http://hv-designs.co.uk/2008/12/25/iphone-light-beams/

Phone stralen

In deze les wordt getoond hoe je lichtbalken maakt die vanuit een telefoon komen. Foto nodig van een IPhone.

1) Nieuw document: 600×650 pixels of meer als je een grote afbeelding wenst. Voorgrondkleur = #393939 ; achtergrondkleur = zwart; radiaal verloop tekenen op je canvas.



2) Open de afbeelding van een iphone, gebruik je favoriete uitsnijdgereedschap, snijd de phone uit en breng die over op je werkdocument.



(Er kunnen wel kleurverschillen zijn, deze foto's werden immers bewaard als .gif) Geef je lagen een passende naam, voor deze laag "iphone". Geef de lagen dus een naam al naargelang wat voorgesteld wordt.

3) Dupliceer laag "iphone", kopie laag onder origineel plaatsen, naam = "iphone reflectie". Met cursorpijlen het object naar beneden verschuiven (verplaatsgereedschap is geselecteerd). Bekijk onderstaande afbeelding.



4) Laagdekking van de reflectie laag op 50% zetten, laagmasker toevoegen. Voorgrondkleur = zwart, achtergrondkleur = wit, trek een lineair verloop op het masker van onder naar midden van de laag, zie hieronder start en end.



Tevreden met het resultaat? Rechtsklikken op het masker van deze reflectie laag en kiezen voor 'laagmasker toepassen'. Doe nu hetzelfde aan de andere kant (voorkant). We bekomen onderstaande.



5) Dupliceer nogmaals laag "iphone", zet deze laag tussen originele laag en reflectie laag, noem de laag 'iphone schaduw'. Deze afbeelding enkele pix naar beneden opschuiven, geef als laagstijl: een zwarte 'Kleurbedekking', ga dan naar "filter > vervagen > gaussiaans vervagen", 2 - 3 pixels.



6) Met Veelhoeklasso of Pen een selectie maken rond het schermpje van de iphone.



7) Vul de selectie op een nieuwe laag = "iphone scherm", kleur = # 368DE7.



8) Met kleur = #368DE7, selecteer je Pen en maak een groot soort tentakel als vorm, vul de vorm met deze kleur = # 368DE7 (nieuwe laag).



Laagdekking = 20%; voeg daarna volgende laagstijl toe aan deze vormlaag: Lijn.

Styles	Stroke	OK
Blending Options: Custom	Size: 0 1 px	Cancel
Drop Shadow	Position: Outside	Now Chile
Inner Shadow	Blend Mode: Normal	New Style
Outer Glow	Onacity:0 100_ %	Preview
Inner Glow	[] 100 (%	
Bevel and Emboss	Fill Type: Gradient 💌	
Contour	Gradient: Reverse	
Texture	Style: Linear V Align with Layer	
Satin		
Color Overlay	Angle: 90 °	
Gradient Overlay	Scale:	
Pattern Overlay		
V Stroke		

Je bekomt onderstaande.



9) Herhaal het gehele proces, maak zoveel tentakelvormen als gewenst, allemaal op hun eigen laag, goed idee om ze allemaal in een eigen groep samen te brengen, maak ze allemaal verschillend in breedte en in richting, wijzig laagdekking van enkele, niet allemaal op 20 % zetten. Hier werden 9 lagen gebruikt. Eenmaal alle vormen voor de tentakels gemaakt, neem er een tweetal uit en geef ze onderstaande Gloed buiten.

Layer Style		
Styles	Outer Glow	
Blending Options: Custom Drop Shadow Inner Shadow	Blend Mode: Normal Opacity: 75 %	
Outer Glow Inner Glow	#397be2	
Bevel and Emboss Contour	Elements Technique: Softer 💌	
Texture Satin	Size: 29 px	
Color Overlay Gradient Overlay Detree Overlay Contour: Anti-alia:		
Stroke	Range: 50 % Jitter: 0 %	

Stralen op telefoon – blz 5

Kijk hieronder wat bekomen werd.



10) Dupliceer een van die tentakels, bij voorkeur een fijne, vul met witte kleur in plaats van dat blauw, ga dan naar "filter > vervagen > gaussiaans vervagen" 6,8 pixels. Geef deze Gloed buiten.

La	ayer Style	
	Styles Blending Options: Custom Drop Shadow Inner Shadow V Outer Glow	Outer Glow Structure Blend Mode: Screen Opacity: 75 % 0 %
	Inner Glow Bevel and Emboss Contour Texture Satin	Elements Technique: Softer Spread: 0 Size: 0
	Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Stroke	Quality Contour: Anti-aliased Range: 50 % Jitter: 0 %

Voeg een laag masker toe aan die witte tentakel vorm, trek er een lineair verloop (zwart-wit) op van onder naar boven, zet daarna de laagdekking op 80%. Hieronder een mogelijk resultaat.



11) Alle lagen met tentakel vormen verbergen zodat je enkel dit overhoudt.



Dupliceer de blauwe scherm laag, zet die helemaal bovenaan in het lagenpalet, ga dan naar "filter > Vervagen > Bewegingsonscherpte met onderstaande instellingen.



12) Maak een selectie onderaan deze vervaging (de helft onderaan de Phone) en delete het. Bekijk onderstaande om te zien wat bedoeld wordt.



13) Oogjes weer aanzetten van tentakel vorm lagen, Selecteer ze allemaal en dupliceer. Laat ze geselecteerd in het lagenpalet, rechtsklikken op het oogje en kies voor "alle andere lagen tonen/verbergen" ALLE lagen zouden onzichtbaar moeten zijn uitgenomen de gedupliceerde tentakel vorm lagen.

Ga naar "laag > verenigen zichtbaar"; oogjes weer aan van alle andere lagen. De samengevoegde laag naar onderen brengen, roteer zodat het ongeveer horizontaal over het blauwe scherm loopt.



14) Laagdekking op 50%, laagmasker toevoegen. Gespiegeld verloop vanuit het midden naar de buitenomtrek. Zorg er wel voor dat voorgrondkleur = wit en achtergrondkleur = zwart.

Zie hieronder voor het eindresultaat.

