

http://psd.tutsplus.com/tutorials/interface-tutorials/how-to-create-a-shiny-paint-bucket-icon/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+psdtuts+%28PSDTUTS%29

Emmer tekenen



Stap 1

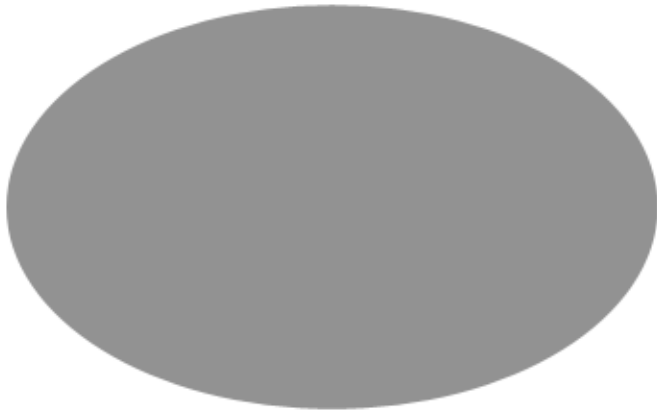
Nieuw document: 512 x 512px.

(1a) Nieuwe laag, Ovaal tekenen en vullen met grijze kleur, noem de laag "outer rim" = buitenrand.

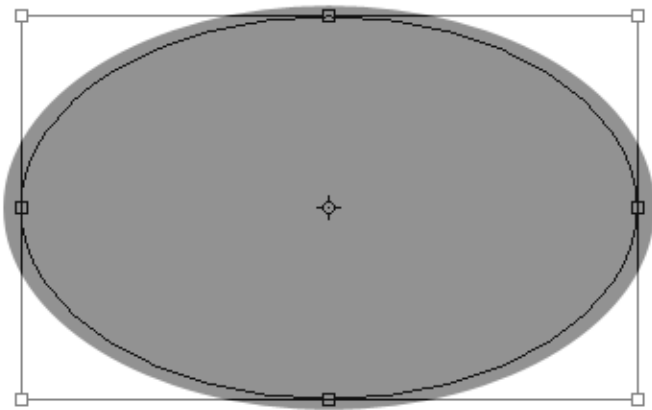
(1b) Deze laag twee keren dupliceren.

(1c) Noem de eerste kopie laag "inside", lichter grijze kleur geven en de grootte aanpassen (beetje kleiner).

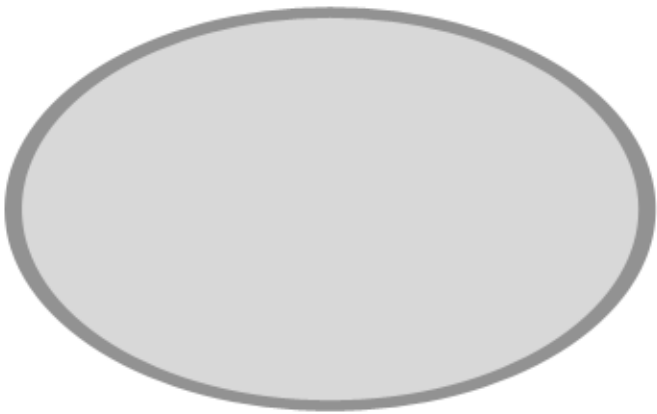
Noem de tweede kopie laag "bottom" en plaats die onderaan.



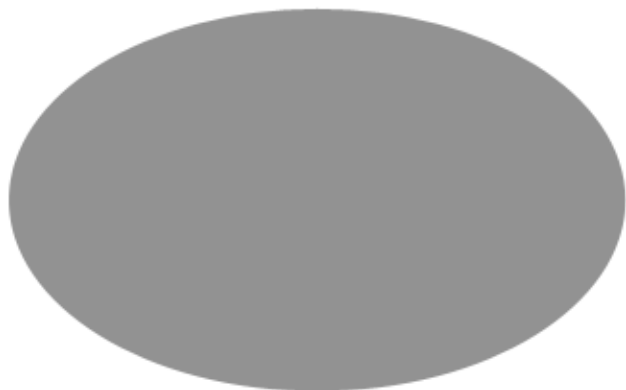
1a



1b



1c



Stap 2

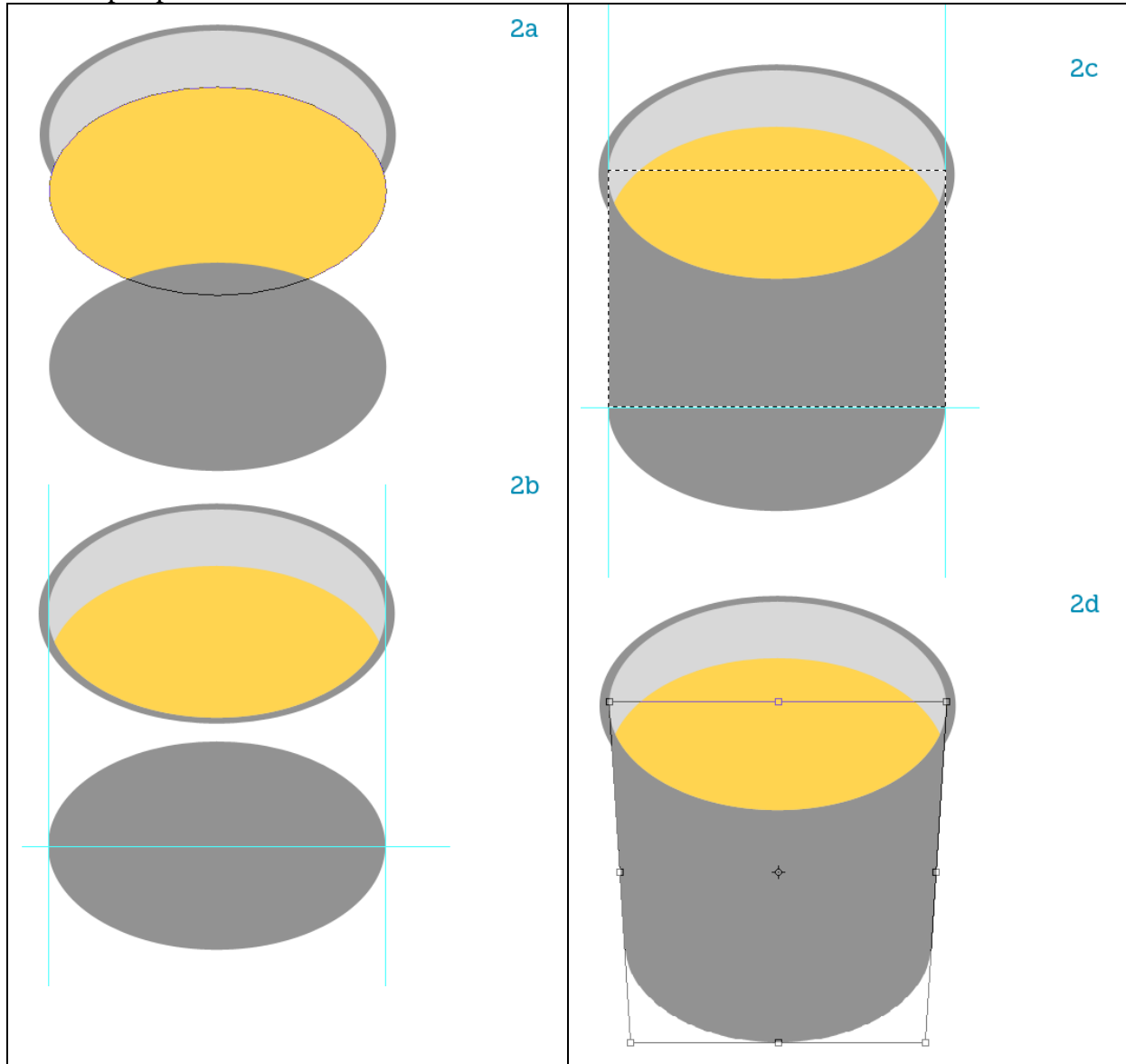
(2a) De kleinste ovaal laag nog eens dupliceren, vul die met geel, dit wordt de verf

(2b) Plaats de laag binnenin de emmer, pas vorm aan, onnodige delen uitvegen.

Noem de laag "paint".

(2c) Op laag "bottom" maak je een rechthoekige selectie (M), nieuwe laag erboven plaatsen en de selectie vullen met hetzelfde grijs van de emmer, voeg dan beide lagen samen en noem die laag opnieuw "bottom".

(2d) Nog altijd met laag "bottom" geselecteerd, klik Ctrl + T, rechtsklikken in de selectie op het canvas, kies Perspectief. Sleep de onderste hoeken een beetje naar binnen toe om een correct perspectief te bekomen.



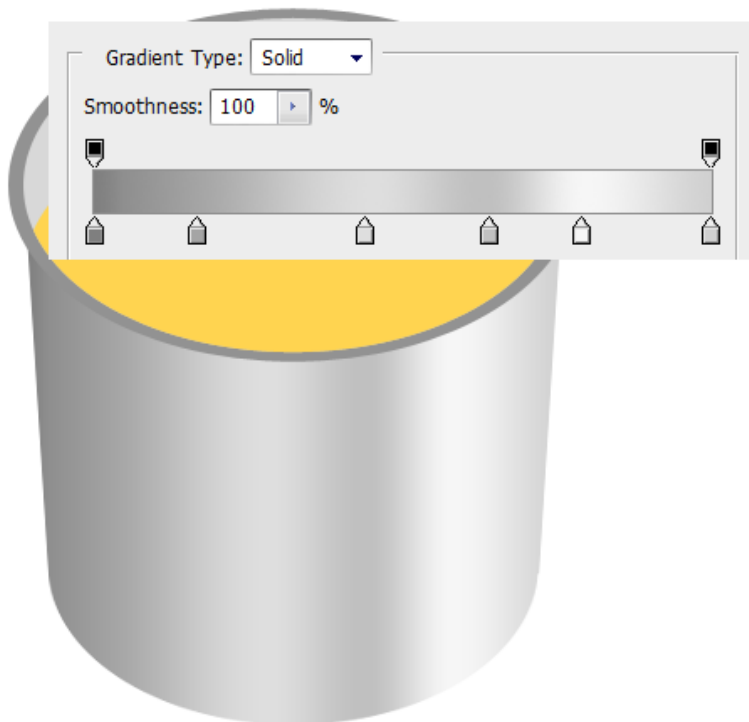
Stap 3

(3a) Het licht valt in vanaf rechts, emmer volgende verticale verloopbedekking geven.

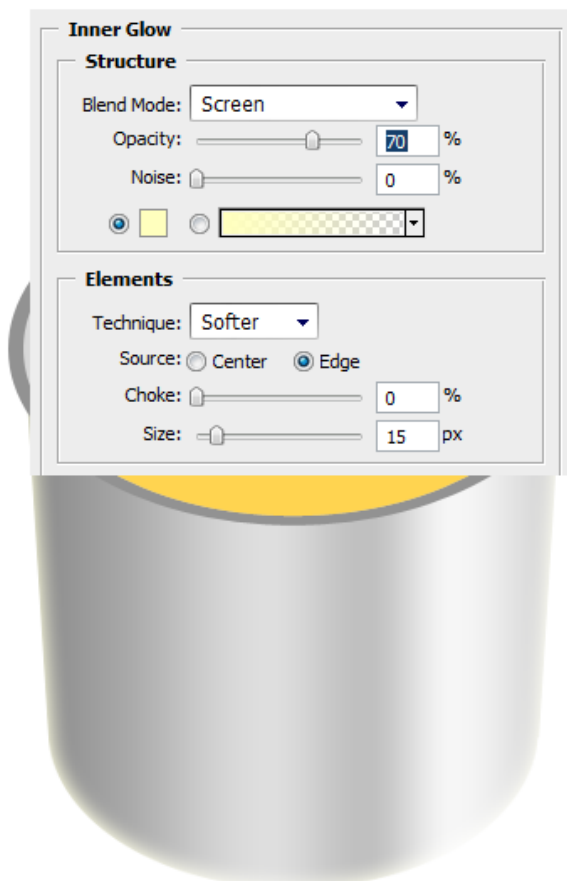
(3b) En daarna onderstaande Gloed binnen op laag "bottom".

Je gebruikt een medium grijs, dan wat lichtere kleuren instellen om de reflectie te simuleren, zie hieronder.

3a



3b



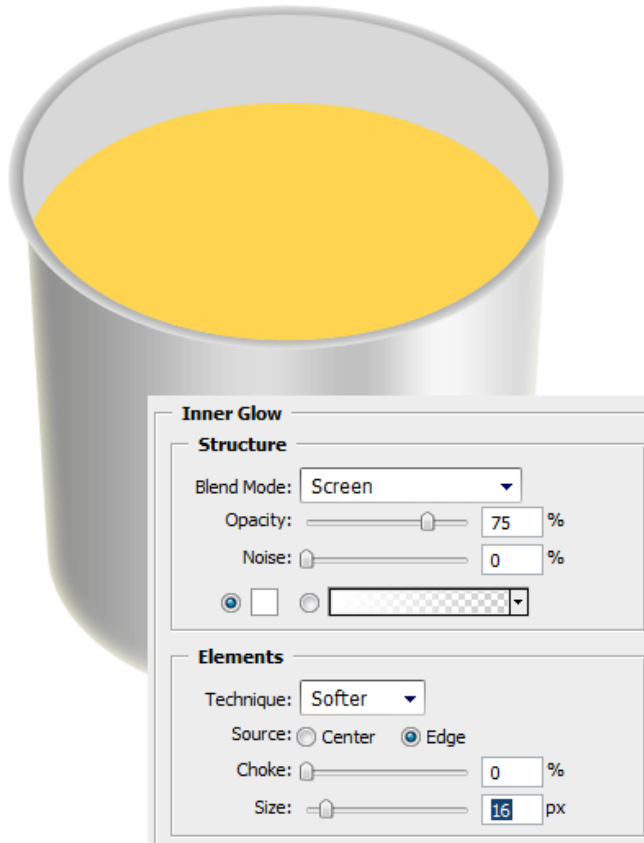
Stap 4

(4a) Aan laag "outer rim" laagstijl Gloed binnen toevoegen.

Overvloeimodus = bleken, kleur = wit

(4b) Nieuwe laag onder de laag "outer rim", noem de laag "rim shadow", schaduw schilderen voor die buitenrand, gebruik een groot zacht penseel, zwarte kleur, één enkele strook schilderen, volg de curve van de rand,odus voor deze laag = Vermenigvuldigen, laagdekking verminderen.

4a



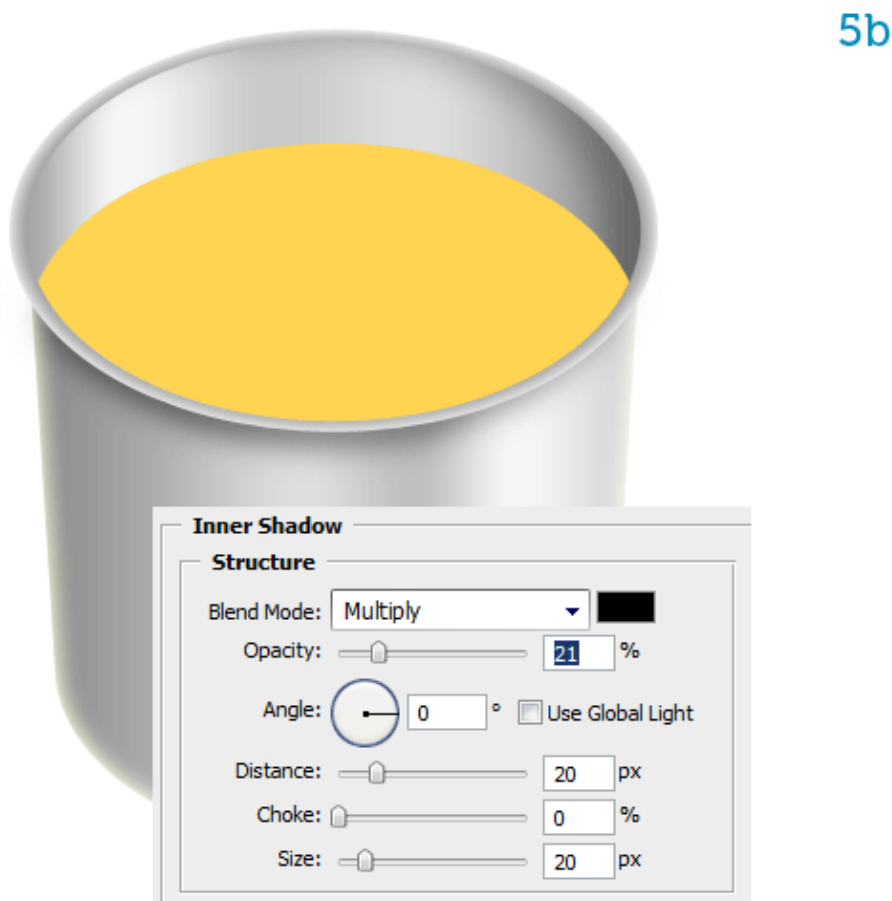
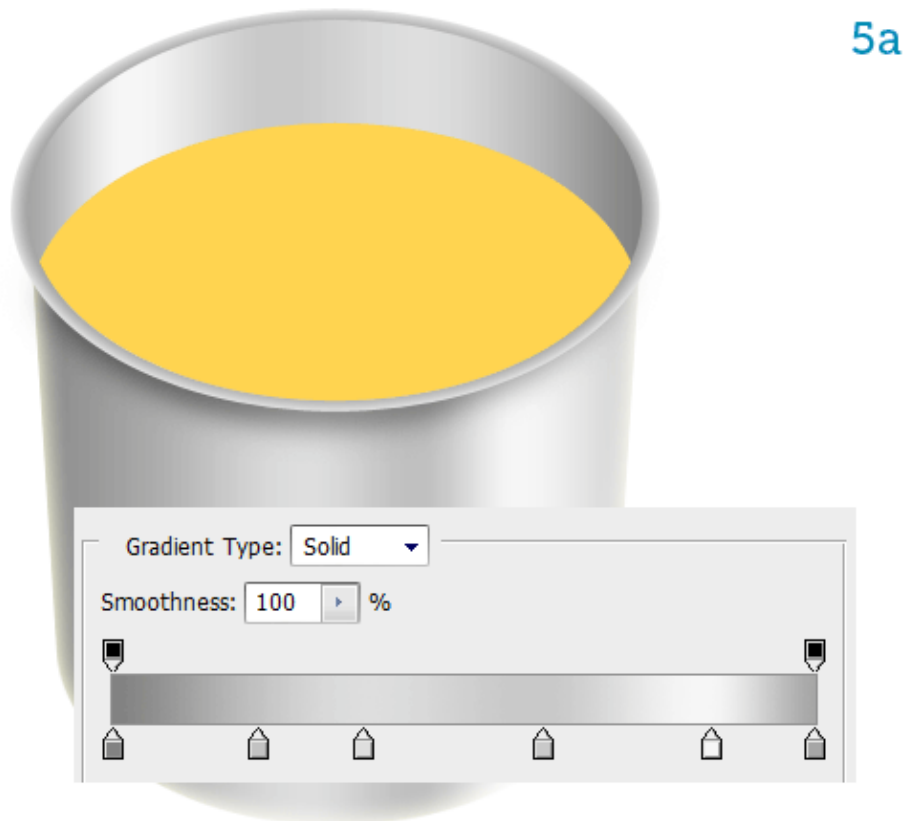
4b



Stap 5

(5a) Selecteer laag "inside", geef onderstaande verloopbedekking voor de metalen look.

(5b) Voeg dan nog volgende schaduw binnen toe. De schaduw komt van de rand op de binnenkant van de emmer rechts.



Stap 6

(6a) Wat belichting toevoegen op het bovenste deel van de rand, dit deel krijgt een directe belichting. Dupliceer daarvoor laag "inside".

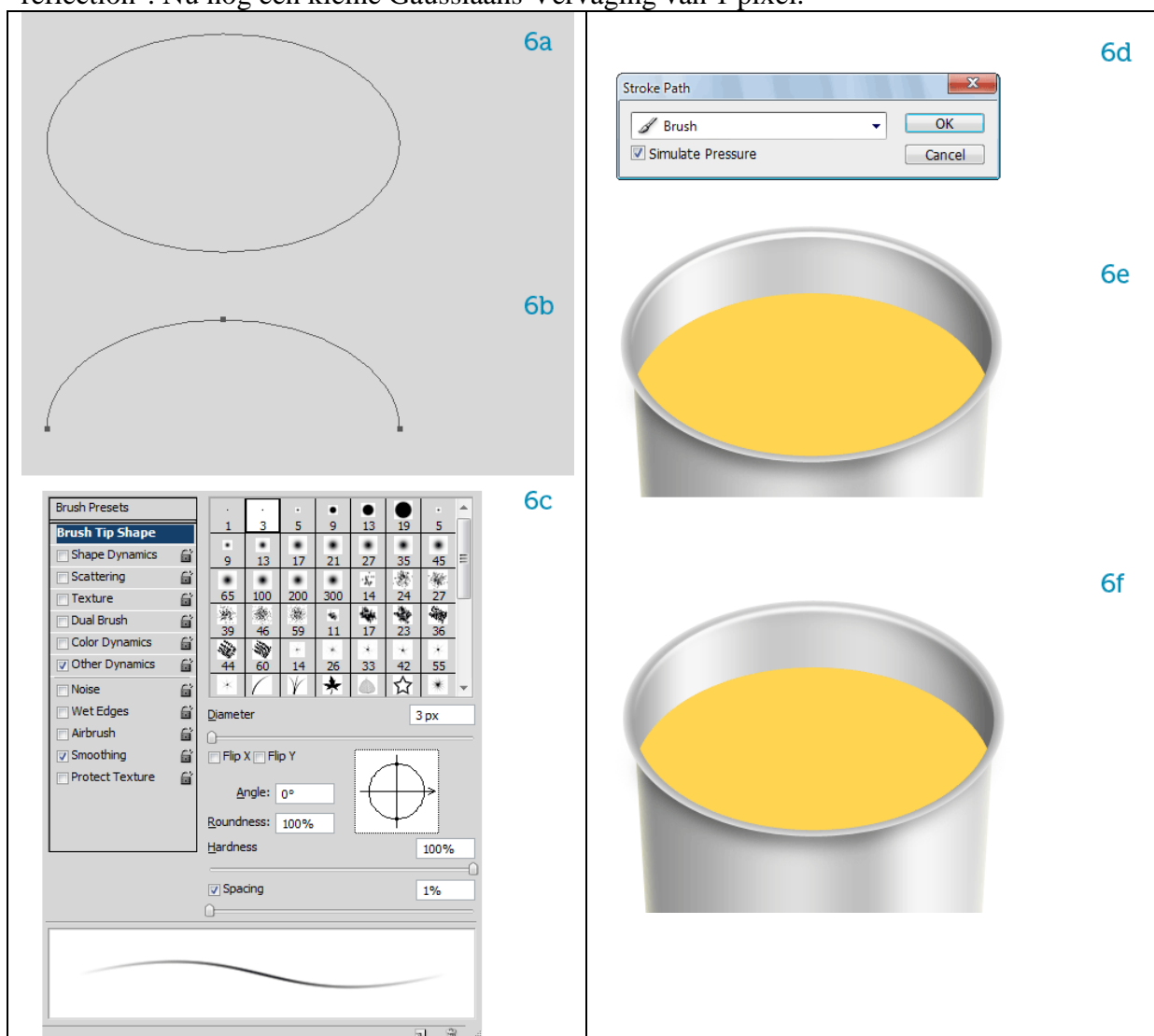
(6b) Aanklikken met Direct Selecteren Pijl (A), dan onderste deel ervan wegvegen.

(6c) Er is nu nog een pad over dat we zullen inkleuren met wit. Zorg dat de voorgrondkleur op wit staat, Penseel (B) selecteren, penselenpalet openen (F5), instellingen nemen zoals hieronder getoond wordt voor .

(6d) Rechtsklikken op het pad, kies voor 'Pad omlijnen'. In het bekomen venster kies je Penseel, vink de optie Pendruk Simuleren aan.

(6e) Je ziet dat het pad nu een witte penseelstreek vertoont dat aan de eindpunten wat in scherpste afneemt.

(6f) Dupliceer die laag, kopie laag enkele pixels naar boven opschuiven, juist genoeg om een dikkere strook te bekomen. Voeg nu die twee lagen samen, noem de bekomen laag "rim reflection". Nu nog een kleine Gaussiaans Vervaging van 1 pixel.



Stap 7

(7a) Selecteer laag "paint", voeg onderstaande Schaduw binnen toe.

(7b) Dupliceer de laag, noem de kopie laag "paint reflection" en verplaats wat naar onder.

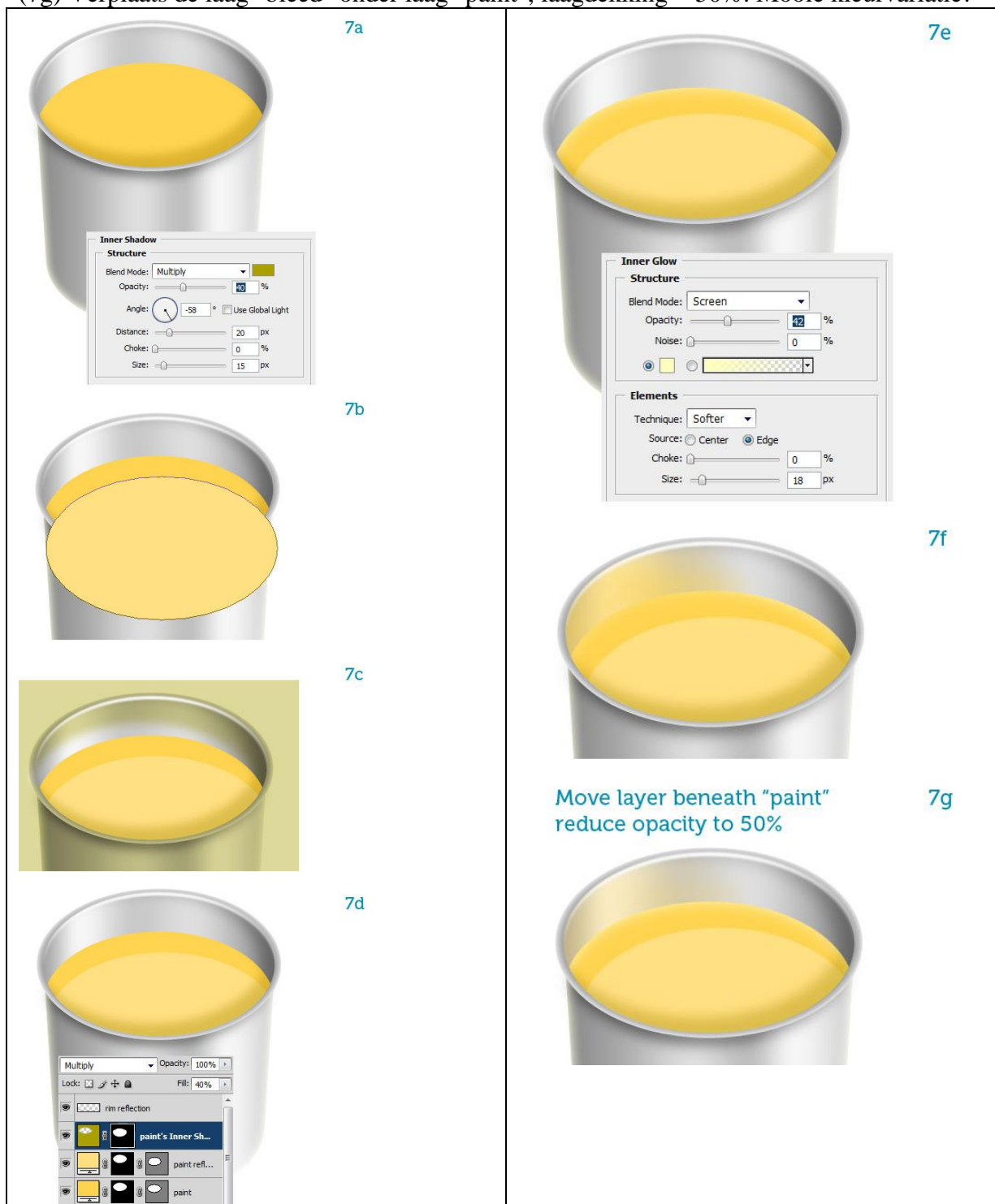
(7c) Laag "paint reflection" is nog actief, Ctrl + klik op laag "paint", voeg nu een laagmasker toe op basis van de bekomen selectie. Rechtsklikken op de Schaduw binnen van laag 'paint' en kiezen voor 'laag maken' zodat de schaduw op een aparte laag komt te staan. Zet nu die laag met schaduw boven de laag "paint reflection".

(7d) Ctrl + klik op laag "paint", voeg nu een laagmasker toe aan die schaduwlaag.

(7e) Op laag "paint" volgende Gloed binnen toevoegen om dikte te simuleren voor de voegen.

(7f) Nieuwe laag, zelfde zacht penseel selecteren als voor de schaduw van de rand, houd nu de Alt toets ingedrukt, het penseel wijzigt in een pipet. Klik op laag "paint" om een kleurstaal te nemen, laat Alt toets los, schilder nu een kleurvlek links op de rand van de emmer. Noem de laag "bleed".

(7g) Verplaats de laag "bleed" onder laag "paint", laagdekking = 50%. Mooie kleurvariatie!



Stap 8

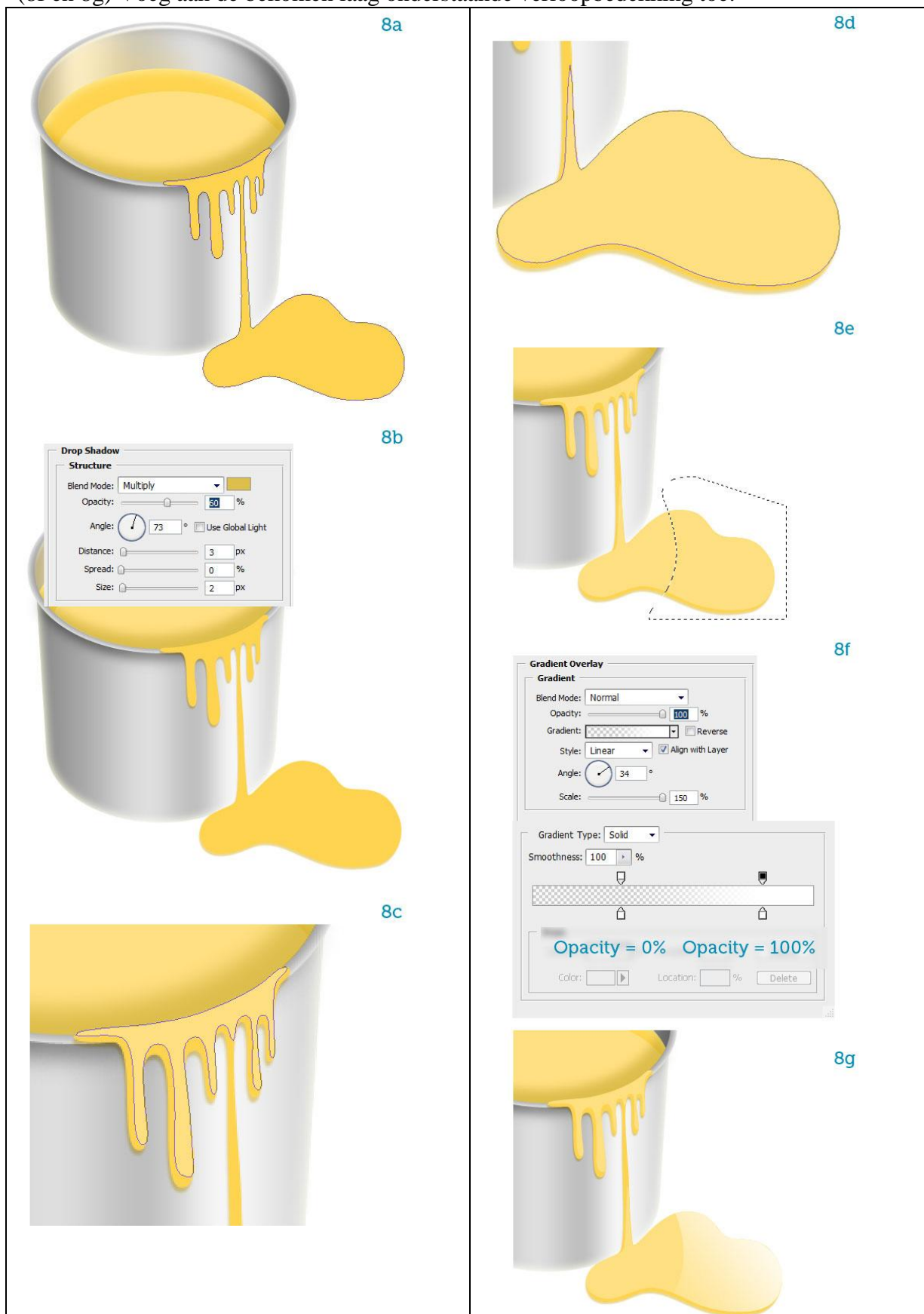
(8a) Nu nog wat schilderspatten. Pen (P) gebruiken.

(8b) Voeg aan de spatten Slagschaduw toe.

(8c en 8d) Verf reflecteert, teken dus wat hooglichten, gebruik hiervoor ook de Pen.

(8e) Noem de bekomen vormlagen "refl 1" en "refl 2". Maak een selectie met Lasso of rechthoek van "refl 2" laag en ga naar Laag > Nieuw > Laag via kopiëren (ctrl + J)

(8f en 8g) Voeg aan de bekomen laag onderstaande verloopbedekking toe.







Stap 9

(9a) Geef een eenvoudig verloop aan de achtergrondlaag. Om het even welke kleuren! Nieuwe laag erboven, ovaal selectie, vullen met zwart, vervagen = schaduw van de emmer.

(9b) Het laatste wat we nog moeten tekenen is het hengsel van de emmer.

Nieuw laag, donker grijze ovaal tekenen op de linkerkant van de emmer.

Voeg drie laagstijlen toe: (9c) Satijn, (9d) Slagschaduw, (9e en 9f) Verloopbedekking.

 <p>9a</p>	<p>9c</p> <p>Satin</p> <p>Structure</p> <p>Blend Mode: Screen</p> <p>Opacity: 50 %</p> <p>Angle: 34 °</p> <p>Distance: 14 px</p> <p>Size: 18 px</p> <p>Contour: <input type="checkbox"/> Anti-aliased <input checked="" type="checkbox"/> Invert</p>
 <p>9b</p>	<p>9d</p> <p>Drop Shadow</p> <p>Structure</p> <p>Blend Mode: Multiply</p> <p>Opacity: 20 %</p> <p>Angle: -170 ° <input type="checkbox"/> Use Global Light</p> <p>Distance: 3 px</p> <p>Spread: 0 %</p> <p>Size: 0 px</p>
	<p>9e</p> <p>Gradient Overlay</p> <p>Gradient</p> <p>Blend Mode: Normal</p> <p>Opacity: 100 %</p> <p>Gradient:  <input type="checkbox"/> Reverse</p> <p>Style: Linear <input checked="" type="checkbox"/> Align with Layer</p> <p>Angle: 0 °</p> <p>Scale: 100 %</p> <p>Gradient Type: Solid</p> <p>Smoothness: 100 %</p> 



Stap 10

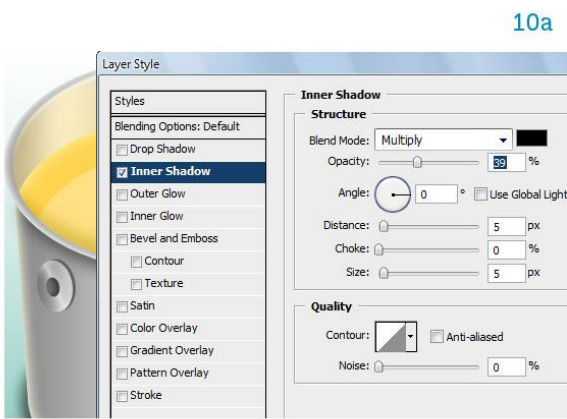
(10a) Kleine kopie maken van deze ovaal, geef volgende Schaduw binnen, dit wordt het gat voor het hengsel van de emmer.

(10b) Teken nu het handvat of hengsel met Pengereedschap

(10c) Nieuwe laag, noem die "handle", getekende pad omlijnen met donker grijs penseel (5 pix, hard), nu moet je wel Pendruk simuleren uitvinken. Daarna met gum de onnodige delen wegvegen zodat het lijkt alsof het handvat vanuit het gat komt.

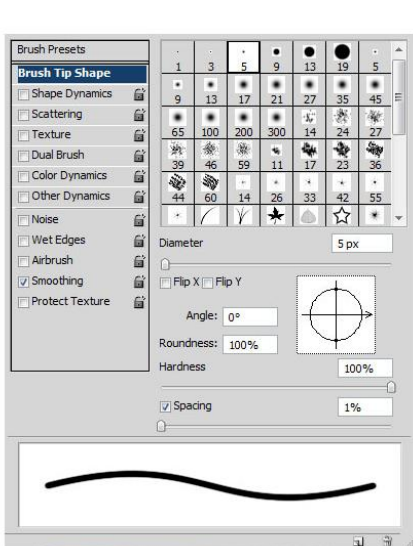
(10d) Voeg als laagstijl 'Satin' toe aan laag "handle".

10a



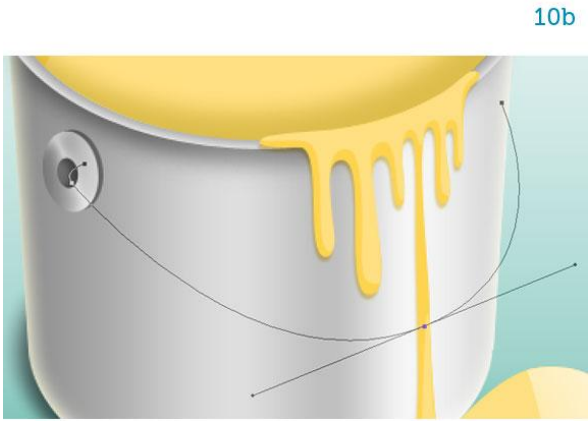
The screenshot shows the 'Layer Style' panel for a bucket. The 'Inner Shadow' layer style is selected. The 'Structure' section is expanded, showing 'Blend Mode' set to 'Multiply', 'Opacity' at 89%, 'Angle' at 0°, 'Distance' at 5 px, 'Choke' at 0%, and 'Size' at 5 px. The 'Quality' section shows 'Contour' set to a default swatch and 'Anti-aliased' checked.

10c




The screenshot shows the 'Brush Presets' panel for the 'Brush Tip Shape' brush. The 'Diameter' is set to 5 px. The 'Smoothing' checkbox is checked. The 'Angle' is 0°, 'Roundness' is 100%, and 'Hardness' is 100%. The 'Spacing' is 1%.

10b

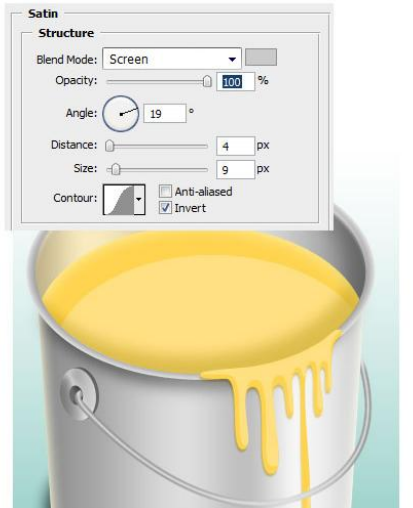


The screenshot shows the bucket with a thin black line drawn across the top edge, representing the handle.



The screenshot shows the bucket with a thick, dark grey brushstroke drawn across the top edge, representing the handle.

10d



The screenshot shows the 'Layer Style' panel for the 'Satin' layer style. The 'Structure' section is expanded, showing 'Blend Mode' set to 'Screen', 'Opacity' at 100%, 'Angle' at 19°, 'Distance' at 4 px, and 'Size' at 9 px. The 'Contour' section shows 'Anti-aliased' checked and 'Invert' checked.

Stap 11

(11a) Nu nog de schaduw voor het handvat. Slagschaduw.

(11b) Slagschaduw op een aparte laag zetten zoals in Stap7.

(11c) Schaduw wat naar onderen opschuiven, vorm ervan aanpassen met Tranformatie - vervormen zodat de schaduw tegen het hengsel van de emmer zit.

(11d) Onnodige delen wegeven!

