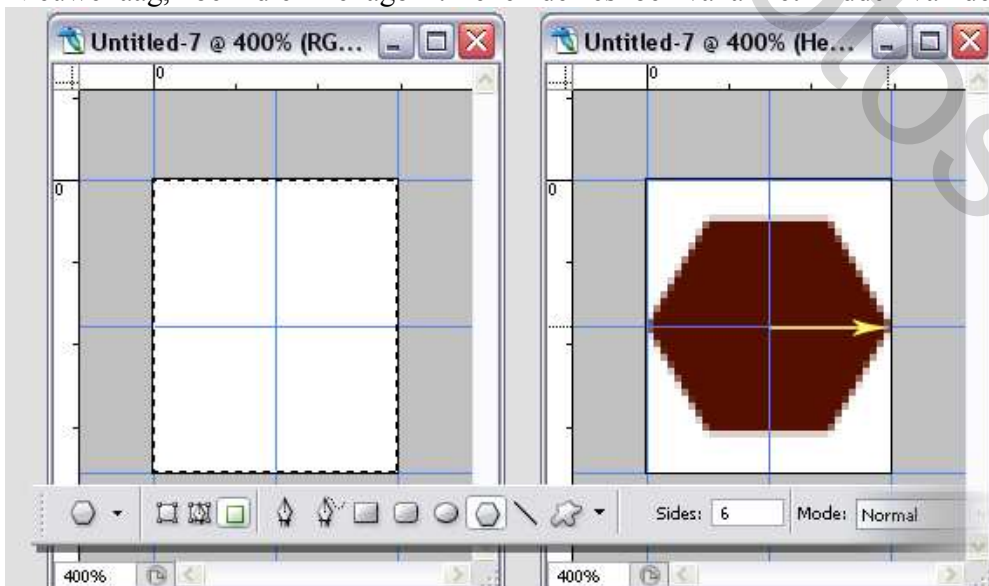
Stap 6

Nieuw document: breedte = 35 pixels ; hoogte = 42 pixels ; resolutie = 300 pixels/inch.

Ctrl + A om alles te selecteren, trek hulplijnen op alle randen en in het midden van de selectie. Ctrl + D om te deselecteren.

Voorgrondkleur = #551100, veelhoekvorm kiezen: optie = vullen met Pixels ; aantal zijden = 6.

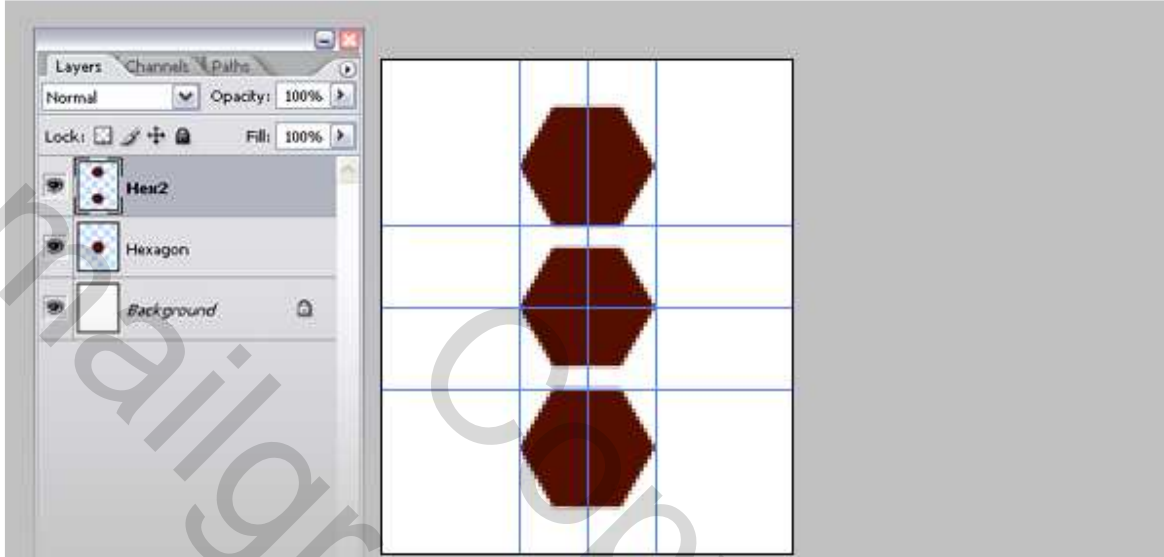
Nieuwe laag, noem die "Hexagon". Teken de zeshoek vanaf het midden van de laag naar de rand.



Stap 7

Ga naar Afbeelding > Canvas Grootte. Relatief is aangevinkt, geef 200 procent in voor Breedte en Hoogte. Dupliceer laag "Hexagon". Zet de zeshoek juist tegen de bovenste hulplijn. Dupliceer de laag nog eens, zet de zeshoek nu tegen de onderste hulplijn.

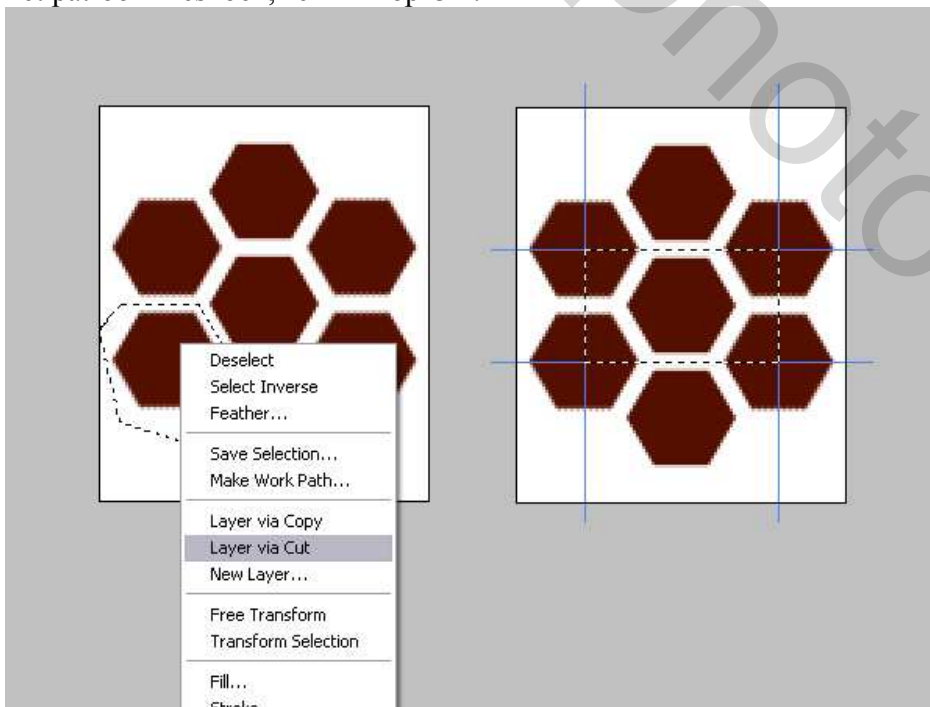
Voeg beide kopie lagen samen, noem bekomen laag "Hex2."



Stap 8

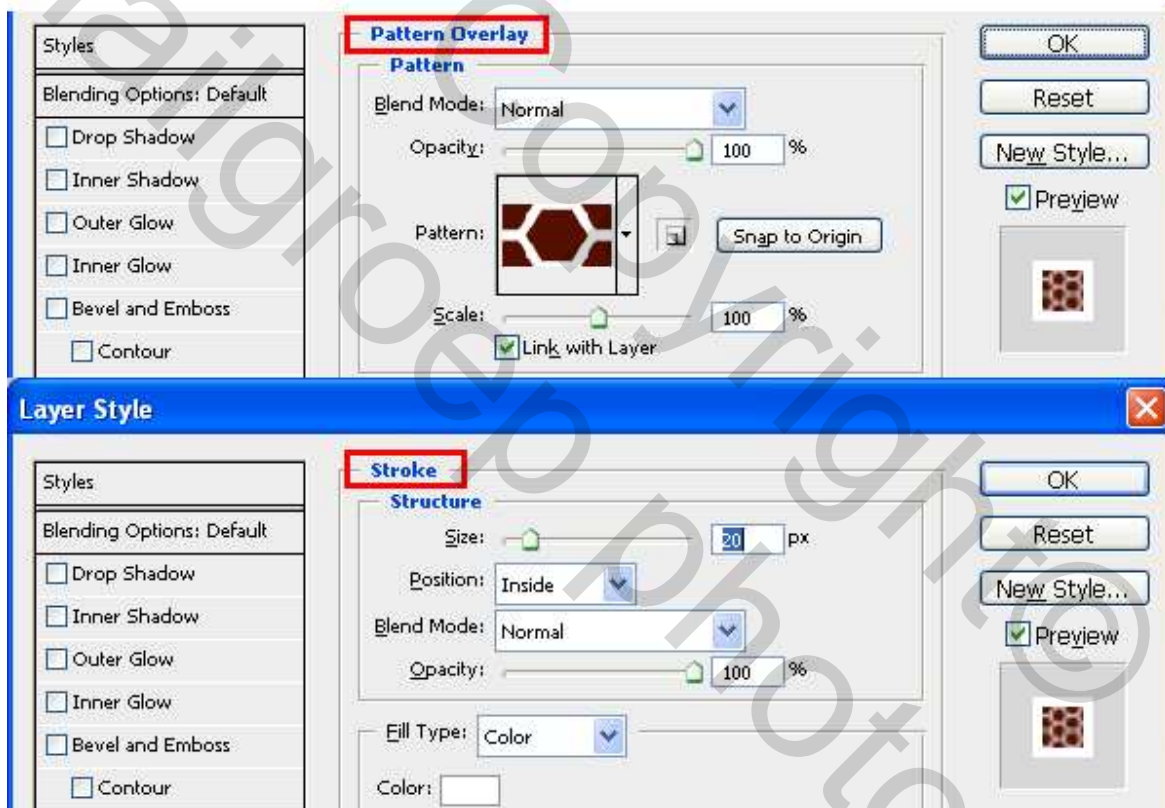
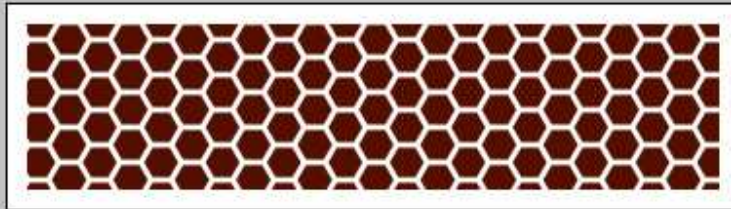
Dupliceer laag "Hex2" en roteer -60 graden. Dupliceer laag "Hex2" nog eens en roteer nu 60 graden. Noem deze laag "Hex60." Ga naar Weergave > Hulplijnen wissen. Met Veelhoeklasso maak je een selectie rond de onderste linker zeshoek.

Rechtsklikken binnen de selectie en kiezen voor 'Laag maken via knippen'. De geselecteerde zeshoek staat nu op een nieuwe laag, trek verticale en horizontale hulplijnen in het midden van deze zeshoek, keer terug naar laag "Hex60" en trek ook twee hulplijnen in het midden van de bovenste rechtse zeshoek. Trek een rechthoekige selectie, zie hieronder, ga naar Bewerken > Patroon Definiëren, noem het patroon "zeshoek," en klik op OK.



Stap 9

Nieuw document : breedte = 750 pixels ; hoogte = 210 pixels ; resolutie = 300 pixels/inch. Nieuwe laag, noem die "Striker" , vul met om het even welke kleur, pas onderstaande laagstijlen toe.
Patroonbedekking, Lijn.



Stap 10

We voegen wat structuur toe, open de afbeelding structuur.jpg in Photoshop, plak op je document boven de laag "Striker".

Ga naar afbeelding > Aanpassingen > Drempel, wijzig de waarde tot je iets bekomt zoals hieronder getoond op de tweede afbeelding (after Threshold).

Afbeelding > Aanpassingen > Negatief – (zie Inverted).

Filter > Vervagen > Gaussiaans vervagen, straal ongeveer 1,5 (Gaussian Blur).

Afbeelding > Aanpassingen > Niveaus (Levels), probeer onderstaande te bekomen. Zwarte schuiver naar rechts zetten.

Zet laagmodus op 'Bleken'.

Voeg nu alle lagen samen en bewaar als "Striker.jpg."



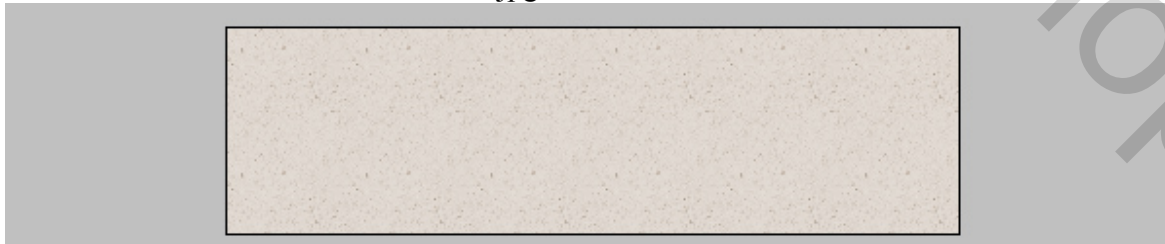
Stap 11

We maken nu een mooi kartonnen structuur.

Nieuw document : breedte = 750 pixels, hoogte = 210 pixels, Resolutie = 300 pixels/inch.

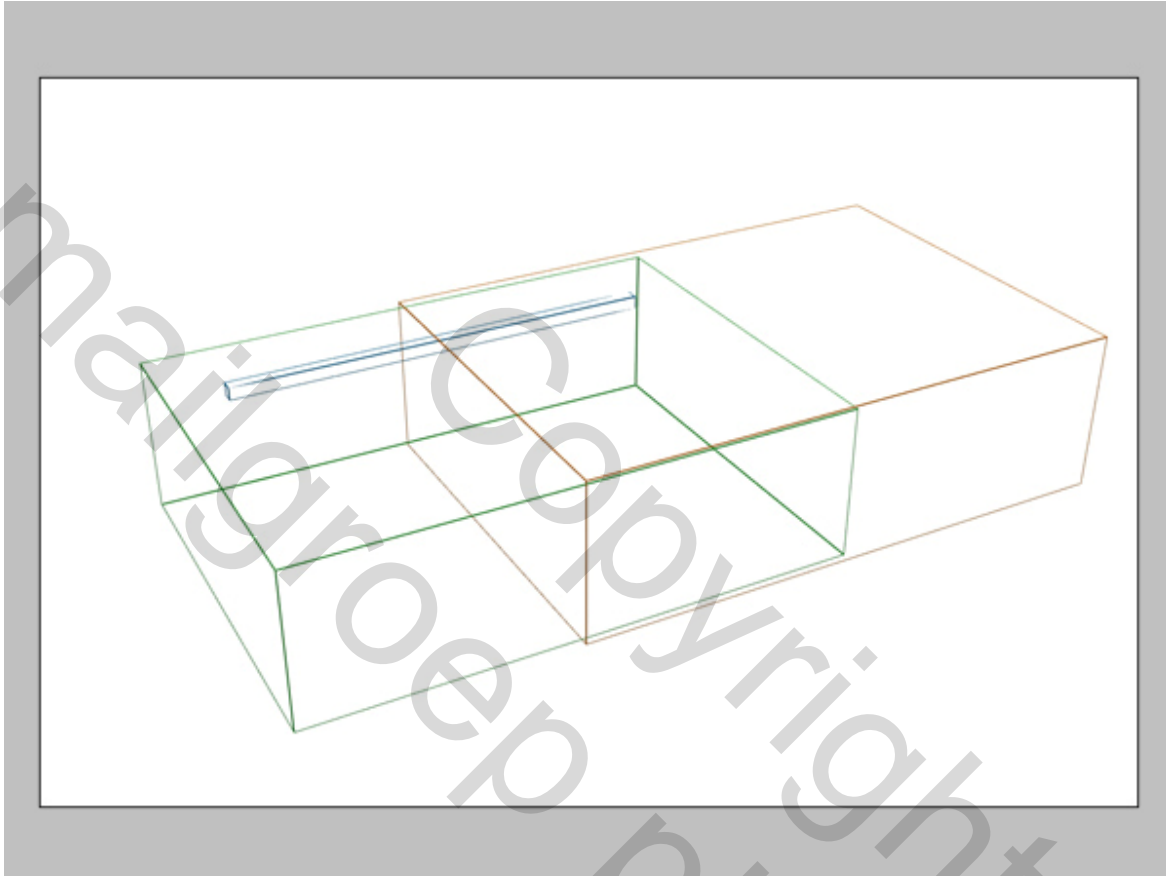
Nieuwe laag, vul met wit. Laagstijl = Patroonbedekking, kies Patroon = Houtskool spikkels (papier in grijswaarden). Voeg alle lagen samen.

Ctrl + U = Kleurtoon/Verzadiging: vullen met kleur aanvinken, kleurtoon = 30, verzadiging = 20, helderheid = 0. Bewaar als "Cardboard.jpg."



Stap 12

Nu hebben we alle delen gemaakt die nodig zijn voor het doosje. We gebruiken een referentie foto die reeds klaargemaakt werd. (je kan ook een eigen foto van een doosje gebruiken, de referentie foto zelf maken met een 3D applicatie). Open de referentie afbeelding in Photoshop. Dupliceer de achtergrond, noem de laag "3D Reference" en vul de achtergrondlaag met wit.

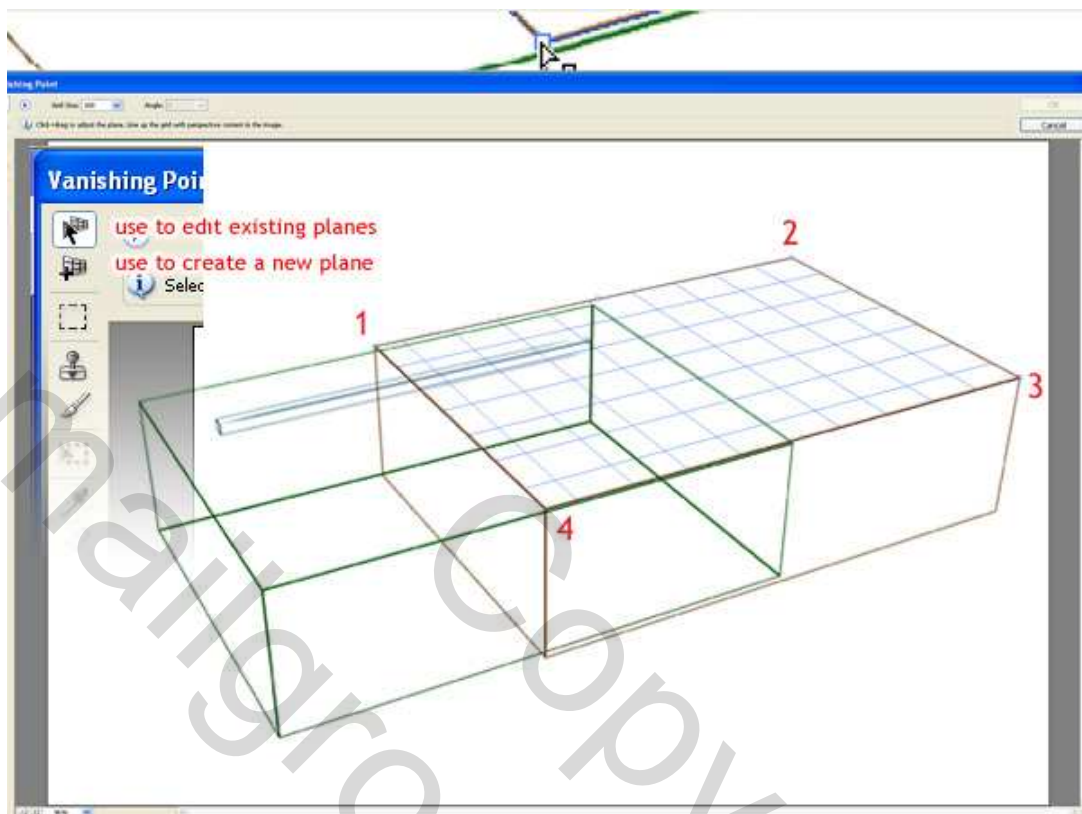


Stap 13

Open "Design.jpg" (stap5). Alles Selecteren = Ctrl + A. Kopiëren = Ctrl + C.

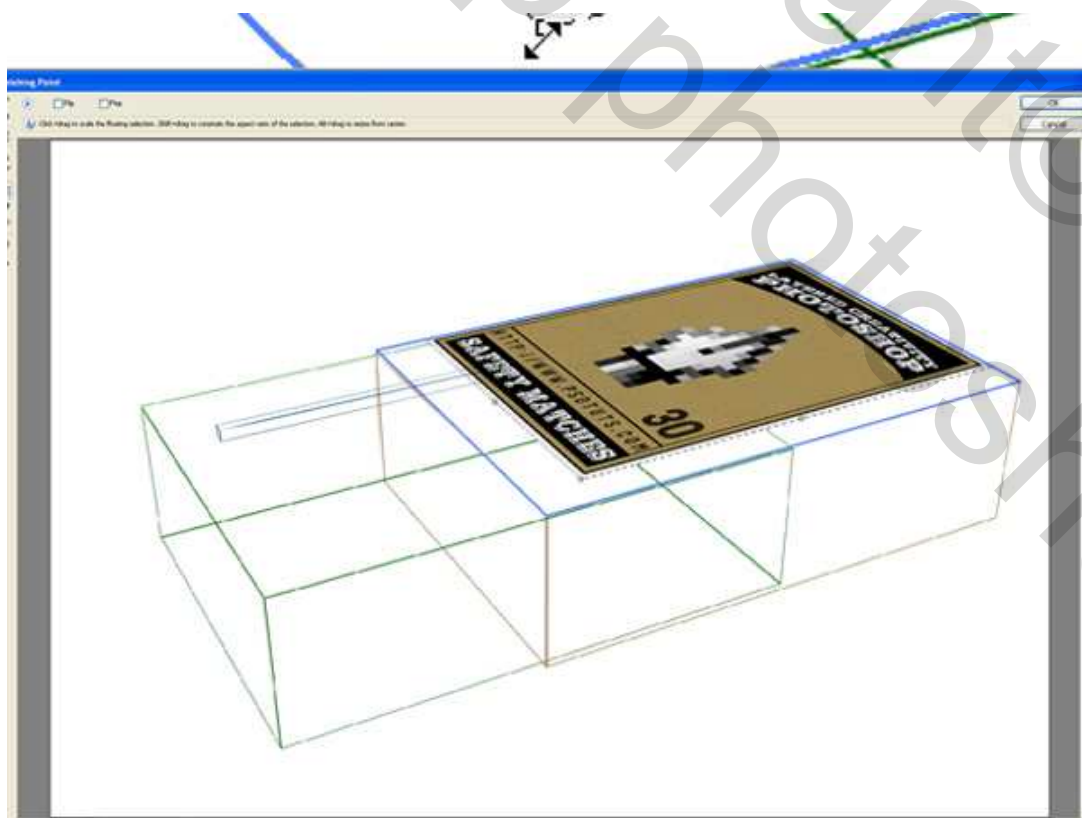
Keer terug naar het Reference document:

Nieuwe laag, noem die "Design." Ga naar Filter > Perspectiefpunt. Klik op 4 punten om een perspectief vlak te maken. Klik Ctrl + V om de afbeelding te plakken. Ctrl + T om de afbeelding te transformeren, verklein, roteer 90° naar links en trek de afbeelding in het gemaakte blauwe vlak.



Stap 14

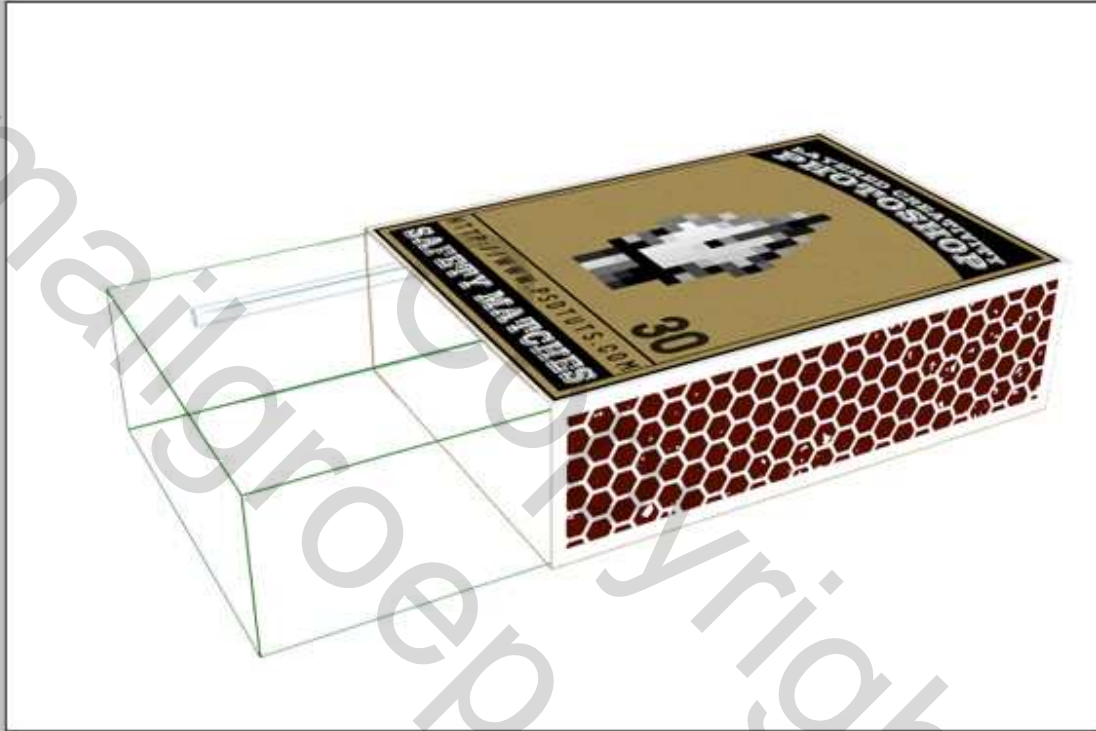
Plaats de afbeelding goed, schaal nog wat en klik dan op OK. Zet laagdekking op 50% zodat je de referentie afbeelding ziet want we gaan deze stap nog enkele keren herhalen.



Stap 15

Herhaal vorige stap voor het strijkvlak, eerst een nieuwe laag maken, noem die "Striker." Open daarna de afbeelding "Striker.jpg" uit stap10. Alles selecteren en kopiëren (Ctrl + A → Ctrl + C).

Filter > Perspectiefpunt, maak een nieuw blauw vlak op de zijkant, plak (Ctrl + V) de afbeelding, pas grootte aan, zet alles goed en ok.



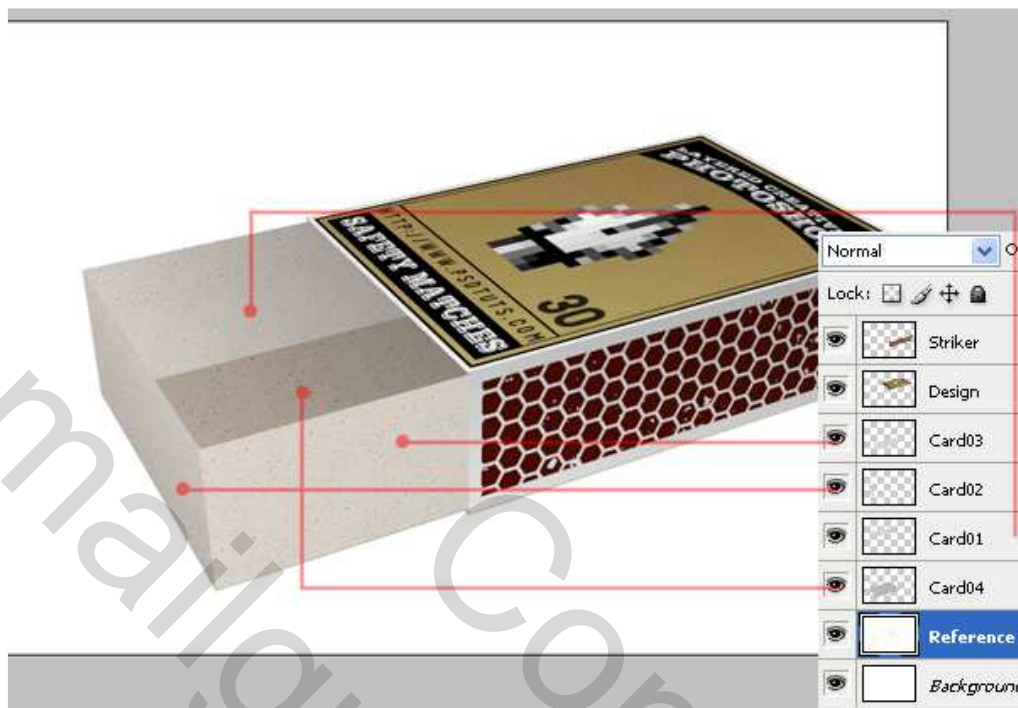
Stap 16

Herhaal met afbeelding "Cardboard.jpg" uit stap11 voor alle zijden aan de binnenkant van het doosje, telkens nieuwe laag nemen, laagvolgorde is zeer belangrijk.

Al deze kartonnen deeltjes zien er nu nogal plat uit, we voegen wat diepte toe door een laagstijl verloopbedekking toe te voegen aan al deze lagen. Een lineair verloop van zwart naar wit.

Hieronder enkele mogelijke parameters toe te passen op de verschillende lagen:

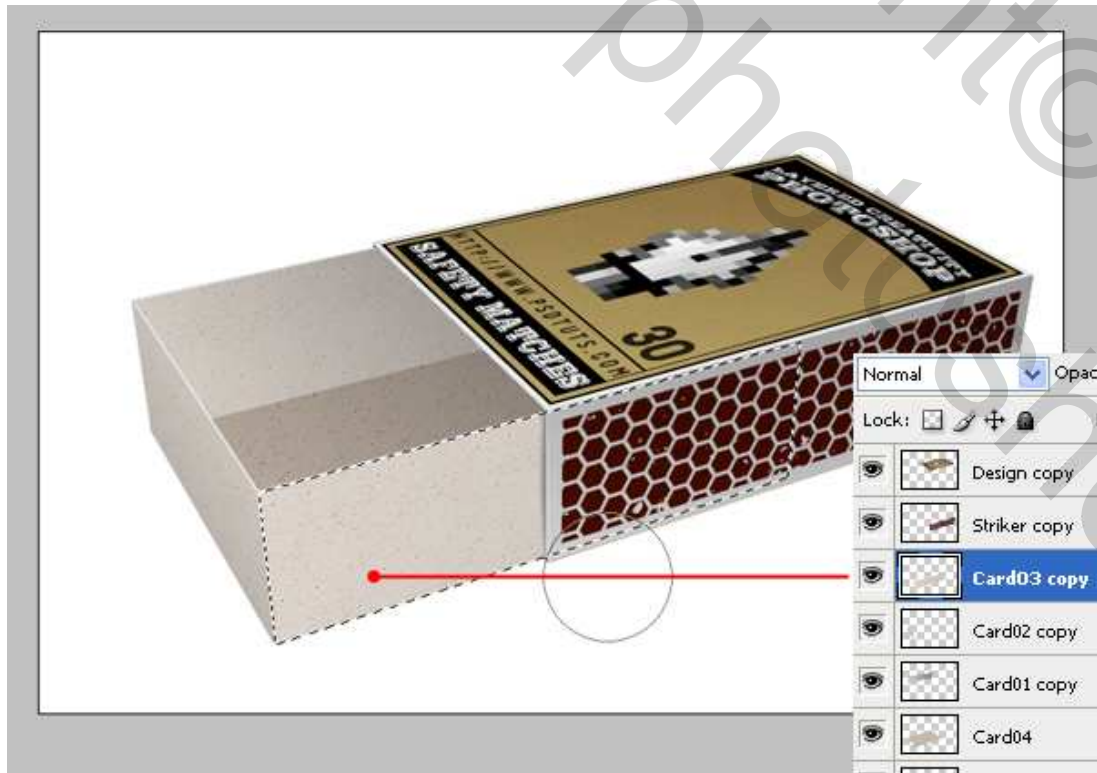
- Voor laag "Striker", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 30, en hoek op -95.
- Voor laag "Design", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 30, en hoek op -95.
- Voor laag "Card03", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 10, en hoek op 180.
- Voor laag "Card02", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 25, en hoek op 180.
- Voor laag "Card01", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 40, en hoek op -145.
- Voor laag "Card04", zet overvloeimodus op Vermenigvuldigen, dekking op 40, en hoek op -125.
- Selecteer laag "Card04", ga naar Afbeelding > Aanpassingen > Kleurtoon/Verzadiging, zet helderheid op -15



Stap 17

De deeltjes van het doosje hebben geen dikte, dus ook dat passen we aan. Selecteer laag "Card03", Dupliceer de laag en schuif het origineel (niet de kopie) 1 pixel op. Ctrl + U , helderheid vergroten om het wat klaarder te maken tot je een dikte effect bekomt zoals hieronder getoond.

Herhaal dit voor alle delen van het doosje uitgenomen de bodem van het doosje, dit zou laag "Card04" kunnen zijn. Selecteer elke laag en de kopie ervan en voeg beide samen. Ctrl + klik op laag "Card03 copy" om de selectie te laden. Gebruik een zacht penseel, zwart, schilder op de randen, pas laagdekking aan.



Stap 18

Maak een selectie met behulp van de laag "3D Reference". Nieuwe laag boven de laag "3D Reference" vul de selectie met donkergrijs. Het doosje is klaar, bewaar als "Matchbox.psd."



Stap 19

Nieuw document: breedte = 32 pixels ; hoogte = 750 pixels ; resolutie = 300 pixels/inch.

Vul achtergrondlaag met kleur = # FFEECC. D toets aanklikken om terug de standaardkleuren zwart/wit te bekomen, nieuwe laag, vul met zwart.

Ga naar Filter > Rendering > Vezels, Variatie = 55, Sterkte = 40, ok.

Ga naar Filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte, hoek = 90 ; Afstand = 40.

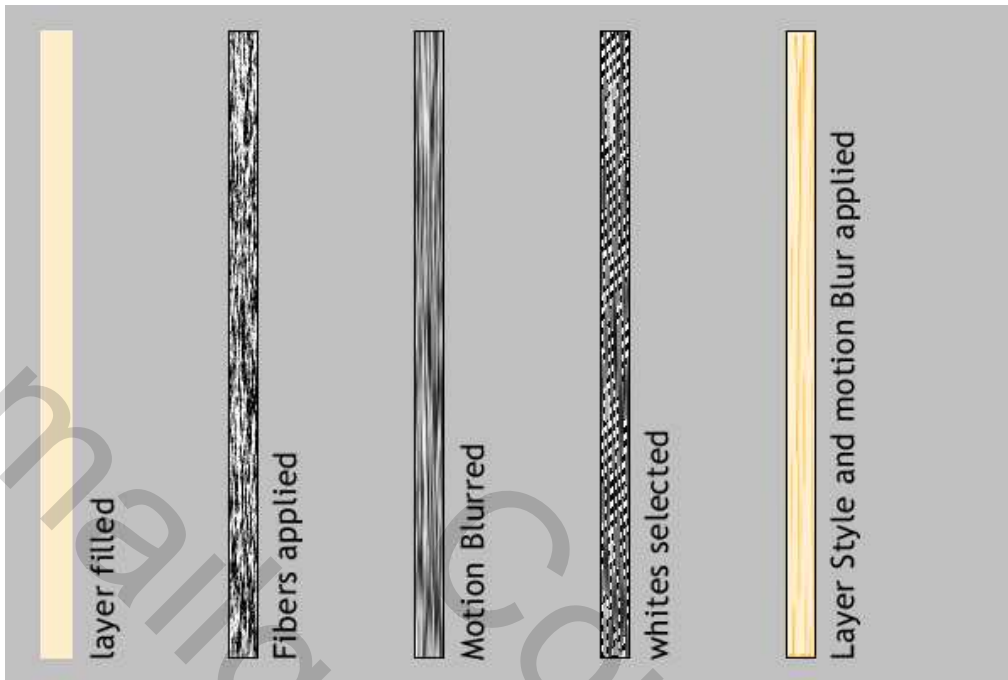
Ga naar Selecteren > Kleurbereik. De cursor wijzigt in een soort Pipet. Klik wit aan op je document om de witte delen van de afbeelding te selecteren. Breng Overeenkomst op 200.

Nieuwe laag, vul de selectie met # FFEECC. Schuine kant en reliëf: Stijl = binnen, Richting = omlaag, Formaat = 1, Diepe = 510, Schaduw modus = Kleur Doordrukken.

Misschien nog wat Bewegingsonscherpte toe passen.

Voeg alle lagen samen. Ctrl + A om alles te selecteren, Ctrl + C = kopiëren.

Als je niet alle stekjes hetzelfde wilt dan moet je deze Stap zoveel keren herhalen als gewenst, klik wel telkens op knop Willekeurig bij gebruik van de Filter – Vezels , zo bekom je verschillende structuren.



Stap 20

Keer terug naar het bestand "Matchbox.psd." Trek de laag "3D Reference" helemaal bovenaan het lagenpalet. Ctrl + V = plakken van het stekje boven de laag "3D Reference".

Magnetisch afzetten: Weergave menu en vinkje wegnemen bij Magnetisch. Dit maakt enkele zaken makkelijker in volgende Stap. Ga naar Bewerken > Transformatie > Vervormen. Trek wat aan de hoeken om een soort perspectief te bekomen voor het stokje.

Maak eerst de bovenkant van het stokje. Opnieuw Ctrl + V. Maak nu de zijkant van het stokje. Deze kant mag wat donkerder zijn, dus Ctrl + U en vermeerder de Helderheid. Laagstijl Verloopbedekking toepassen op beide lagen: modus = Lineair doordrukken, dekking = 40, hoek = -140.



Stap 21

Selecteer beide lagen voor het lucifertje en voeg ze samen. Noem de laag "Matchstick." Maak laag "3D Reference" onzichtbaar. Laag "Matchstick" komt onder laag "Card02".

Nieuwe laag, noem die "Tip." Ovalen selectie maken voor de top van het lucifertje. Vul de selectie met #410000. Ga naar Filter > Ruis > Ruis: Hoeveel = 22%, Uniform en Monochromatisch aangevinkt.

Ga naar Filter > Vervorm > Bol: hoeveel = 100%, Modus = Normaal. Nu terug laagstijl

Verloopbedekking: modus = Zwak licht, dekking = 75, Verloop van zwart naar wit, Omkeren aangevinkt, stijl = Radiaal, Schaal = 150%.

Plaats de ovaal aan het topje van het stokje, ga naar Bewerken > Transformatie > Schuintrekken. Maak het parallel met het stokje, schaal, plaats aanpassen. Selecteer lagen "Matchstick" en "Tip" en voeg ze samen.



Stap 22

Het lucifertje dupliceren, houd de Alt toets vast en vertrek het lucifertje. Ga naar Bewerken > Transformatie > Vervormen. Vervorm tot je een mooie perspectief stapel lucifertjes hebt in het doosje. Nu nog de schaduw voor doosje met lucifertjes. Ctrl + klik op laag "Card04" om de selectie te laden. Ctrl + Shift + klik op laag "Card01 copy" om deze selectie toe te voegen. Ctrl + Alt + klik op laag "Card02 copy" om deze laagselectie van de vorige te verminderen. Ctrl + Alt + klik op laag "Card03 copy". Je zou ongeveer onderstaande selectie moeten bekomen.



Stap 23

Nieuwe laag boven de laag met lucifertjes, schilder met zwart, zoals je ziet in het doosje hieronder, geef wat Gaussiaans vervagen.

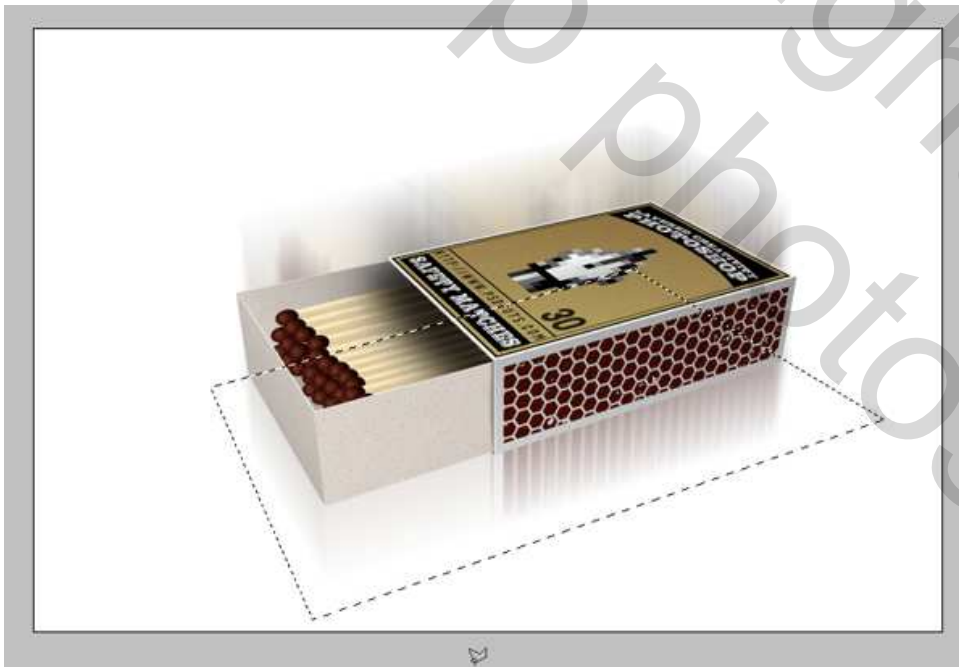
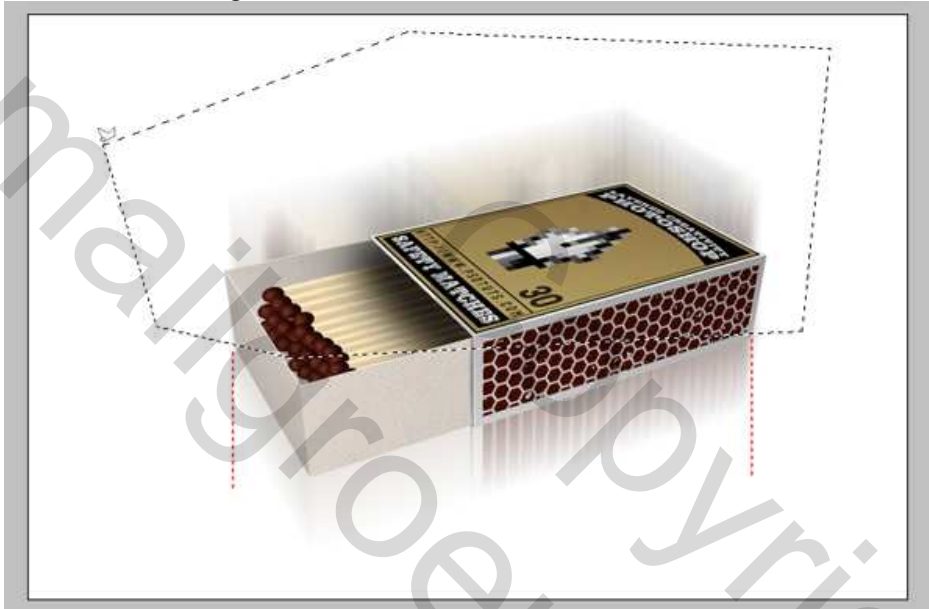


Stap 24

Tijd om de reflectie en schaduw van het doosje te maken. Maak de "achtergrond" laag onzichtbaar. Ook laag "3D Reference" is onzichtbaar. Voeg zichtbare lagen samen. Dupliceer bekomen laag en noem de nieuw bekomen laag "Reflection." "Achtergrond" laag weer zichtbaar maken.

Selecteer laag "Reflection" , Bewegingsonscherpte toevoegen met hoek = 90 en Afstand = 270 pixels.

Ctrl + T = schaal de laag "Reflection" horizontaal om de randen van de reflectie en doosje gelijk te zetten. Selecteer bovenste deel van de reflectie en delete, deselecteren. Ga naar Filter > Vervagen > Gaussiaans Vervagen met straal = 5.



Besluit

We zijn klaar! Indien gewenst, pas de achtergrondkleur aan, vul bijvoorbeeld met een verloop.

