

Retro stoel tekenen.



Stap 1

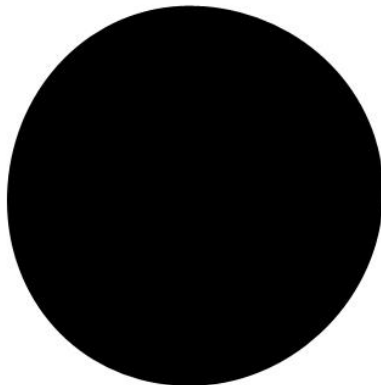
Nieuw document, bijvoorbeeld 800 x 800 px.

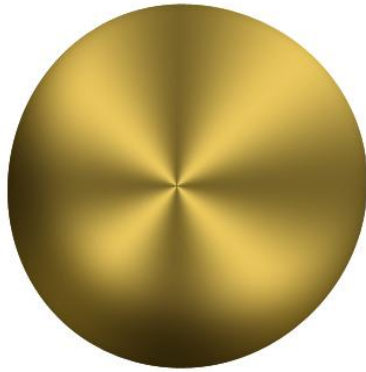
Nieuwe laag = "golden sphere". Cirkel selectie maken, vul met om het even welke kleur (1a).

Voeg dan onderstaande laagstijlen toe (1b).

Golden sphere

1a





1b

Schaduw binnen	Gloed binnen
<p>Inner Shadow settings: Blend Mode: Multiply, Opacity: 75%, Angle: -120°, Distance: 50 px, Choke: 0%, Size: 40 px.</p>	<p>Inner Glow settings: Blend Mode: Multiply, Opacity: 10%, Noise: 0%, Technique: Softer, Source: Edge, Choke: 0%, Size: 10 px.</p>

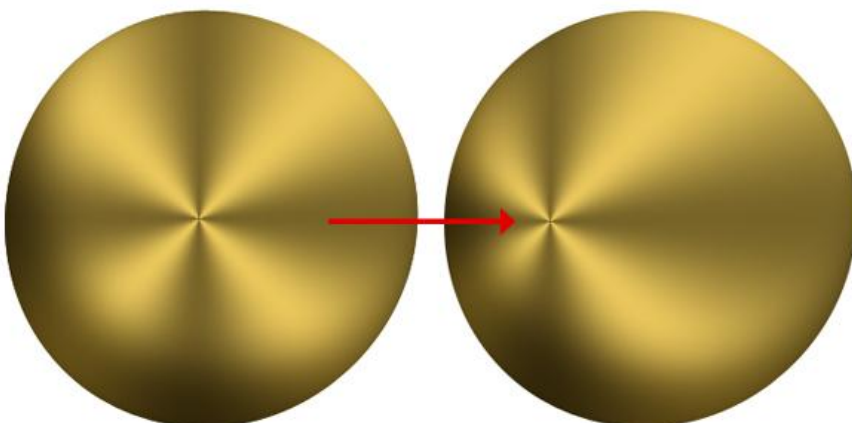
Verloop bedekking (hoekverloop)	Verloop nog niet sluiten! Sleep op je afbeelding zelf het verloop zoals in stap2 getoond wordt.
<p>Gradient Overlay settings: Blend Mode: Normal, Opacity: 100%, Angle: 90°, Scale: 100%.</p> <p>Color stops: 1: 776428, 2: e9c75c</p>	<p>Verloop nog niet sluiten! Sleep op je afbeelding zelf het verloop zoals in stap2 getoond wordt.</p>

Stap 2

Het midden van het verloop plaatsen zoals hieronder getoond wordt.

Golden sphere

2

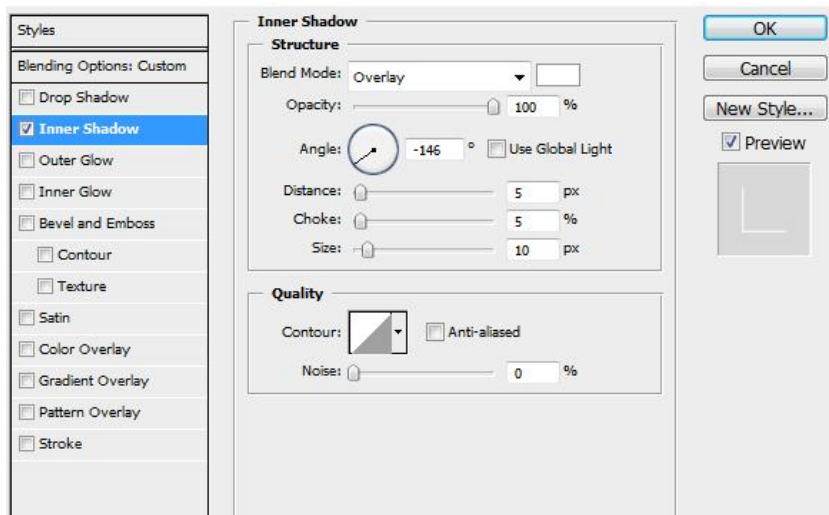
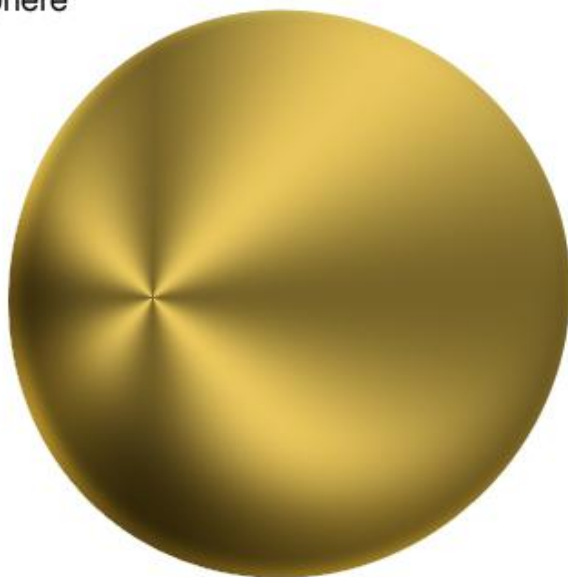


Stap 3

Dupliceer de laag “golden sphere” met Ctrl + J, noem de laag “Inner shadow sphere”, zet laagvulling op 0% en geef enkel volgende Schaduw binnen die je aanpast.

Inner shadow sphere

3

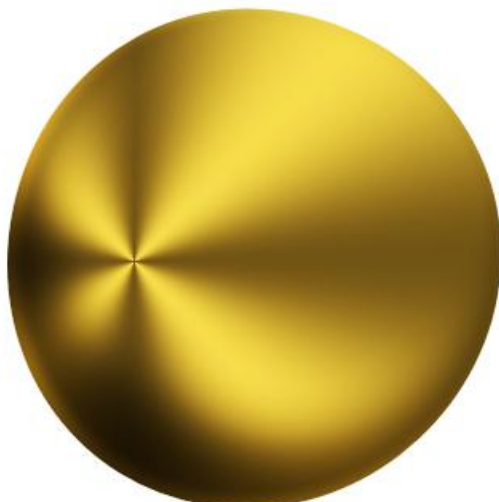


Stap 4

Dupliceer “golden sphere”, nieuwe (blanco) laag boven de kopie laag, selecteer die lagen en voeg die beide lagen samen (Ctrl + E) noem de bekomen laag “sphere overlay” en wijzig de laagmodus in Bedekken.

Sphere overlay

4



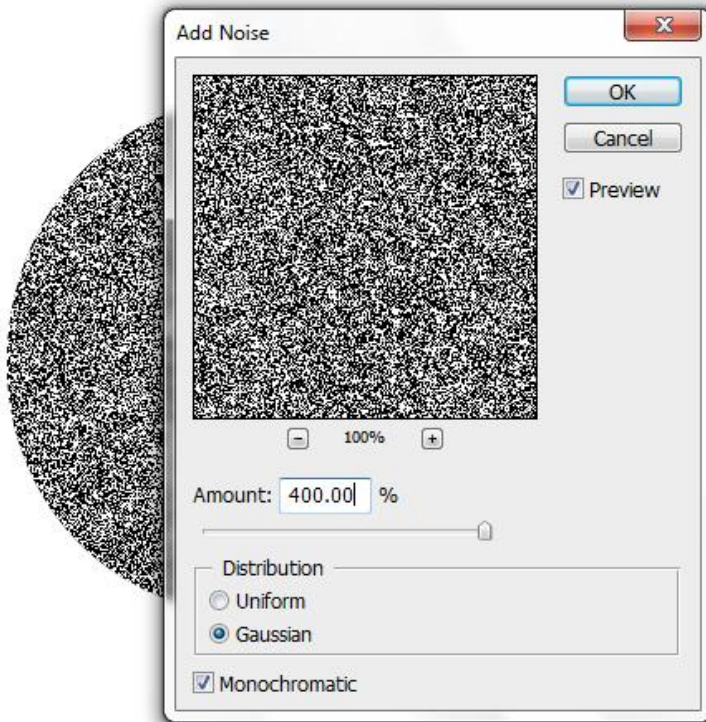
Stap 5

Herstel de standaardkleuren (D toets aanklikken) naar zwart en wit. Nieuwe bovenste laag = “sphere noise”, cirkelselectie maken met Ctrl + klik op een van die vorige lagen, vul met zwart op de laag “sphere noise” en ga naar Filter > Ruis > Ruis (5a).

Wijzig daarna laagmodus in Zwak licht en laagdekking in 7% (5b).

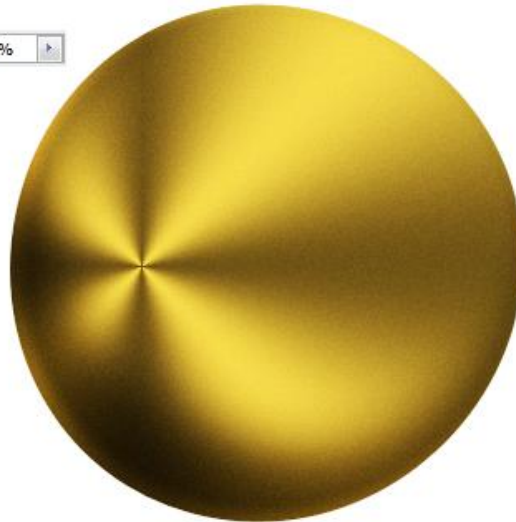
Sphere noise

5a



Soft Light Opacity: 7%

5b

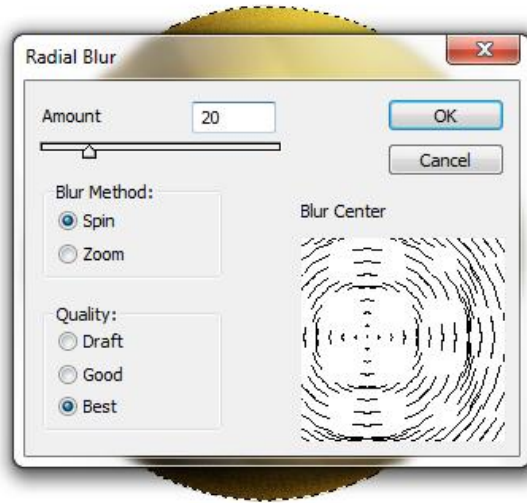


Stap 6

Dupliceer laag “sphere noise” en noem de bekomen laag “sphere blur.” Ctrl + klik op de laag om selectie te bekomen, op laag “sphere blur”: Filter > Vervagen > Radiaal Vaag (6a). T Zet daarna de laagdekking naar ongeveer 15% (6b).

Sphere blur

6a



6b



Stap 7

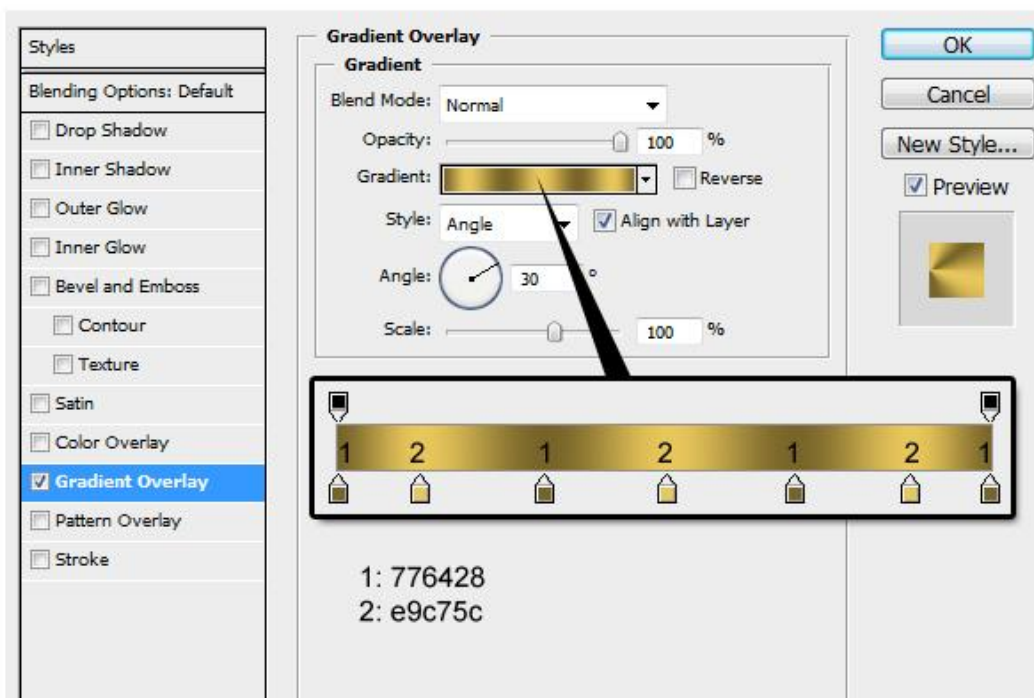
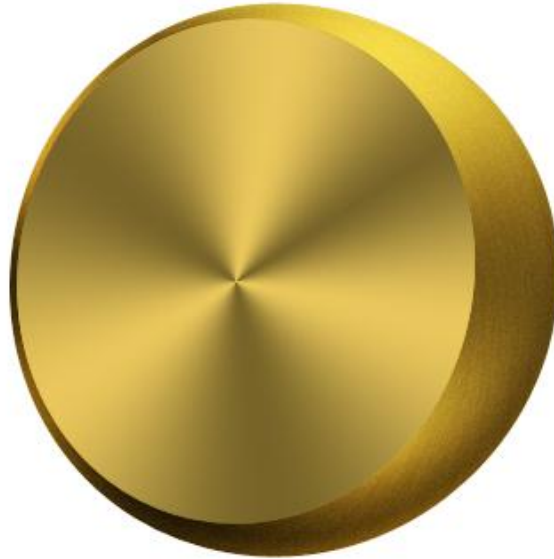
Nieuwe laag = “golden border”, volgende cirkel tekenen (7a). Geef onderstaande laagstijlen (7b).

Golden border

7a



7b

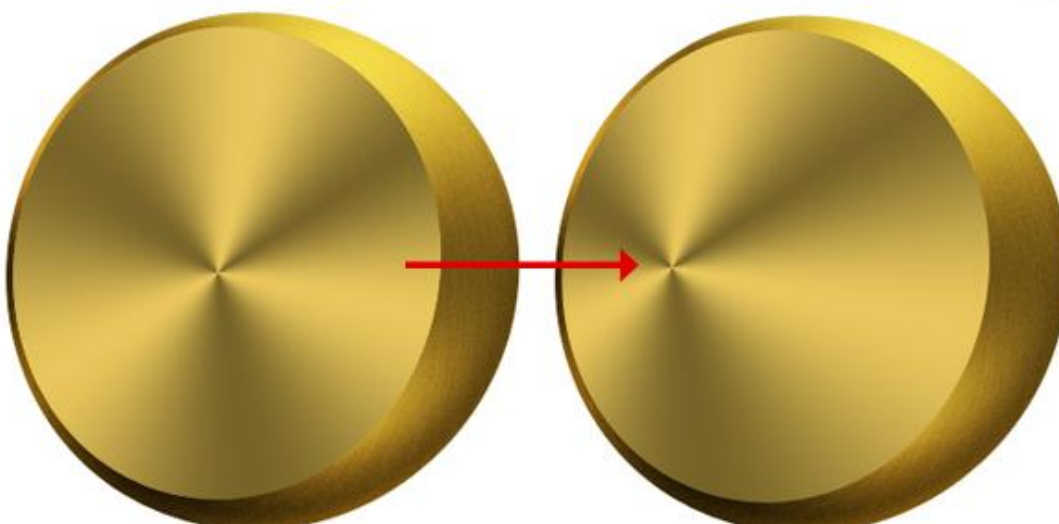


Stap 8

Ook hier weer het midden van het verloop verslepen.

Golden border

8



Stap 9

Dupliceer laag “golden border”, nieuwe laag boven de kopie laag, beide lagen selecteren en samenvoegen (Ctrl + E), noem de bekomen laag “border overlay” en wijzig laagmodus in Bedekken

Border overlay

9

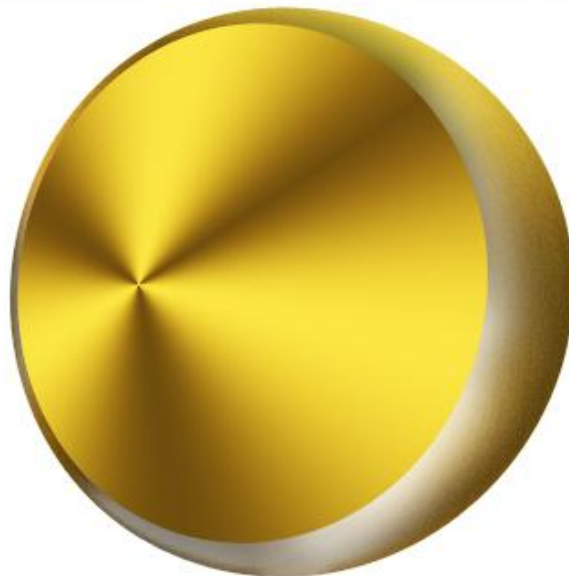
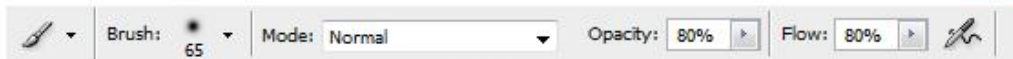


Stap 10

Nieuwe laag tussen de lagen “sphere blur” en “golden border”, naam = “light”. Met het penseel teken je belichting (10a). Wijzig daarna laagmodus in Bedekken (10b).

Border overlay

10a



10b



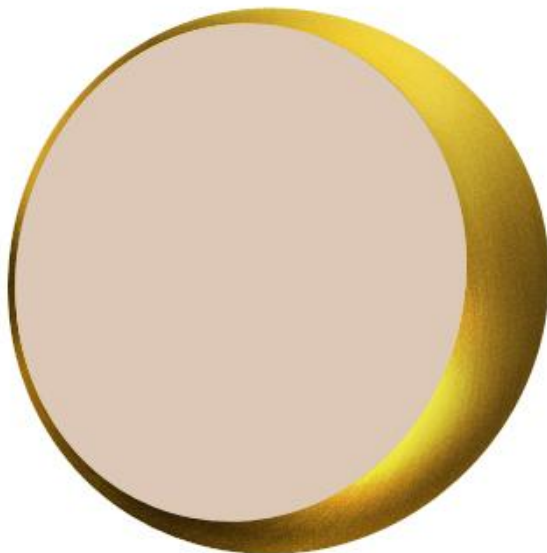
Change Blending Mode to Overlay

Stap 11

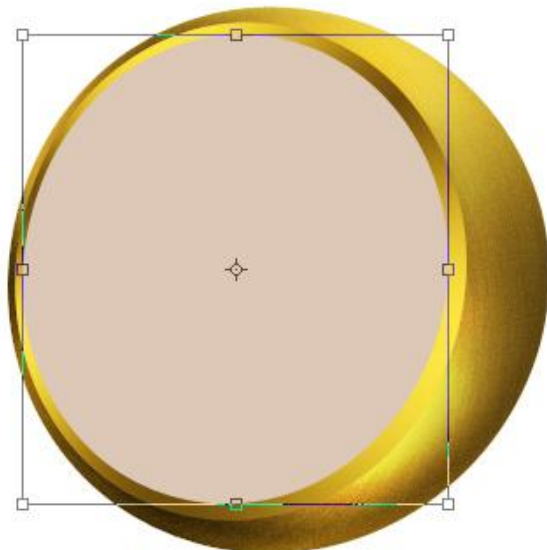
Dupliceer laag “golden border”, noem de laag “inside chair”, zet de laag als bovenste laag in het lagenpalet, boven laag “border overlay”. De laagstijlen verwijderen, geef ongeveer volgende kleur (11a). Cirkel wat kleiner maken (Ctrl + T) (11b).

Inside chair

11a



11b

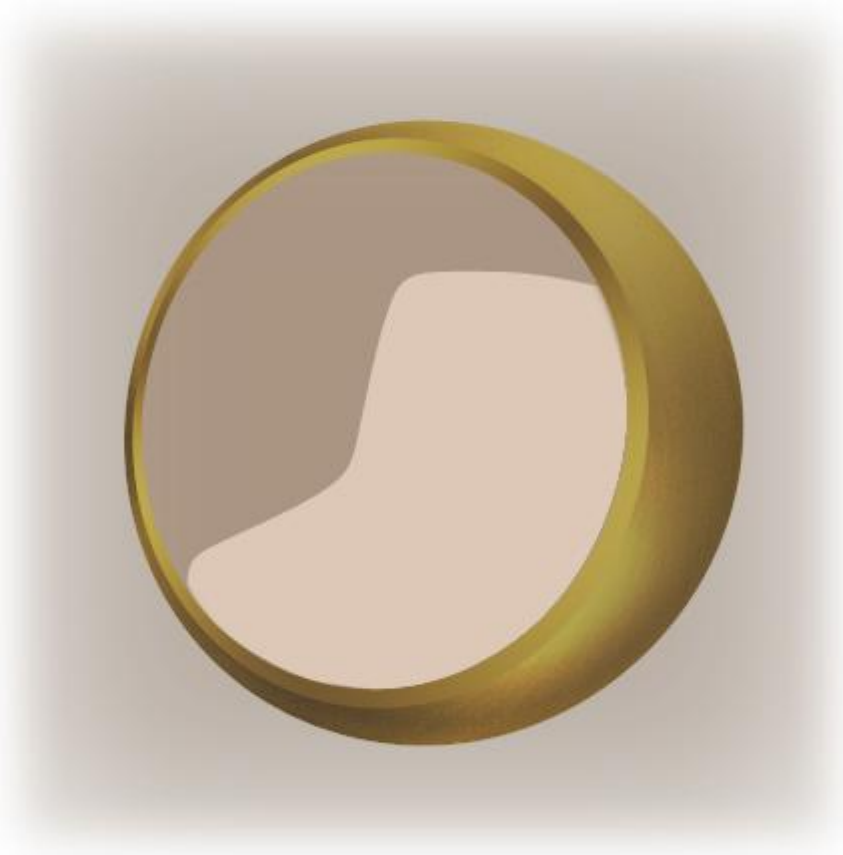


Stap 12

Nieuwe laag bovenaan, naam = "chair". Teken volgende vorm en vul met dezelfde kleur als "inside chair." (pen gebruiken)

Chair

12



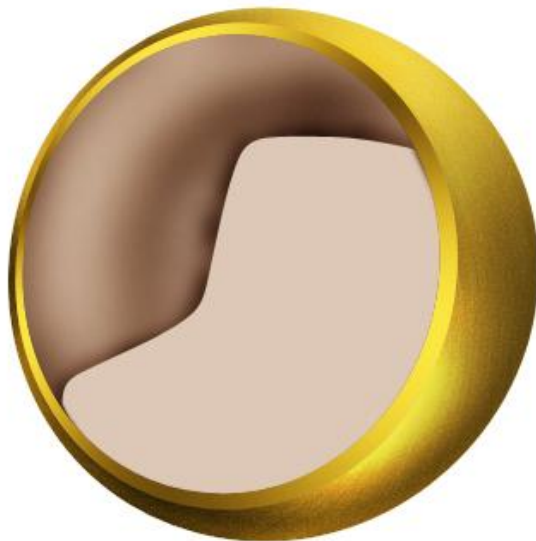
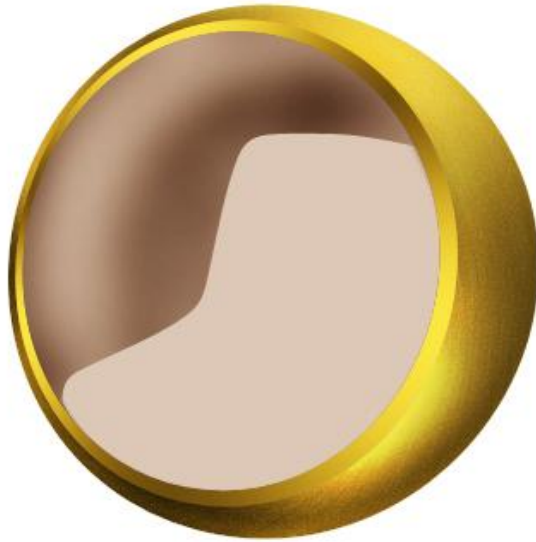
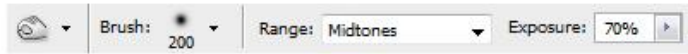
Stap 13

Gebruik Doordrukken en Tegenhouden op laag "inside chair" om volgende schaduwen te tekenen.

Inside chair

13



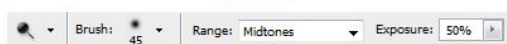
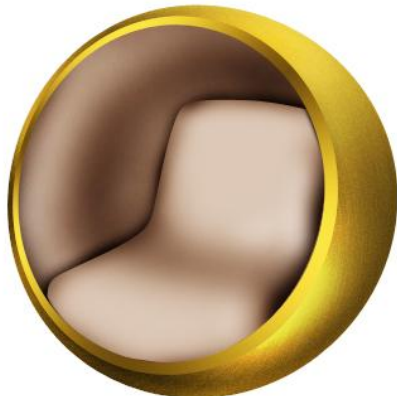
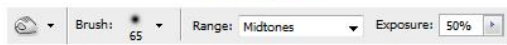


Stap 14

Selecteer laag "chair", gebruik het Tegenhouden en Doordrukken gereedschap om schaduw en belichting te schilderen.

Chair

14

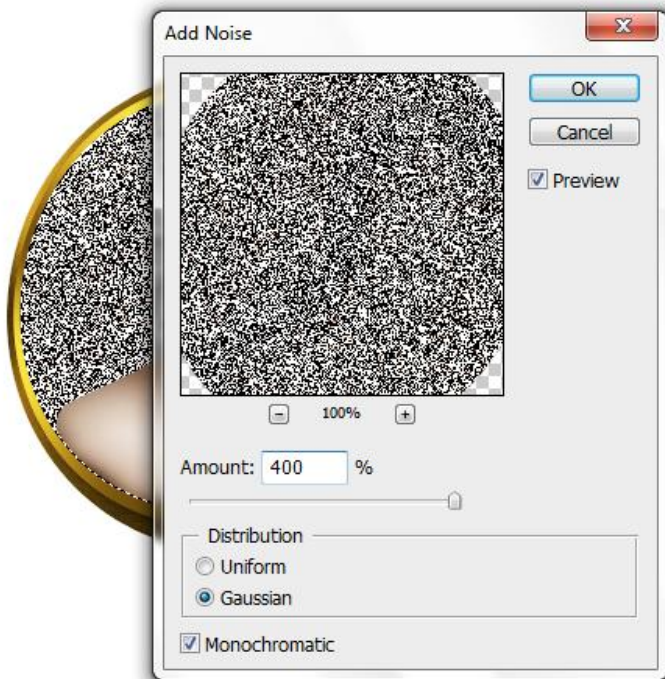


Stap 15

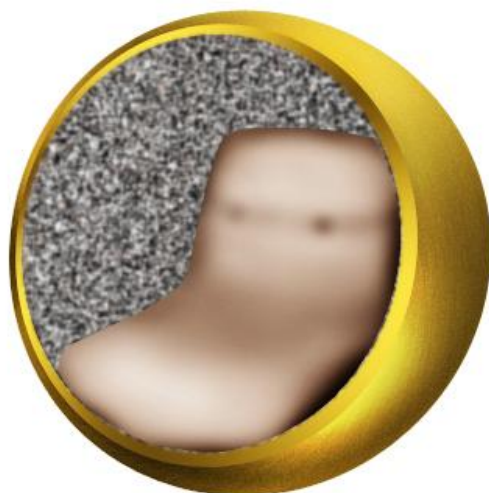
Duplicateer laag “inside chair”, noem de bekomen laag “inside chair noise.” Ga naar Filter > Ruis > Ruis met onderstaande instellingen (15a). Daarna Filter > Vervagen > Vager, klik 2 à 3 keren Ctrl+F aan (15b). Laagmodus = Zwak licht, laagdekking = 15% (15c).

Inside chair

15a



15b



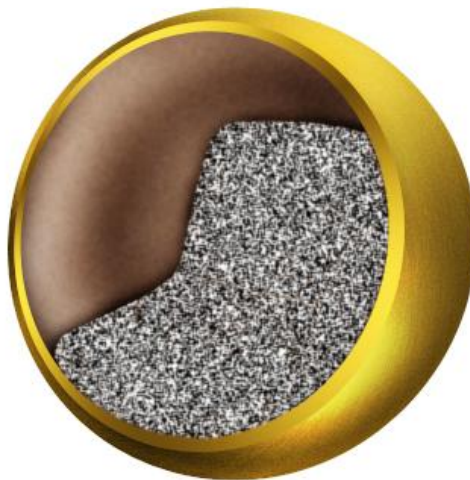
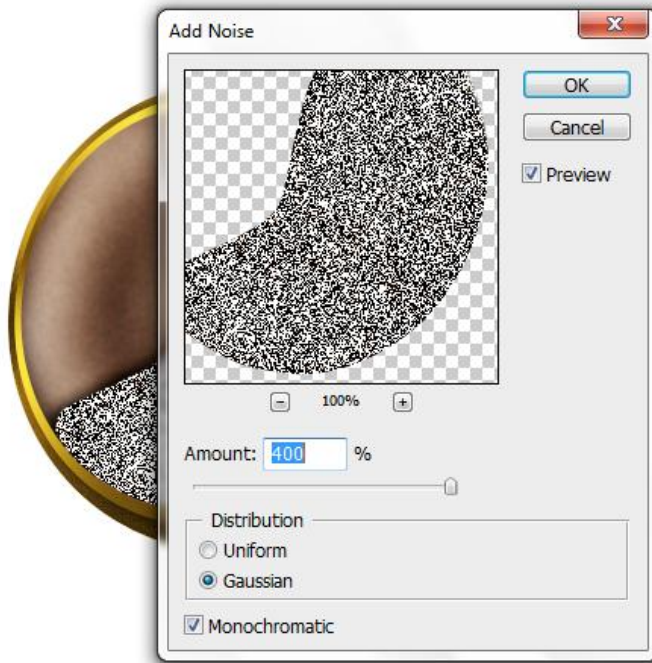
15c



Stap 16

Dupliceer laag "chair", noem de bekomen laag "chair noise". Ga naar Filter > Ruis > Ruis met onderstaande instellingen (16a). Daarna Filter > Vervagen > Vaag, klik terug 1 à 2 keren Ctrl + F (16b). Laagmodus = Zwak licht, laagdekking = 10% (16c).

Chair



Stap 17

Nieuwe laag bovenaan in het lagenpalet, naam = "buttons". Twee cirkels toevoegen (17a). Geef onderstaande laagstijlen - slagschaduw - Schuine kant en Reliëf (17b).

Buttons

17a



17b



The screenshot shows the 'Drop Shadow' layer style dialog box. On the left is a 'Styles' panel with 'Drop Shadow' selected. The main area is divided into 'Structure' and 'Quality' sections. The 'Structure' section includes: Blend Mode: Multiply; Opacity: 57%; Angle: 120°; Distance: 0 px; Spread: 0%; Size: 3 px. The 'Quality' section includes: Contour: (selected); Anti-aliased: (checked); Noise: 0%. There are 'OK', 'Cancel', and 'New Style...' buttons on the right, along with a 'Preview' checkbox and a preview window showing a dark square shadow.

The screenshot shows the 'Bevel and Emboss' layer style dialog box. On the left is a 'Styles' panel with 'Bevel and Emboss' selected. The main area is divided into 'Structure' and 'Shading' sections. The 'Structure' section includes: Style: Inner Bevel; Technique: Smooth; Depth: 100%; Direction: Up; Size: 3 px; Soften: 0 px. The 'Shading' section includes: Angle: 120°; Altitude: 30°; Gloss Contour: (selected); Anti-aliased: (checked); Highlight Mode: Screen; Opacity: 75%; Shadow Mode: Multiply; Opacity: 50%. There are 'OK', 'Cancel', and 'New Style...' buttons on the right, along with a 'Preview' checkbox and a preview window showing a beveled square.

Stap 18

Naden tekenen. Pen gebruiken, kleur = # C2AB95. Slagschaduw geven. Nieuwe laag!

Wrinkles

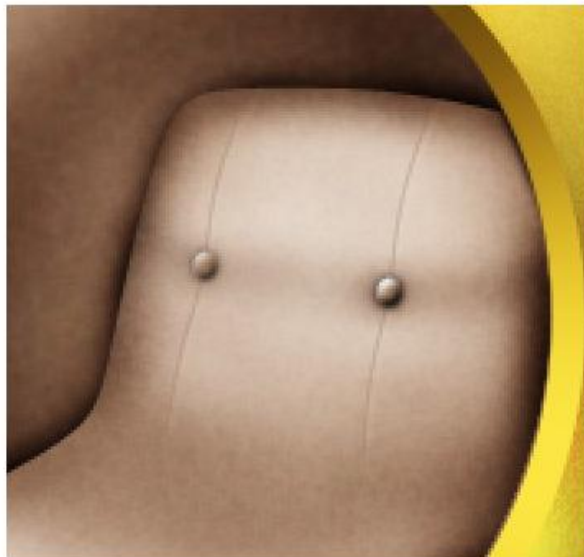
18a



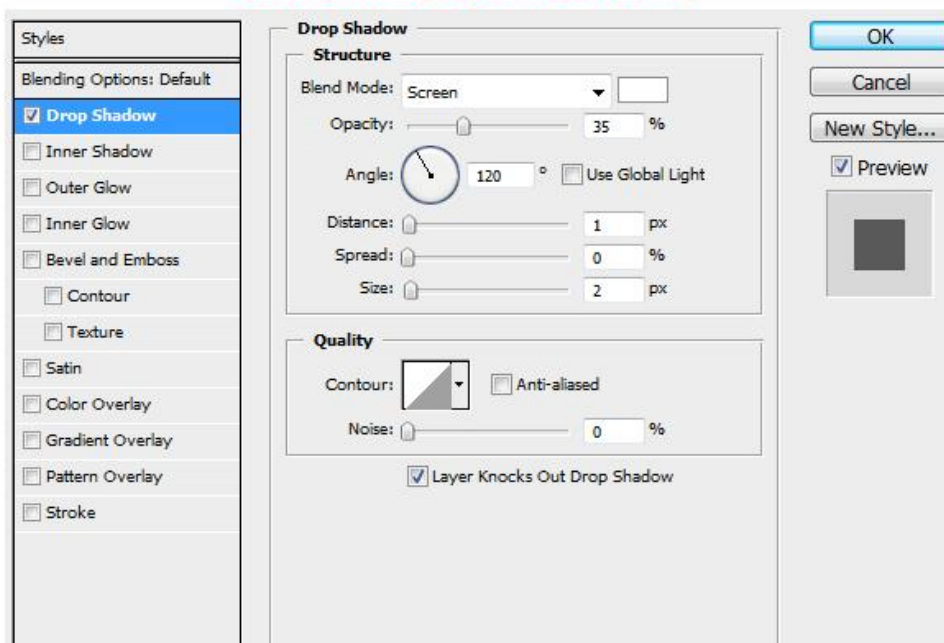
Use Pen Tool



#c2ab95



Open Blending Options and setting



Wrinkles

18b



Styles

Blending Options: Default

- Drop Shadow
- Inner Shadow
- Outer Glow
- Inner Glow
- Bevel and Emboss
- Contour
- Texture
- Satin
- Color Overlay
- Gradient Overlay
- Pattern Overlay
- Stroke

Drop Shadow

Structure

Blend Mode: Screen

Opacity: 23 %

Angle: 60 ° Use Global Light

Distance: 1 px

Spread: 0 %

Size: 2 px

Quality

Contour: Anti-aliased

Noise: 0 %

Layer Knocks Out Drop Shadow

OK

Cancel

New Style...

Preview

Wrinkles

18c



Styles

Blending Options: Default

- Drop Shadow
- Inner Shadow
- Outer Glow
- Inner Glow
- Bevel and Emboss
- Contour
- Texture
- Satin
- Color Overlay
- Gradient Overlay
- Pattern Overlay
- Stroke

Drop Shadow

Structure

Blend Mode: Screen

Opacity: 23 %

Angle: 60 ° Use Global Light

Distance: 1 px

Spread: 0 %

Size: 2 px

Quality

Contour: Anti-aliased

Noise: 0 %

Layer Knocks Out Drop Shadow

OK

Cancel

New Style...

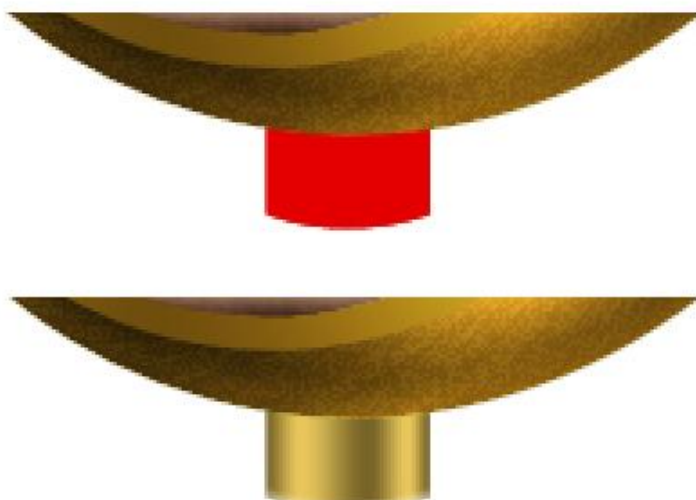
Preview

Stap 19

Nieuwe laag onder laag “golden sphere”, noem de laag “pillar.” Teken deze vorm, vul met om het even welke kleur, geef Schaduw binnen en Verloopbedekking.

Pillar

19



Open Blending Options and setting

Inner Shadow

Structure

Blend Mode: Screen

Opacity: 40 %

Angle: -90 ° Use Global Light

Distance: 2 px

Choke: 0 %

Size: 2 px

Quality

Contour: Anti-aliased

Noise: 0 %

OK Cancel New Style... Preview

Gradient Overlay

Gradient

Blend Mode: Normal

Opacity: 100 %

Gradient: Reverse

Style: Linear Align with Layer

Angle: 0

Scale: 100 %

OK Cancel New Style... Preview

1: 776428
2: e9c75c

Stap 20

Dupliceer laag "pillar". Nieuwe laag boven laag "pillar kopie". Beide lagen selecteren en samenvoegen (Ctrl + E) Noem de bekomen laag "pillar overlay", wijzig laagmodus in Bedekken.

Pillar

20

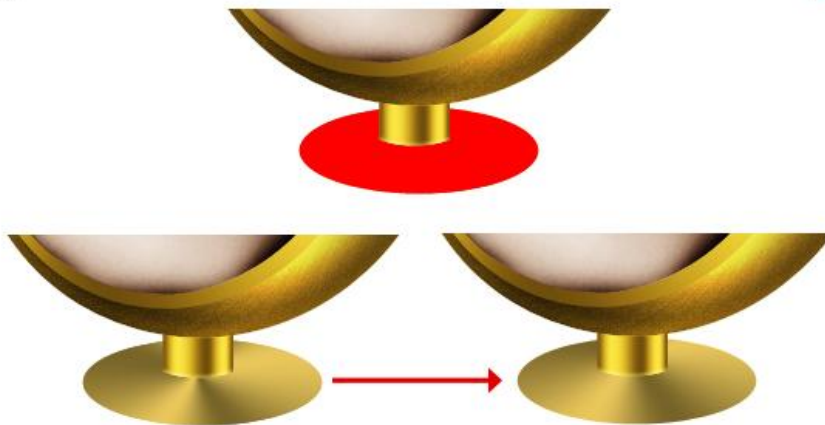


Stap 21

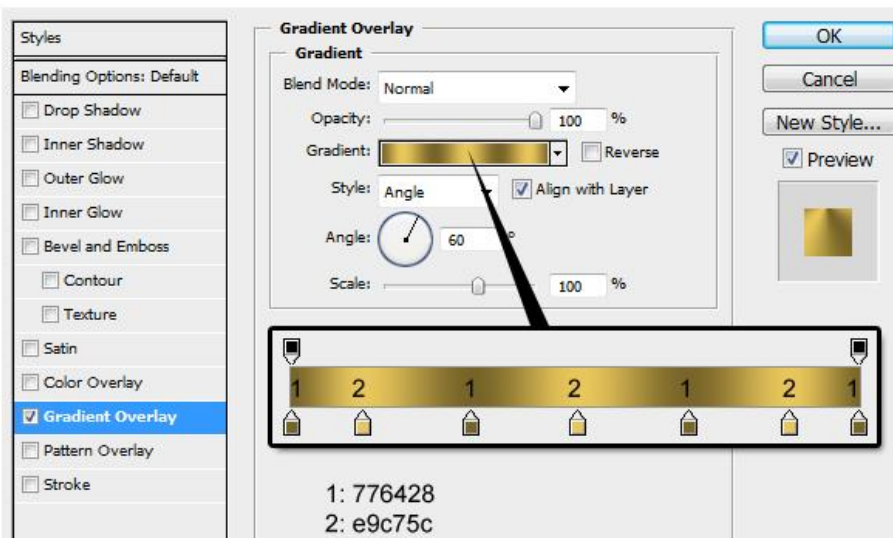
Nieuwe laag onder laag "pillar", naam = "sole", ovaal tekenen en Hoek Verloopbedekking geven.

Sole

21



Open Blending Options and setting
Place the center of the gradient towards the top

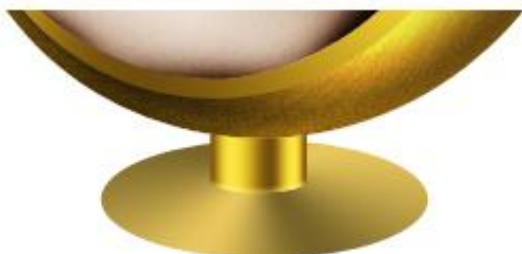


Stap 22

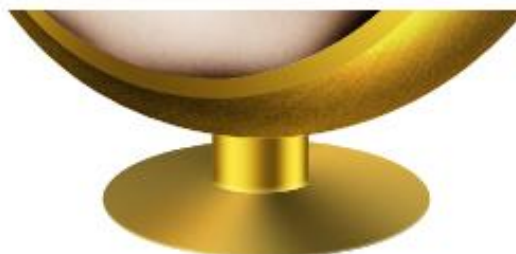
Dupliceer laag “sole”. Nieuwe laag boven laag “sole kopie”, beide lagen selecteren en samenvoegen (Ctrl + E). Noem de bekomen laag “sole burn”, gebruik het Doordrukken gereedschap om schaduwen toe te voegen zoals in figuur (22) getoond wordt.

Sole burn

22



Before



After

Stap 23

Dupliceer laag “sole burn”, noem de bekomen laag “sole overlay”, laagmodus = Bedekken.

Sole overlay

23



Stap 24

Duplicateer laag “sole”, noem de bekomen laag “sole 2”. Laag “sole 2” onder laag “sole” plaatsen. Verplaats de laag naar beneden door cursorpijltje naar beneden enkele keren aan te klikken (24).

Sole 2

24

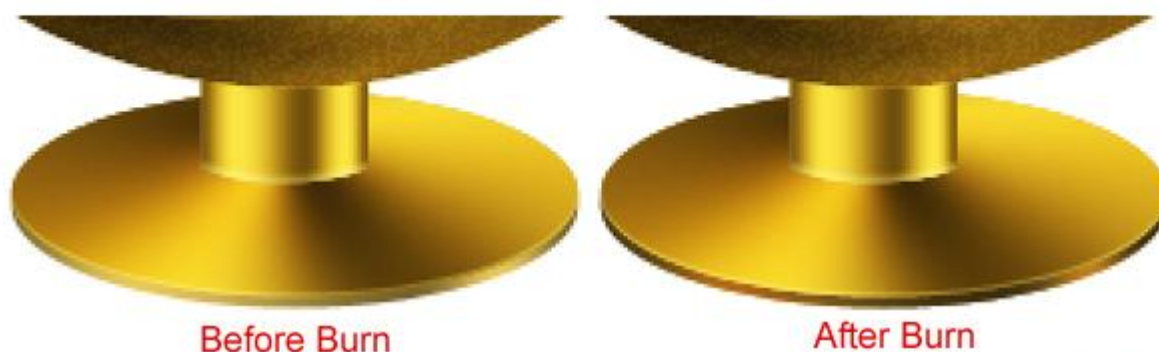


Stap 25

Duplicateer laag “sole 2”, nieuwe laag boven laag “sole 2 kopie”, beide lagen selecteren en samen voegen. Noem de bekomen laag “sole 2 over”, gebruik Doordrukken gereedschap om schaduwen toe te voegen (25a), Wijzig laagmodus in Bedekken (25b).

Sole 2 overlay

25a



Before Burn

After Burn

25b



Change Blending Mode to Overlay

Stap 26

Vul achtergrondlaag met lineair verloop, zie gebruikte kleuren.



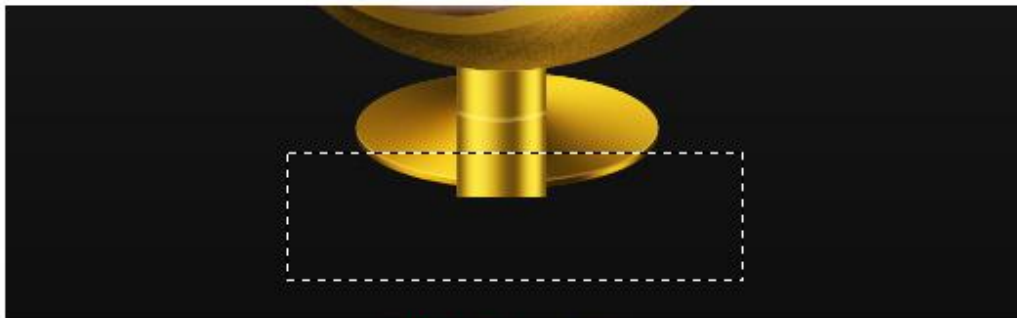
Stap 27

Selecteer de lagen "pillar" en "pillar overlay," rechtsklikken op de lagen en kiezen voor 'lagen dupliceren', ok, klik dan Ctrl + E om die kopies samen te voegen, noem de bekomen laag "pillar shadow." Zet de laag onder laag "pillar" en volg onderstaande stappen.

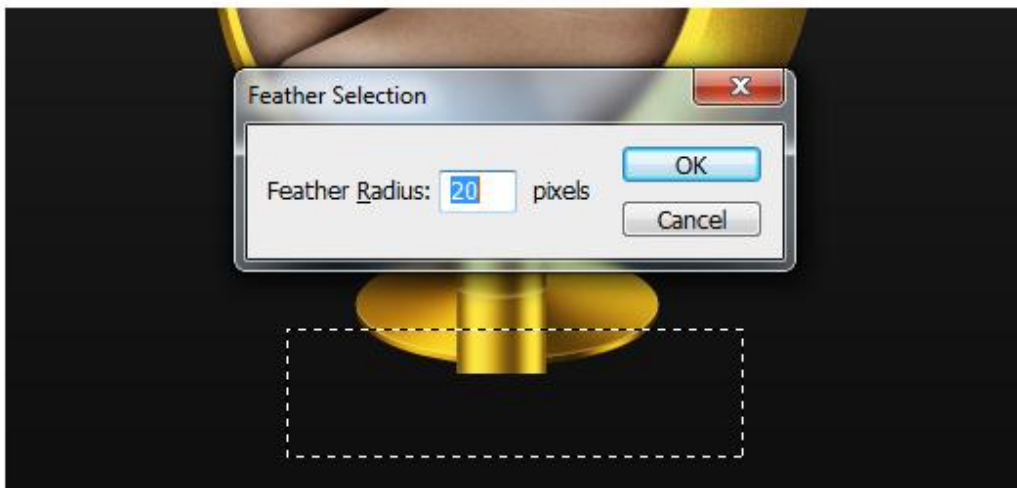
- verschuif laag naar onderen
- maak rechthoekige selectie
- doezel met 20 px
- klik Ctrl + Alt + D ; OK
- klik nu 3 keren de delete toets aan en deselecteer

Pillar shadow

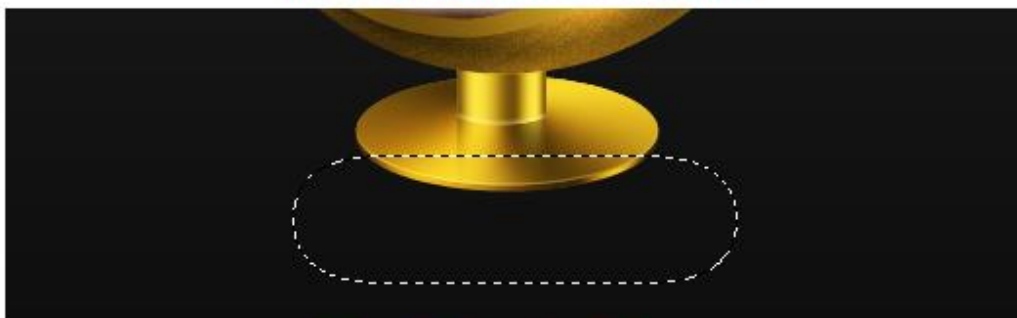
27



Make the selection



Press Command + Alt + D and set



Press Delete about 3 times

Stap28

Indien gewenst kan je nog een weerkaatsing maken van de stoel!

Onderste laag onzichtbaar maken, sta op bovenste laag en klik Ctrl + shift + Alt + E, draai die laag verticaal, verplaats naar onder, transformeer en verminder de laagdekking.

Laagmasker toevoegen, trek op het laagmasker een lineair verloop zwart/wit van onder naar boven.

Zie eindoplossing aan het begin van deze les.