http://www.psd-dude.com/tutorials/photoshop.aspx?t=create-a-metal-coin-inphotoshop&utm\_source=feedburner&utm\_medium=email&utm\_campaign=Feed%3A+Psd-dude-Photoshop-Tutorials+%28PSD-dude.com+-+Photoshop+Tutorials%29

## Metalen munt



<u>Gebruikt</u> : lederen structuur als achtergrond; cirkelvormen; embossed stijlen; meisje; metalen structuur;

1) Open een achtergrondstructuur, bijvoorbeeld deze donkere lederen structuur.

Ovalen vormgereedschap: SHIFT toets ingedrukt houden voor een mooie cirkelvorm; kleur = # 6D6D6D Noem de vormlaag "cirkel1"



2) Dupliceer de cirkel laag; noem de laag "cirkel2"; selecteer de vorm met het Pad selectie gereedschap; klik CTRL+C gevolgd door CTRL+V (kopiëren en plakken van de vorm in dezelfde vormlaag); transformeer deze bekomen cirkelvorm naar een grootte van ongeveer 95%



Metalen munt - blz. 2

3) Deze tweede cirkelvorm binnen de laag "cirkel2" selecteren met Pad selectie gereedschap; klik nu in optiebalk op 'Verwijderen uit Vormgebied' (voorste vorm verwijderen CS6).



4) We voegen wat decoraties toe; deze cirkelvormen laden en gebruiken.



Metalen munt - blz. 3

5) Geef de laag "cirkel2" en de laag "sterren en stippen" volgende laagstijlen:. zet eerst de laagvulling op 0%. We hebben een stijl gebruikt uit een set '<u>Letterpress and Emboss</u> Photoshop Styles' met kleine aanpassingen.

\* Slagschaduw : modus = Vermenigvuldigen

Styles	- Structure	ОК
Blending Options: Custom	Blend Mode: Multiply	Reset
🛛 Drop Shadow	Opacity:	New Style
✓ Inner Shadow		Droviow
Outer Glow	Angle: 120 ° Use Global Light	<u>▼ Prev</u> iew
🗹 Inner Glow	Distance: 4 px	
Bevel and Emboss	Spread: 0 %	
Contour	<u>Size:</u> 3 px	
Texture	Quality	
Satin		
Color Overlay	Contour: Antr-ajiased	
Gradient Overlay	<u>N</u> oise: 0 %	
Pattern Overlay	Layer Knocks Out Drop Shadow	
Stroke	Make Default Reset to Default	

## \* Schaduw binnen

Styles	- Inner Shadow		ОК
Blending Options: Custom	Blend Mode: Multiply		Reset
V Drop Shadow	Opacity:	-0- 80 %	New Style
Inner Shadow			
Outer Glow	Angle: -90	° 🔄 Use <u>G</u> lobal Light	Preview
V Inner Glow	Distance:	2 px	
Bevel and Emboss	Choke: 🕞	0 %	
Contour	<u>Size:</u>	2 px	
Texture	- Quality		
Satin			
Color Overlay	Contour:	Anti-aliased	
Gradient Overlay	Noise:	0 %	
Pattern Overlay	Make Default	Reset to Default	
Stroke			

\* Gloed binnen : modus = Kleur Tegenhouden; witte kleur

Styles	Inner Glow		ОК
	Structure		
Blending Options: Custom	Blend Mode: Color Dodge 👻		Reset
Drop Shadow	Opacity:	%	New Style
✓ Inner Shadow	<u>N</u> oise: 0 0	%	2 Proviow
Outer Glow		T.	
🛛 Inner Glow		<u> </u>	
Bevel and Emboss	Elements		
Contour	Technique: Softer +		
Texture	Source: O Center O Edge		
Satin	Choke: 0 0	%	
Color Overlay	<u>≦ize:</u> <u>3</u>	px	
Gradient Overlay	Quality		
Pattern Overlay	Contour:		
Stroke			
	<u>Range:</u> 50	96	
	0	%	
	Make Default Reset to De	efault	

\* Schuine kant en Reliëf :

modus hooglichten = Kleur Tegenhouden; modus schaduwen = Vermenigvuldigen

5tyles	Bevel and Emboss		ОК
Blending Options: Custom	Style: Outer Revel		Reset
Drop Shadow	Technique: careath		New Style
Inner Shadow	Denth: 0	96	
Outer Glow	Direction: O Un O Down	<u> </u>	<u>Iv</u> Pre <u>v</u> iew
V Inner Glow	Sige: 1	рх	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Bevel and Emboss	Soften: -	px	
Contour	Chading		
Texture	Angle: 00 0		
Satin	Use Global Ligh	t	
Color Overlay	Altitude: 30 °		
Gradient Overlay	Gloss Contour:		
Pattern Overlay			
Stroke	Highlight Mode: Color Dodge 👻		
	<u>Opacity:</u> 80	%	
	Shadow Mode: Multiply 🗸		
	Opacity: 60	%	
			-

Na deze aanpassingen, vooral bij laag "cirkel2"; bekom je ongeveer onderstaand resultaat.



Geef laag "cirkel1" volgende Slagschaduw

Laagstijl		X
Lagstijl          Stijlen         Opties voor overvloeien: standaard         Stagschaduw         Schaduw binnen         Gloed buiten         Gloed buiten         Gloed buiten         Schuine kant en reliëf         Contour         Structuur         Satijn         Kleurbedekking         Verloopbedekking         Patroonbedekking         Lijn	Slagschaduw         Structuur         Overvloeimodus:         Dekking:         75         Hoek:         120         Globale belichting gebruiken         Afstand:         18         px         Spreiden:         0         Grootte:         51         px         Kwaliteit         Contour:         Image:         Image:	OK Annuleren Nieuwe stijl Voorvertoning

6) Afbeelding met meisje gebruiken voor een reliëf effect in het midden van de munt. Binnen het psd bestand (als je dit hebt kunnen downloaden) vind je een Slim Object dat je hier eventueel kan toevoegen voor een eigen afbeelding. Hieronder uitleg voor een eigen afbeelding: Open de afbeelding; geef minder verzadiging (Ctrl + Shift + U); netjes uitselecteren; toevoegen.



7) Ga naar Filter  $\rightarrow$  Stileer  $\rightarrow$  Reliëf.



Metalen munt - blz. 7

8) Laagmodus = Bedekken; laag met meisje dupliceren; laagdekking = 50% of minder voor wat minder contrast.



9) Nog details toevoegen zoals bijvoorbeeld tekst; het jaartal; ... Geef deze lagen ook laagstijlen.



Metalen munt - blz. 8

## Hieronder de toegevoegde laagstijlen; aanpassen aan eigen lettertype; laagvulling = 0%.

Laagstijl Stjien Opties voor overvloeien: aangepast Slagschaduw Schaduw binnen Gloed buiten Gloed binnen Schuine kant en reliëf Contour Structuur Satjn Kleurbedekking	Slagschaduw Structuur Overvloeimodus: Vermenigvuldigen Dekking: Dekking: 11 % Hoek: 120 Globale belichting gebruiken Afstand: 4 px Spreiden: 0 % Grootte: 3 px Kwaliteit	OK Annuleren Nieuwe stijl Voorvertoning
□ Verloopbedekking □ Patroonbedekking □ Lijn	Ruis:0 %	

Laagstijl		X
Stijlen         Opties voor overvloeien: aangepast         Slagschaduw         Schaduw binnen         Gloed buiten         Gloed buiten         Schuine kant en reliëf         Contour         Structuur         Satijn         Kleurbedekking         Verloopbedekking         Patroonbedekking         Lijn	Schaduw binnen Structuur Overvloeimodus: Vermenigvuldigen Dekking: B0% Hoek: 990° Globale belichting gebruiken Afstand: 2 px Inperken: 0% Grootte: 2 px Kwaliteit Contour: Anti-aliased Ruis: 0% Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	OK Annuleren Nieuwe stji

Laagstijl		X
Stijlen         Opties voor overvloeien: aangepast         Slagschaduw         Schaduw binnen         Gloed buiten         Gloed buiten         Schuine kant en reliëf         Contour         Structuur         Satijn         Kleurbedekking         Verloopbedekking         Patroonbedekking         Lijn	Gloed binnen Structuur Overvloeimodus: Kleur tegenhouden Dekking: 30 % Ruis: 0 % Ruis: 0 % Elementen Techniek: Zachter  Bron: Centreren Bron: Centreren Rand Inperken: 0 % Grootte: 3 px Kwaliteit Contour: Anti-aliased Bereik: 50 % Jitter: 0 % Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	OK Annuleren Nieuwe stijl Voorvertoning

Stijlen   Opties voor overvloeien: aangepast   Slagschaduw   Schauluw binnen   Gloed buiten   Øloed buiten   Otties kant en relief   Schaulum kant en relief   Schaulum kant en relief   Schuine kant en relief   Glascontour:   Januer   Schaduwmodus:   Verloopbedekking   Lin   Dekking:   Dekking:   Dekking:	agstijl		X
Opties voor overvloeien: aangepast   Slagschaduw   Schaduw binnen   Gloed buiten   Gloed buiten   Soloed binnen   Schuime kant en relief   Schuime kant en relief   Structuur   Structuur   Structuur   Stijl   Schaduw   Modus markeren:   Kleurbedekking   Patroonbedekking   Lijn   Modus markeren:   Kleur tegenhouden   Optiking:	Stijlen	Schuine kant en reliëf	ЭК
Slagschaduw   Schaduw binnen   Gloed buiten   Contour   Gloed binnen   Schuine kant en relief   Schuine kant en relief   Contour   Contour   Structuur   Structuur   Structuur   Structuur   Schaduw   Hoek:   Janscontour:   Janscon	Opties voor overvloeien: aangepast	Anni	uleren
Schaduw binnen       Techniek: Vloeiend       ▼         Gloed buiten       Diepte:       50 %         Gloed binnen       Richting: ③ Omhoog ③ Omlaag       ▼         Schuüne kant en relief       1 px         Contour       1 px         Satijn       Schaduw         Kleurbedekking       0 px         Verloopbedekking       Staduw         Barscontour:       J anti-alased         Lijn       Modus markeren:         Kleurbedekking       100 %         Schaduwmodus:       Vermenigvuldigen	Slagschaduw	Stiji: Schulne kant bulten V	o stil
Gloed buiten  Diepte: 50 %  Richting: Omhoog Omlaag  Formaat: 1 px Zachter maken: 0 px  Schuiume kant en relief  Schaduw  Sstructuur  Schaduw  Hoek: 53 ° Globale belichting gebruiken 37 ° Glanscontour: ↓ Anti-aliased  Modus markeren: Kleur tegenhouden  Dekking: 100 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen  Dekking: 73 %	Schaduw binnen	Techniek: Vloeiend	u octobio
Schuine kant en reliéf   Schuine kant en reliéf   Contour   Structuur   Structuur   Satjn   Kleurbedekking   Verloopbedekking   Patroonbedekking   Glanscontour:   Jin   Glanscontour:   Opatronbedekking   Dekking:   Oldus markeren:   Kleur tegenhouden   Dekking:   Dekking:   Dekking:   73 %	Gloed buiten	Diepte: 6 50 %	verconin
Schuine kant en reliéf       Formaat:       1       px         Contour       1       px       Zachter maken:       0       px         Structuur       Structuur       Staduw       Schaduw       Schaduw         Satjin       Hoek:       53       Globale belichting gebruiken         Verloopbedekking       Glanscontour:       Image:	Gloed binnen	Richting: 💿 Omhoog 💿 Omlaag	
Contour       Zachter maken: 0 px         Structuur       Stin         Statin       Schaduw         Kleurbedekking       Globale belichting gebruiken         Patroonbedekking       Glanscontour: 1 P Anti-alased         Modus markeren:       Kleur tegenhouden         Dekking:       100 %         Schaduwmodus:       Vermenigvuldigen	Schuine kant en reliëf	Formaat: 0 1 px	
Structuur         Satjn         Kleurbedekking         Verloopbedekking         Patroonbedekking         Glanscontour:         Image: Control of the structure         Modus markeren:         Kleur tegenhouden         Dekking:         Image: Dekking: Dekking:         Image: Dekking: Dekking:	Contour	Zachter maken: 0 px	
Satjin Satjin Kleurbedekking Patroonbedekking Lijn Glanscontour:  Constrained Modus markeren: Kleur tegenhouden Dekking: 100 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen Dekking: 73 %	Structuur		
Kleurbedekking       53 °         Verloopbedekking       Glabale belichting gebruiken         Patroonbedekking       37 °         Lijn       Glanscontour:       Image: Im	Satin	Schaduw	
Verloopbedekking       Globale belichting gebruiken         Patroonbedekking       Glanscontour:         Lijn       Image: Control of the second	Kleurbedekking	Hoek: 53 °	
Patroonbedekking       Glanscontour:       Image: Control of the second	Verloopbedekking	Globale belichting gebruiken	
Glanscontour: C Anti-alased Glanscontour: C Anti-alased Modus markeren: Kleur tegenhouden Dekking: 100 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen Dekking: 73 %	Patroonbedekking	Hoogte: 37 3	
Modus markeren: Kleur tegenhouden		Glanscontour: 🗸 📝 Anti-aliased	
Modus markeren:     kleur tegennouden        Dekking:     100 %       Schaduwmodus:     Vermenigvuldigen       Dekking:     73 %			
Dekking: 100 % Schaduwmodus: Vermenigvuldigen Dekking: 73 %		Modus markeren: Kleur tegennouden	
Schaduwmodus: Vermenigvuldigen   Dekking: 73 %		Dekking: 100 %	
Dekking: 73 %		Schaduwmodus: Vermenigvuldigen 🔻	
		Dekking: 73 %	
Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen		Tot standaardwaarden maken Standaardwaarden herstellen	

10) We voegen nog een metalen/gouden structuur toe ; modus = Bedekken;

Ctrl + klik op laagicoon van laag "cirkel1"; voeg aan de laag met structuur een laagmasker toe. Hieronder eigen voorbeeld met lagenpalet:



## 11) Je kan nog volgend lichteffect toevoegen

Nieuwe laag; lichtstrepen teken met zacht wit penseel; modus = bedekken; dekking verminderen



Metalen munt - blz. 10

Op dezelfde manier wat schaduweffecten toevoegen met zwart zacht penseel nog een rustieke

Hieronder het voorbeeld uit de oefening met Slim Object "Your Image Here". Enkel dubbelklikken op het Slim object ; zelfde stappen volgen met eigen afbeelding; slim object sluiten en opslaan.



Hieronder nog enkele voorbeelden.



Metalen munt - blz. 12