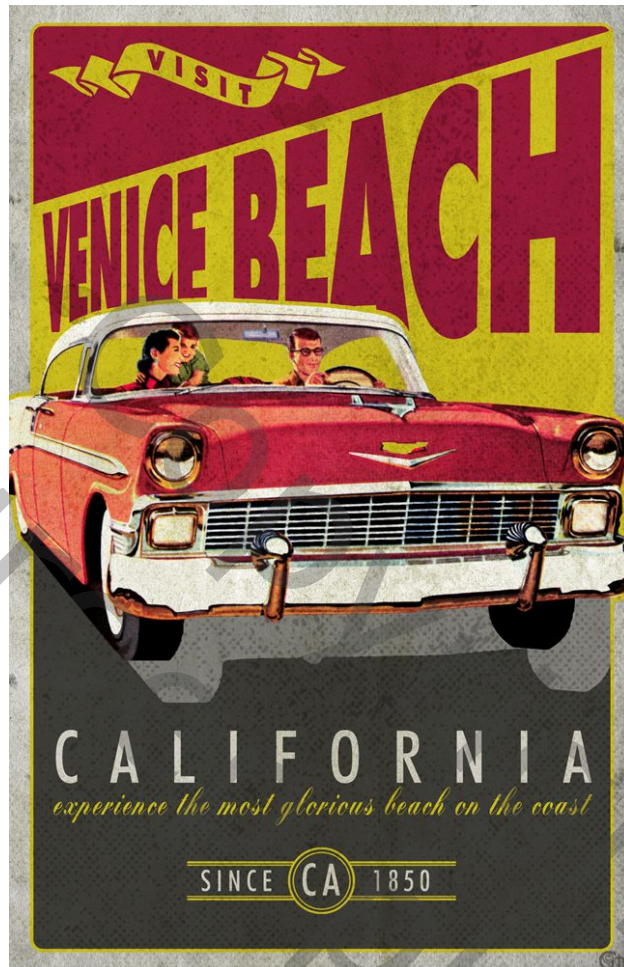
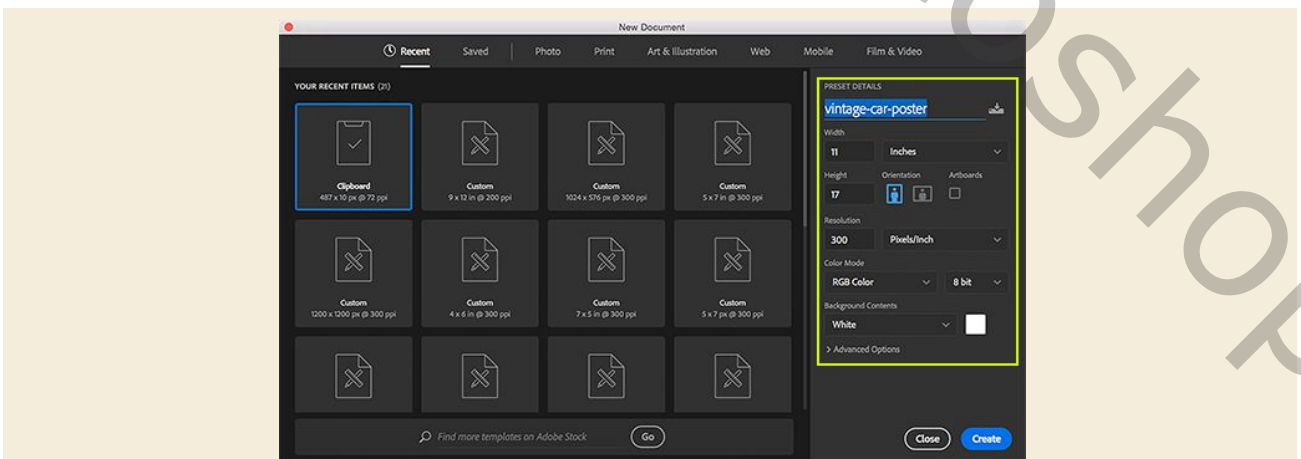


Vintage Car Poster

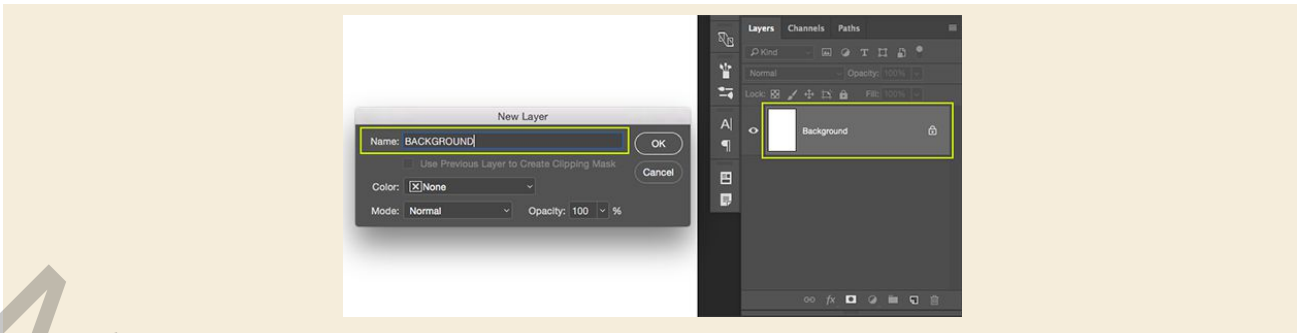
Les van : <https://www.designcuts.com/tutorials/design-a-vintage-car-poster-in-photoshop/>



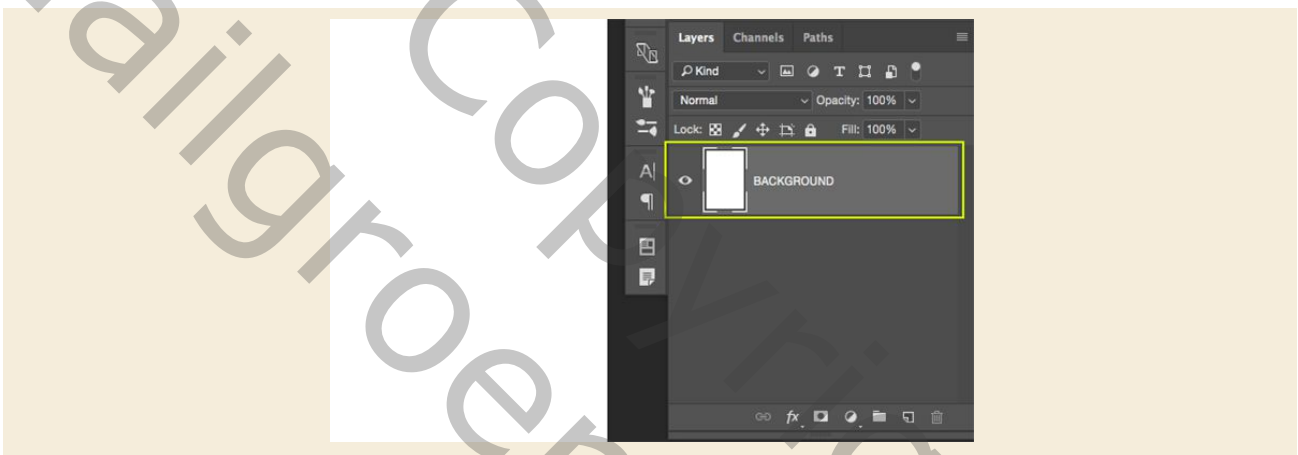
Om te beginnen openen we Photoshop en maken we een nieuw document dat 11inch breed bij 17inch lang is en ingesteld is op 'RGB' Kleurmodus met de 'Achtergrondinhoud' ingesteld op 'Wit'. We willen ook zeker weten dat we een 'Resolutie' van '300' hebben en dan zullen we een naam voor ons document invoeren. In dit geval gebruik ik de naam 'vintage-auto-poster' maar je kunt elke gewenste naam gebruiken. Als je dat hebt gedaan, ga je gang en klik je op 'Maken' in de rechterbenedenhoek om je document te maken.



Nadat u uw nieuwe document hebt gemaakt, ziet u een vergrendelde laag met de naam 'Achtergrond' in uw lagenpalet. Dubbelklik op deze laag om de laag te ontgrendelen en noem ze opnieuw achtergrond.



Na het hernoemen en ontgrendelen van de laag zou je lagenpalet slechts één 'ACHTERGROND'-laag moeten hebben die op deze manier ontgrendeld is:

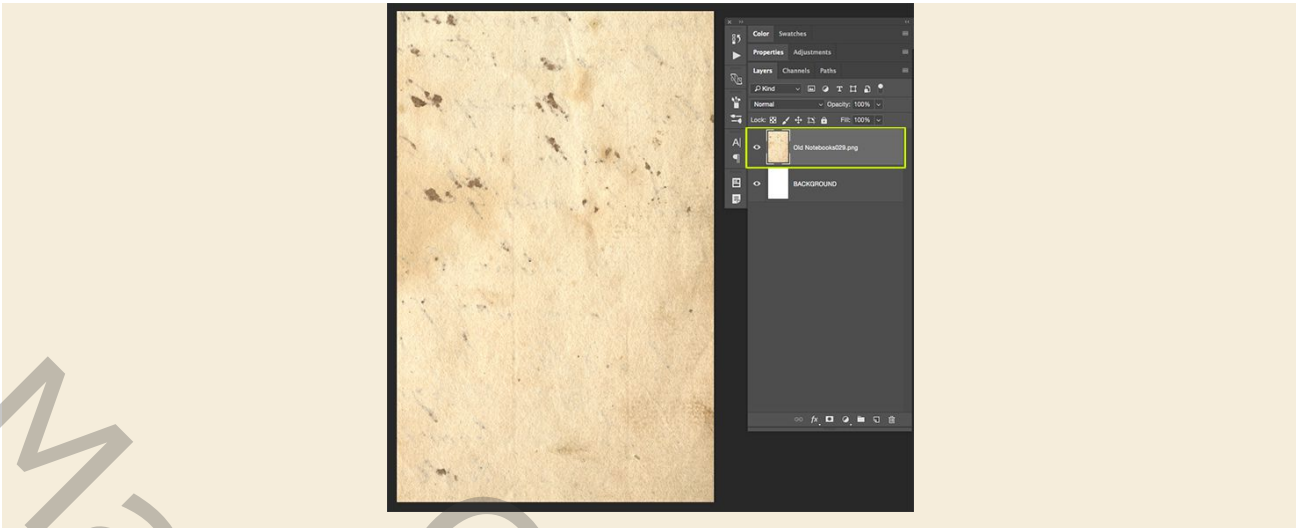


Stap 2: Onze eerste textuur toevoegen

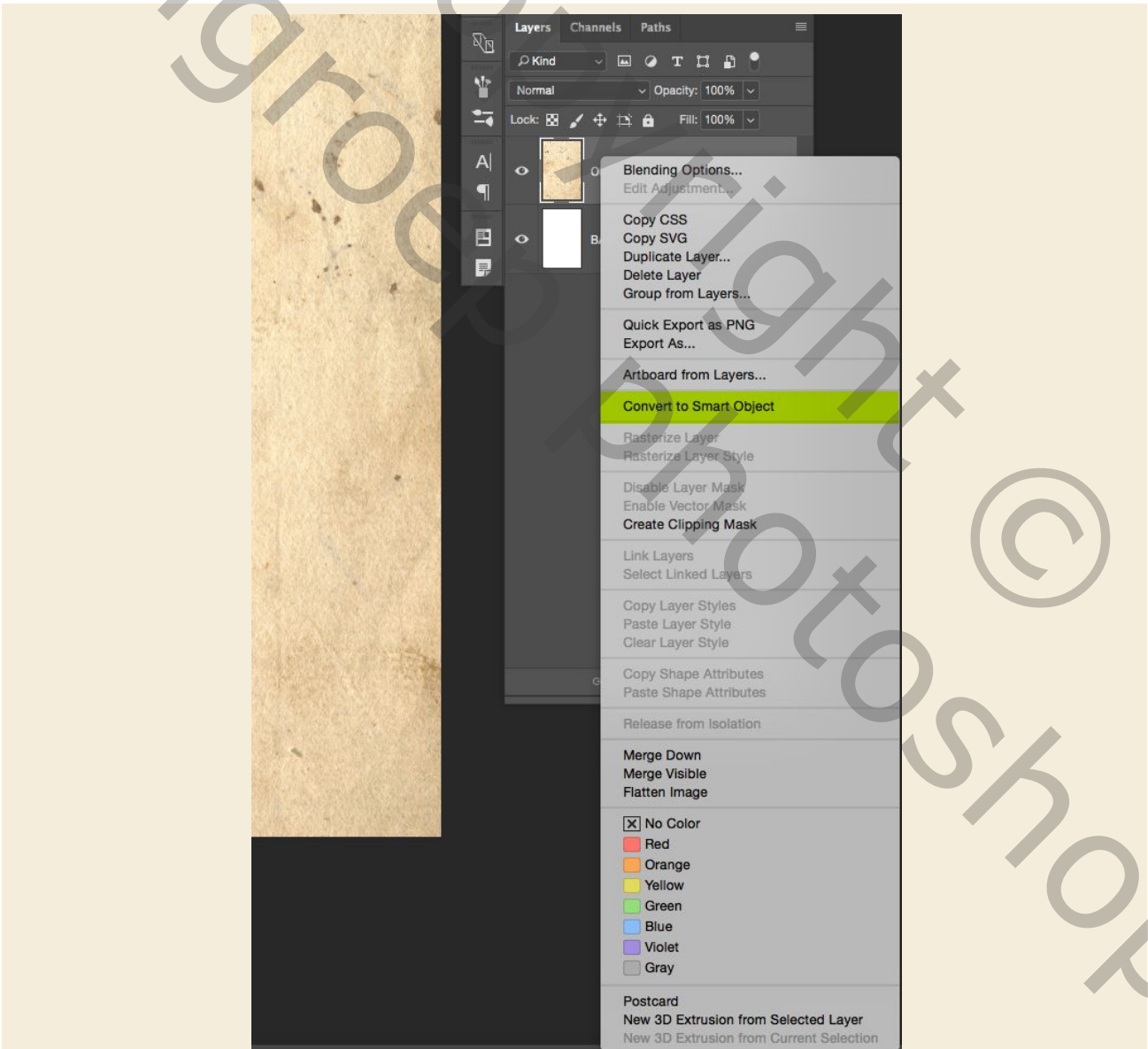
Open het bestand 'Old Notebooks029.png' uit de freebies-map in Photoshop.



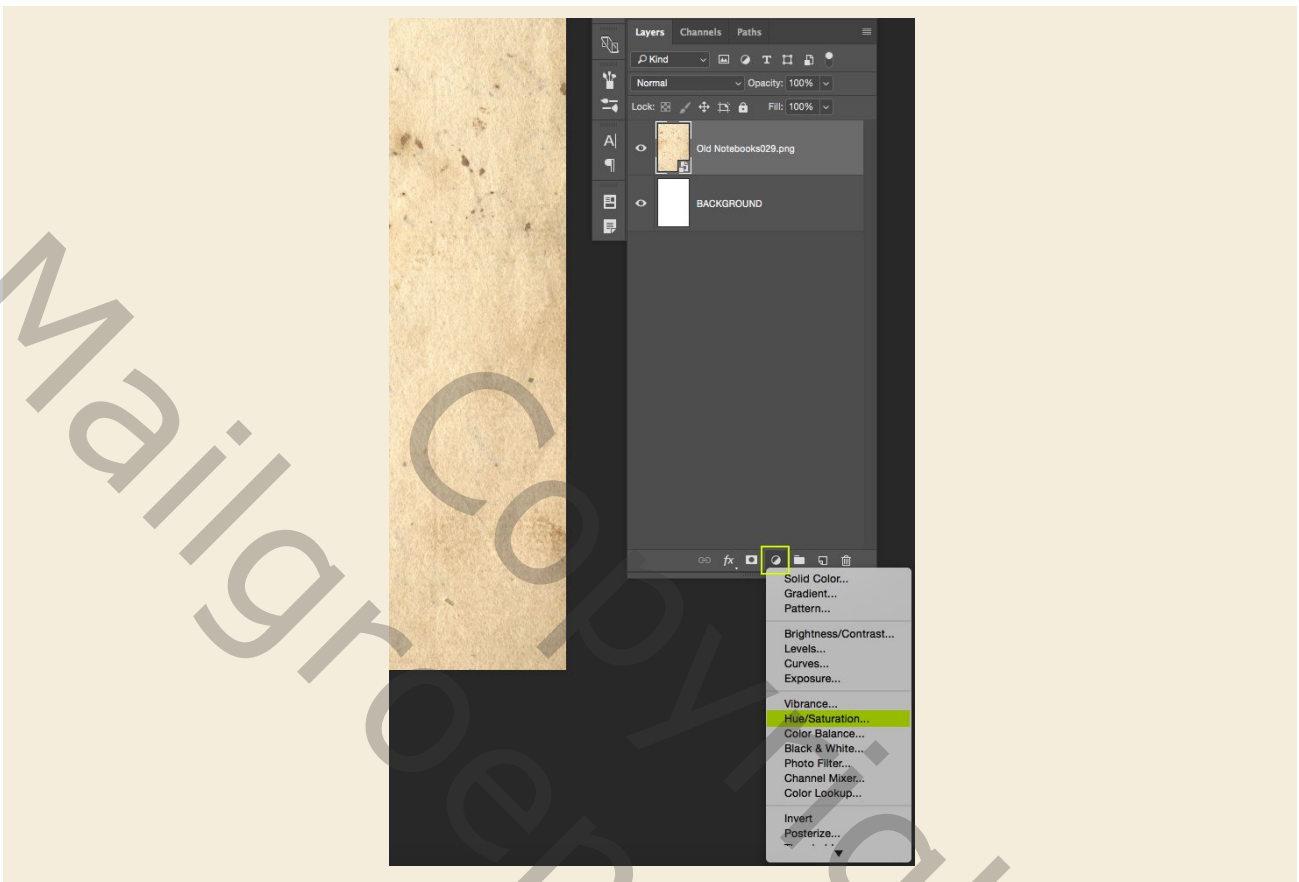
Klik en sleep(of kopieer en plak) de textuur naar uw document en plaats deze boven aan uw lagenpalet. De afbeelding is aanzienlijk groter dan het canvasegebied, maar dat is goed. Wat we willen doen is de textuur zo plaatsen dat alleen de juiste pagina van de oude notitieblok zichtbaar is op ons canvas, dus zorg ervoor dat u de 'goot' of het midden van het boek niet in uw werkruimte ziet. Dubbelklik op de tekst 'Laag 1' in je lagenpalet om de structuur te hernoemen - hier ga ik de naam van het bestand zelf gebruiken zoals hieronder getoond:



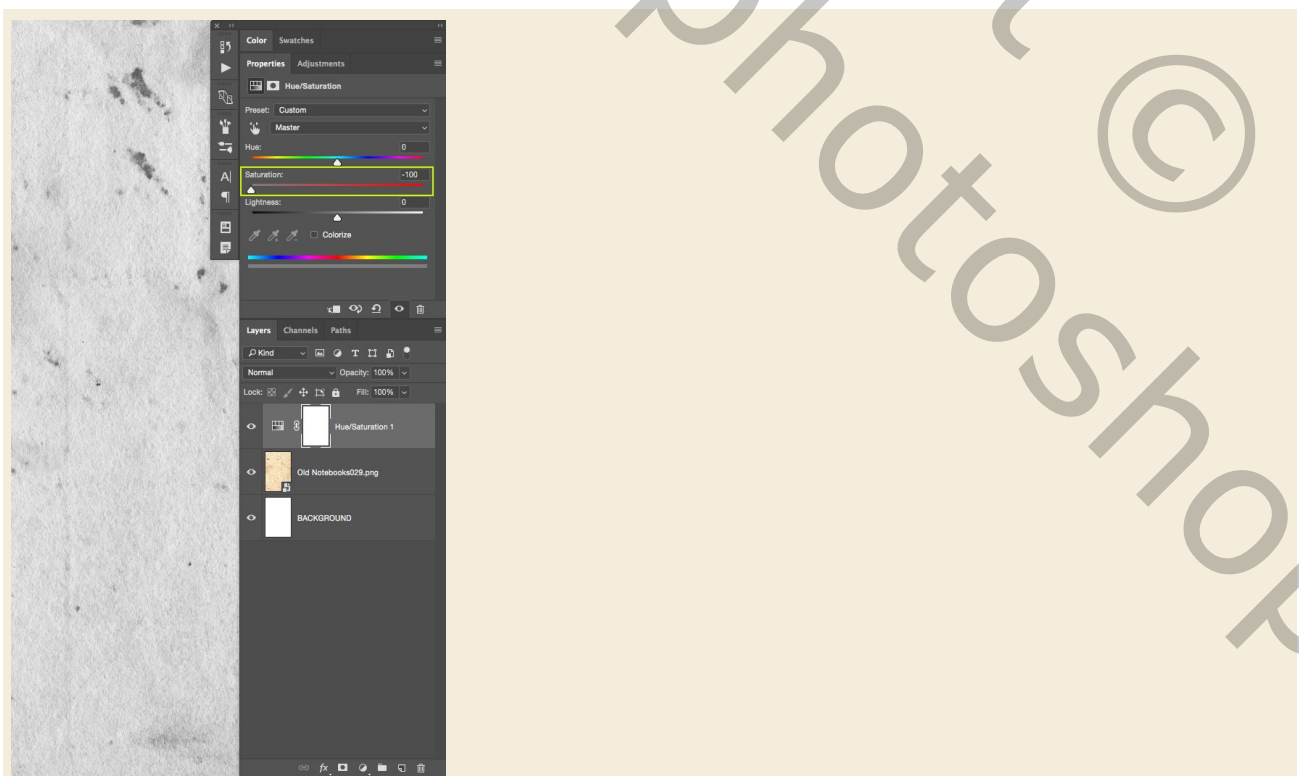
Nadat u de naam van uw bestand hebt gewijzigd, houdt u de Control-toets ingedrukt en klikt u op de laag om een vervolgkeuzemenu weer te geven. Kies uit de lijst die verschijnt de optie 'Omzetten in slim object' zoals aangegeven in de afbeelding hieronder:



Klik vervolgens op het pictogram Aanpassingslaag onder in het lagenpalet en je ziet een ander vervolgkeuzemenu. In dit menu willen we de optie 'Kleuring / verzadiging ...' selecteren om de aanpassingslaag boven onze textuur aan te brengen.

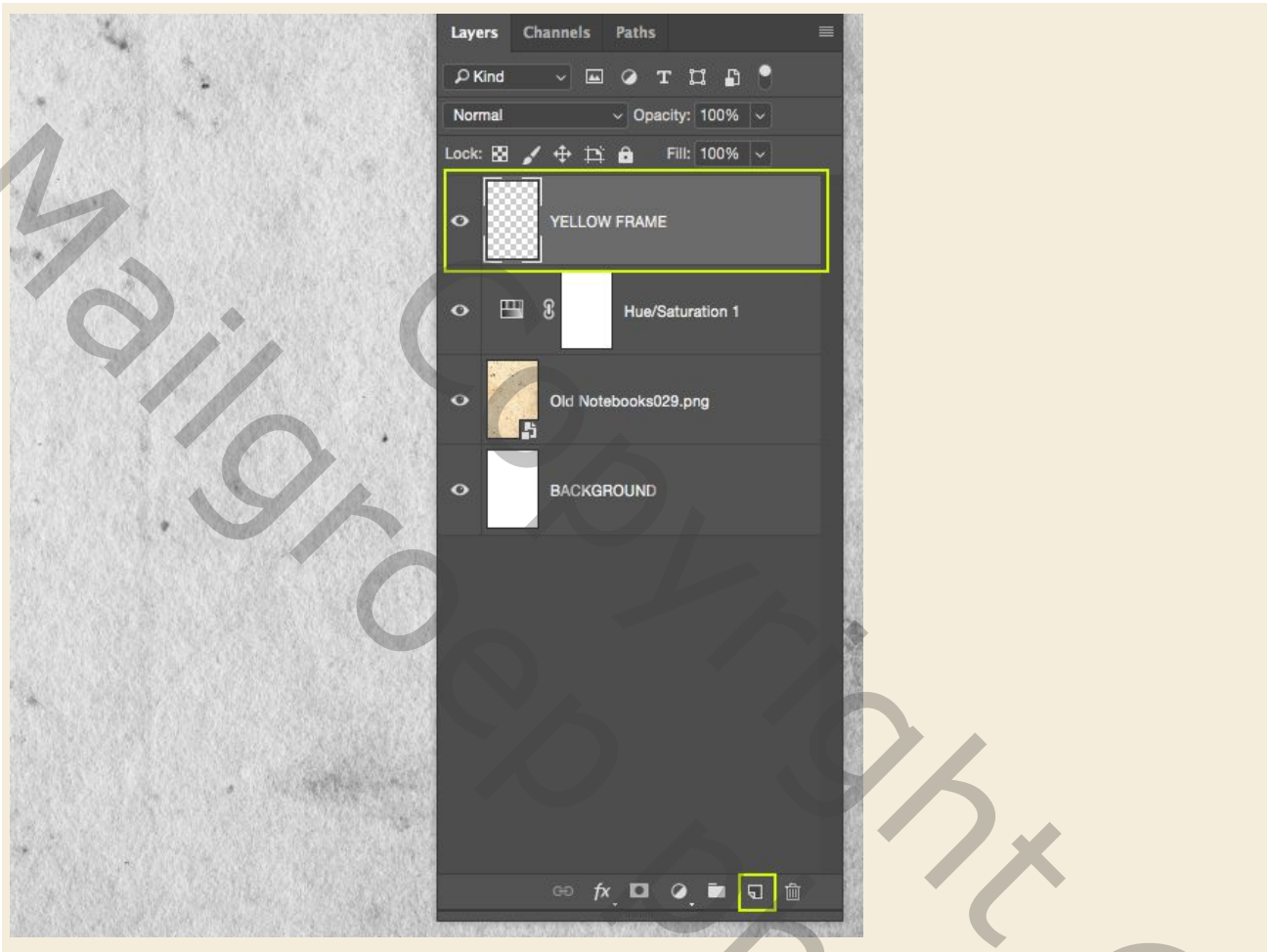


Na het aanbrengen van de kleurtoon / verzadigingsaanpassingslaag ziet u nu de 'Eigenschappen' waar we eenvoudig de schuifregelaar 'Verzadiging' helemaal naar links verplaatsen om alles onder deze laag te ontkleuren.



Stap 3: Geel kader

Klik op het pictogram 'Een nieuwe laag maken' onder aan het lagenpalet om een nieuwe laag toe te voegen. Dubbelklik op de tekst 'Laag 1' en verander de naam van de nieuwe laag in 'GEEL kader' zoals hieronder getoond:



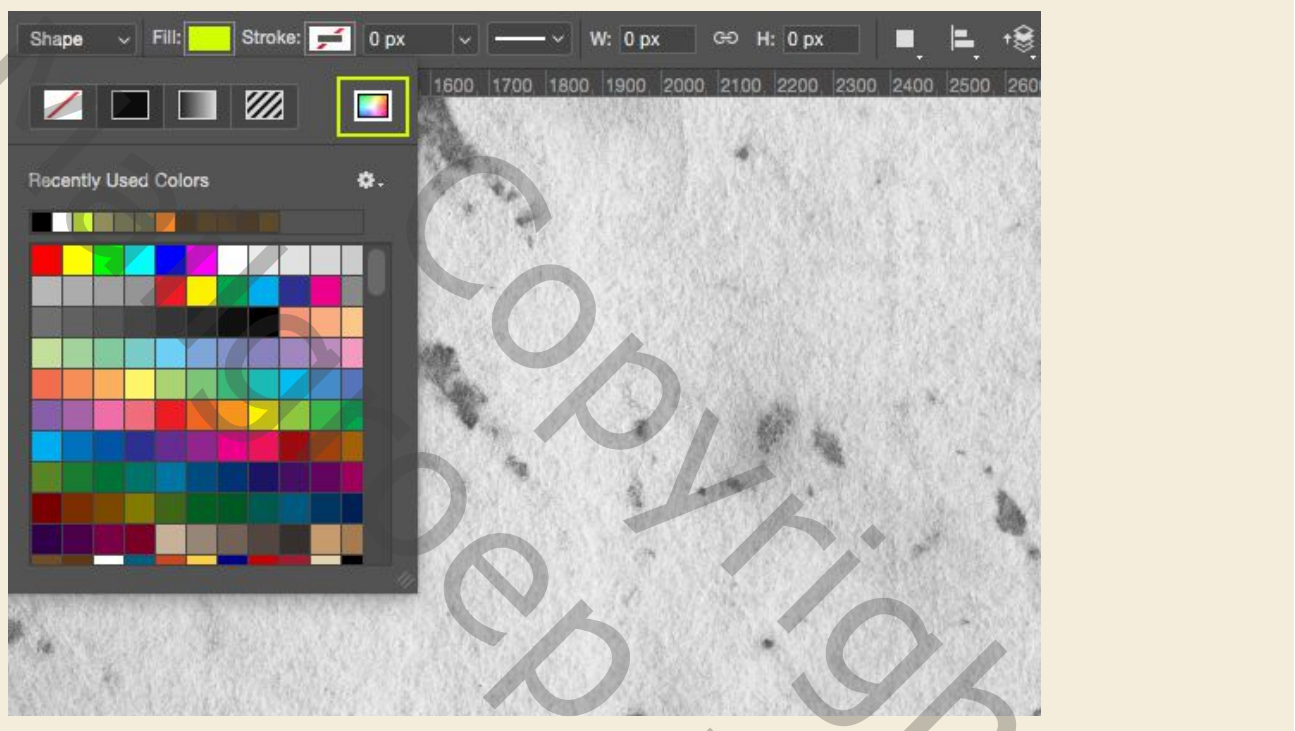
Druk op de letter 'U' op het toetsenbord en je hebt dan je vormgereedschap. Standaard is waarschijnlijk de 'Rechthoek' geselecteerd, maar in plaats daarvan gebruiken we de 'Afgeronde hoeken', dus wat we willen doen, is klikken op het gereedschap in de werkbalk en vasthouden om een pop-out te onthullen menu waarmee we de andere varianten van deze tool kunnen selecteren. Een alternatieve manier om dit te doen, is door op 'U' op het toetsenbord te drukken terwijl je ook de Shift-toets ingedrukt houdt om door te bladeren totdat je bij de 'Afgeronde rechthoek-tool' komt.



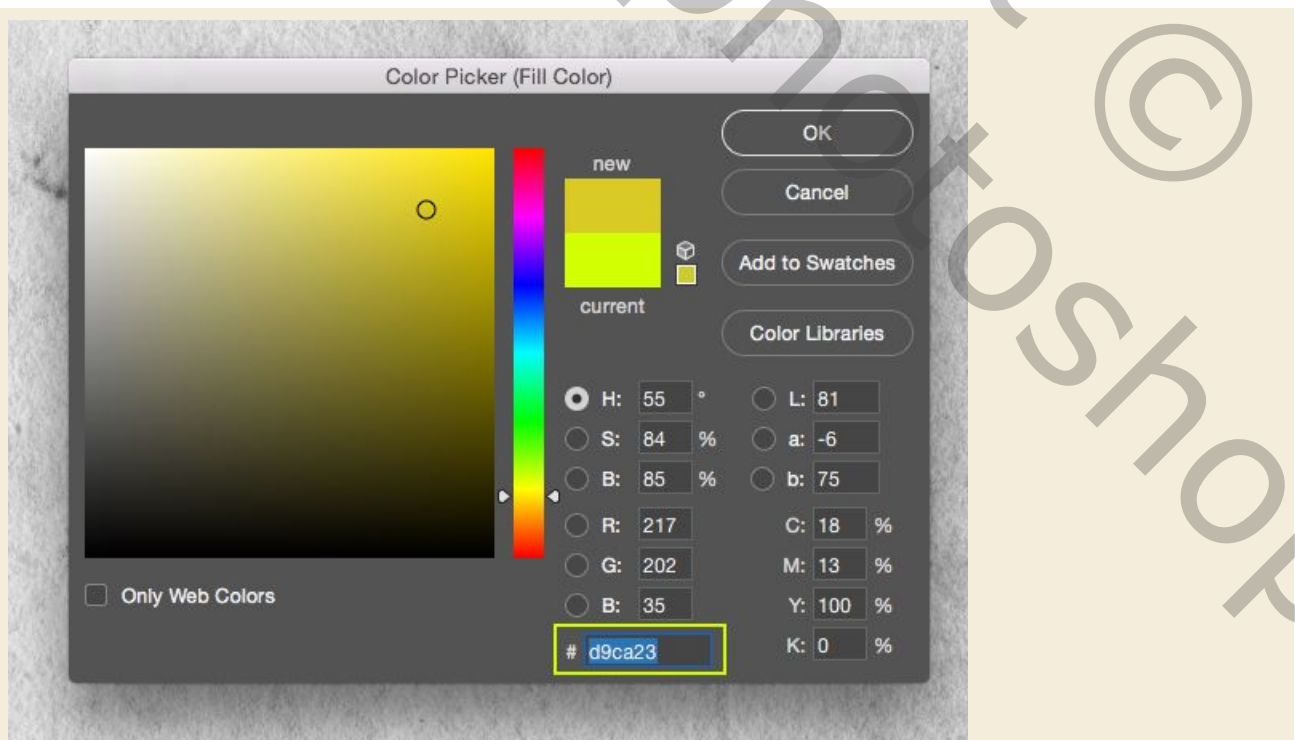
Nadat u dit hulpprogramma hebt geselecteerd, ziet u dat u nu enkele opties op de werkbalk boven aan de Photoshop-interface hebt. De optie waar we ons het meest zorgen over maken, is de 'straal'-optie, die we willen veranderen in een waarde van ongeveer ' 50px ', zoals hieronder getoond:



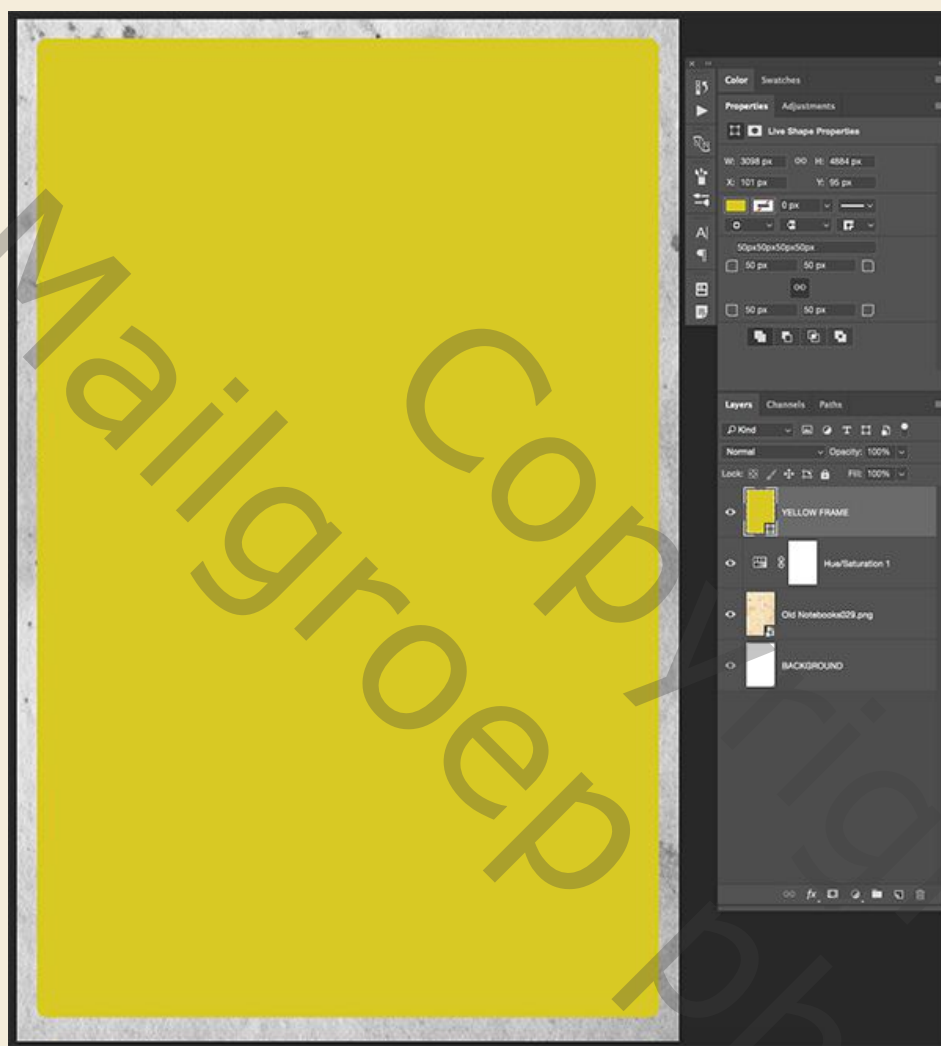
Zodra u de waarde voor de straal hebt gewijzigd, klikt u op de kleur 'Vullen' om het vervolgkeuzemenu weer te geven. Vanaf hier houdt u de Ctrl-toets ingedrukt en klikt u op het kleine regenboogspectrumpictogram dat in de onderstaande afbeelding is gemarkeerd:



U kunt nu een aangepaste opvulkleur invoeren. Laten we hiervoor een hexadecimale waarde van '# D9CA23' invoeren zoals hier getoond:

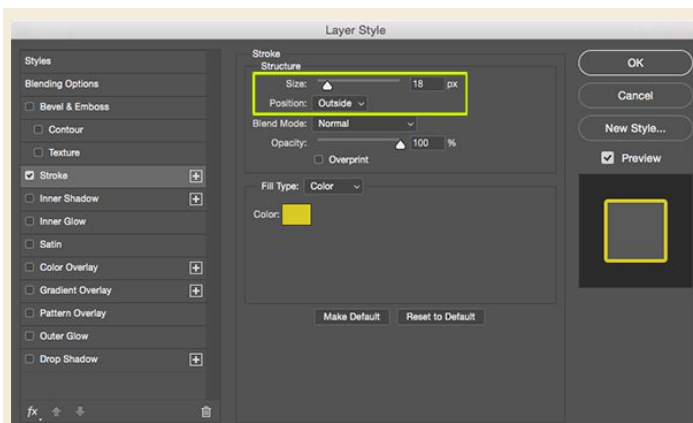


We kunnen nu op ons canvas klikken en slepen om een grote afgeronde rechthoek te maken met een aangepaste gele vulkleur. We willen dat onze vorm bijna het hele canvasgebied vult en aan alle vier de zijden een beetje ademruimte achterlaat, zodat we onze notitiestructuur aan de randen nog steeds als deze afbeelding kunnen zien:

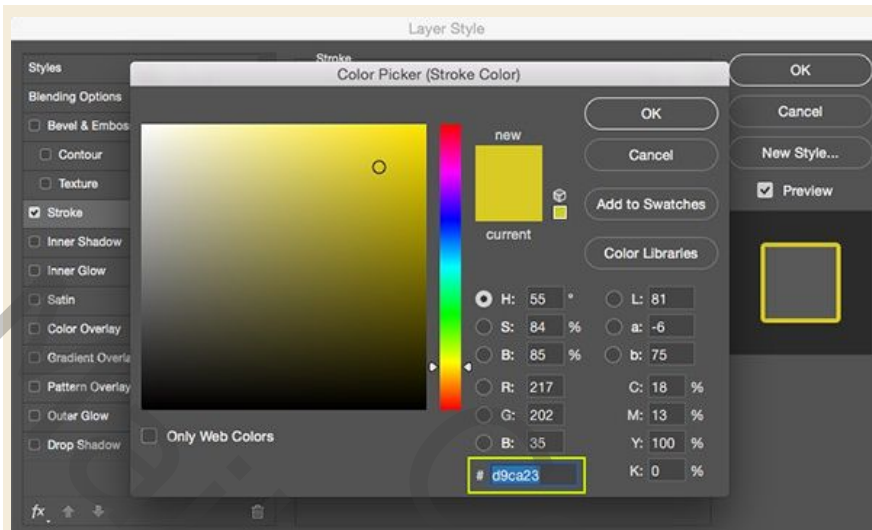


Stap 4: Gele strepen

Dubbelklik op uw 'GEEL FRAME' laag om het Layer Style-paneel te openen en vink de 'Lijn' optie aan. Voor de instellingen die we willen toepassen een '18px' formaat lijn en zorg ervoor dat de 'Positie' is ingesteld op 'Buiten' zoals hieronder weergegeven:



Wijzig vervolgens de vulkleur in dezelfde kleur die we eerder gebruikten toen we ons afgeronde frame maakten - '# D9CA23'.



Stap 5: Retro auto

Open het bestand 'MidCenturyPeopleTwo_Car_13310.png' uit de freebies-map voor deze zelfstudie in Photoshop.



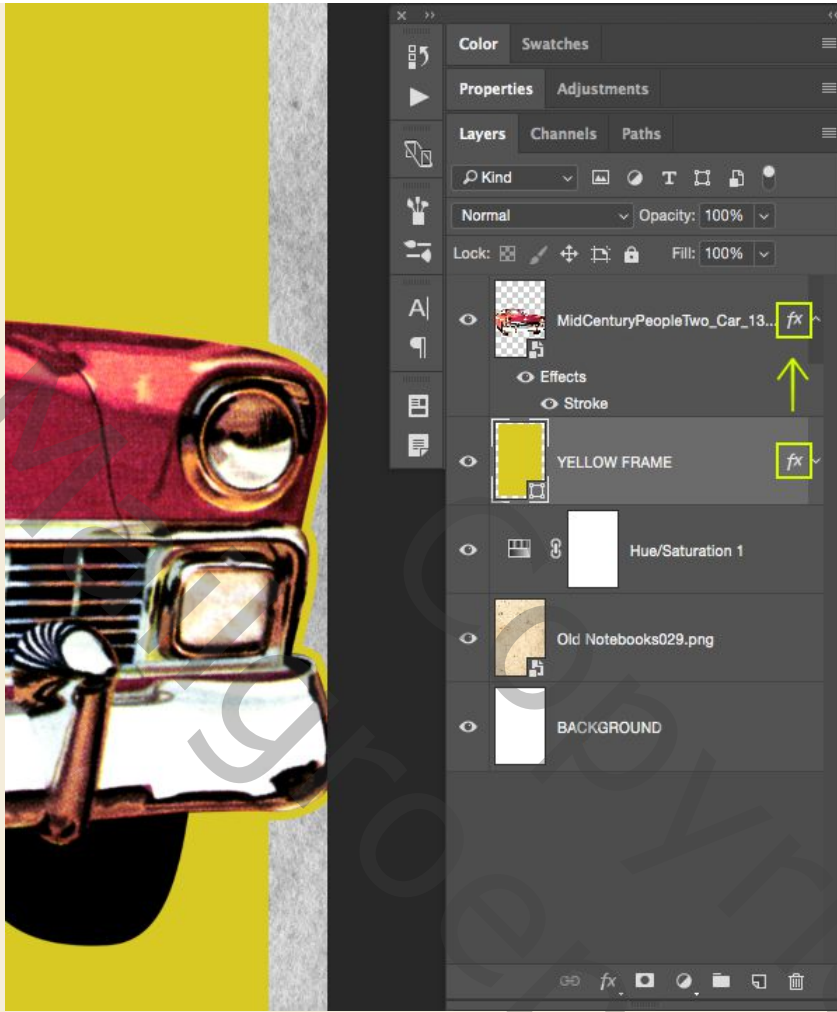
Klik en sleep de afbeelding van de auto naar uw hoofddocument en plaats deze boven aan uw lagenpalet. Dubbelklik vervolgens op de naam van de laag en wijzig deze in de naam van het bestand. Zet deze laag om naar een slim object.



Na het hernoemen van de laag en het converteren naar een slim object, plaatst u de auto ongeveer in het midden van de afbeelding, zoals in de onderstaande afbeelding:

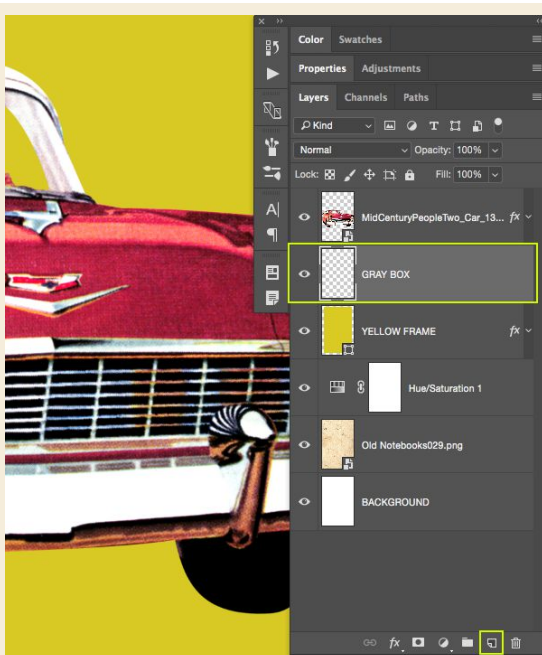


Kopieer de laagstijl van de gele kaderlaag en plak op de autolaag.



Stap 6: Racing Stripes

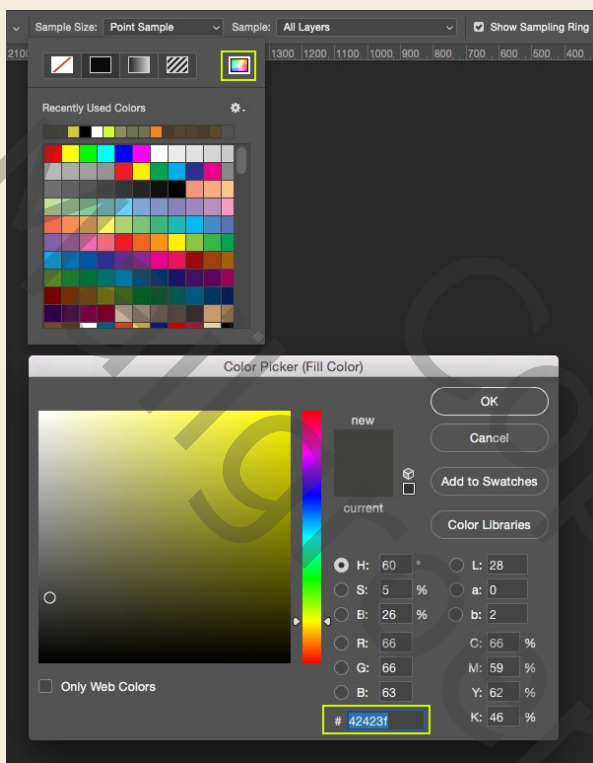
Voeg een nieuwe laag toe net onder de retro auto-illustratie en noem deze 'Grijs vlak' zoals hieronder getoond:



Seleeteer met U uw Vorm gereedschap 'rechthoek' bovenaan op vorm. Randen uitlijnen aangevinkt



Klik op de optie 'Vul' en klik op kleurenkiezer. Vanaf hier voeren we de aangepaste hexwaarde '# 42423F' in, die een donkergrijze kleur zou moeten hebben.

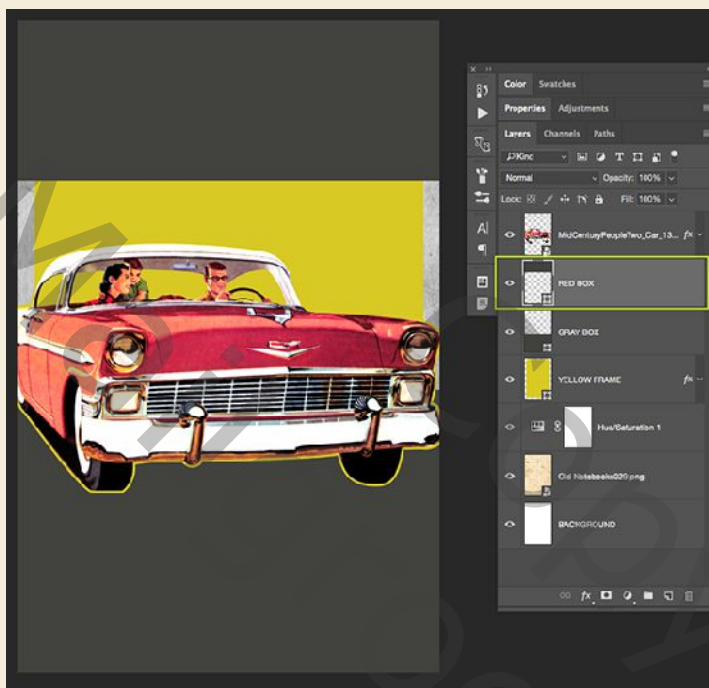


Vervolgens teken je op je nieuwe laag op een groot grijs vak dat onder de auto helemaal naar beneden loopt om de onderste helft van je canvas te vullen, zoals de afbeelding die hier wordt weergegeven:

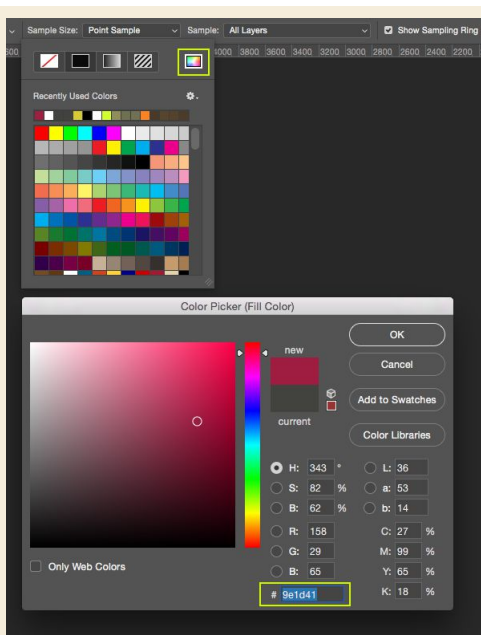


Stap 7: Robijnrode rechthoek

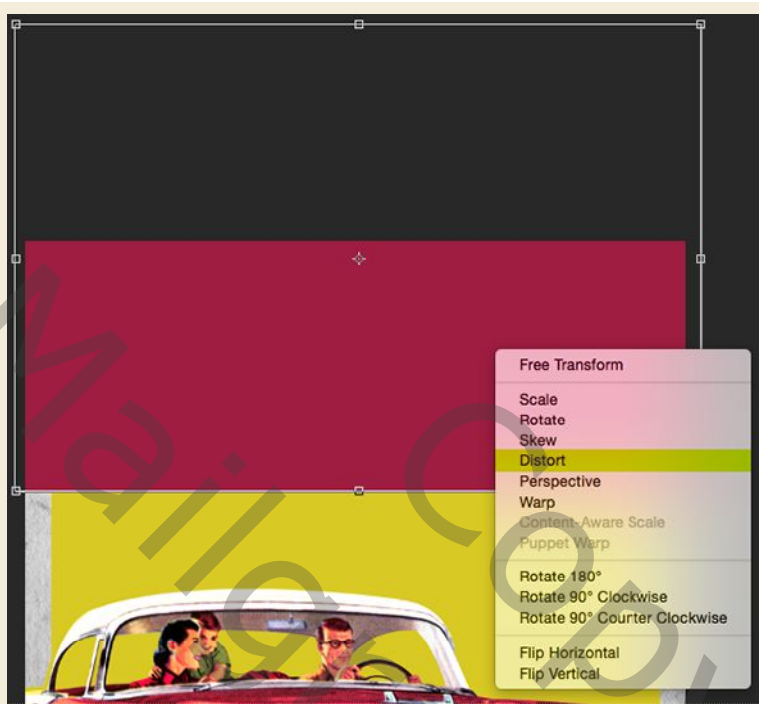
Selecteer de laag 'GRIJS VLAK' en druk op Ctrl + J om het te dupliceren. Houd de Shift-toets ingedrukt en schuif dit vlak omhoog naar de bovenkant van je canvas, zoals hieronder wordt weergegeven:



Hernoem deze laag kopie 'ROOD VLAK' en druk nogmaals op de letter 'U' om de instellingen in de bovenste werkbalk te onthullen. Open hier de optie 'Vullen' voor de vorm voordat u de Command-toets ingedrukt houdt en op het pictogram voor het kleurenspectrum klikt. Laten we deze keer een hexadecimale waarde van '#9E1D41' invoeren voordat u op 'OK' drukt om de wijziging toe te passen en het dialoogvenster te sluiten.



Druk op Ctrl + T om een vrije transformatie te starten en klik rechts op het rode vlak om het vervolgkeuzemenu weer te geven en kies 'Vervormen'.

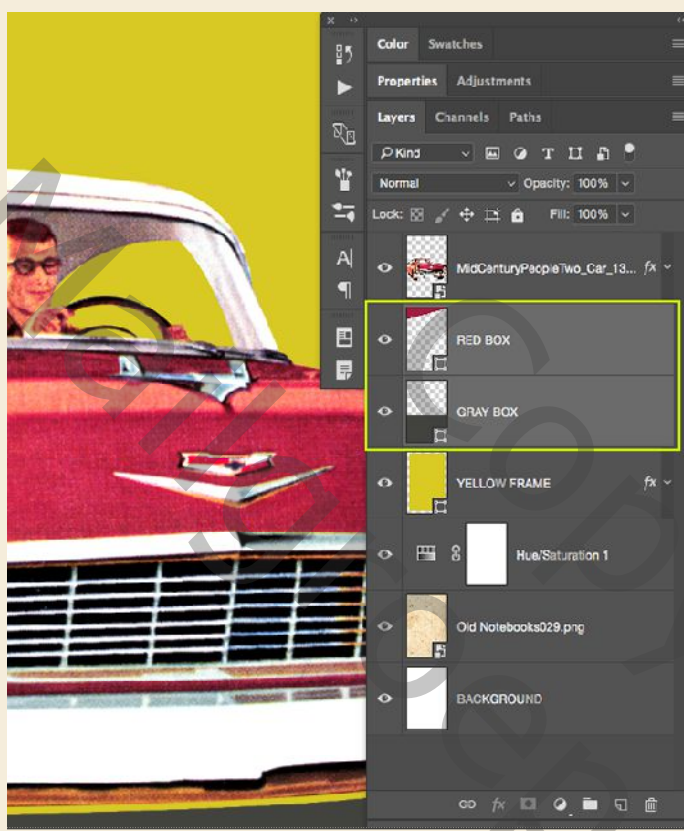


Vanaf hier hoeven we alleen de rechterbenedenhoek van het selectiekader omhoog te slepen om een meer dynamische kijkhoek voor de vorm te creëren. Je kunt ook de hele vorm iets verder naar de bovenkant van het canvas verplaatsen, zoals de afbeelding hieronder:

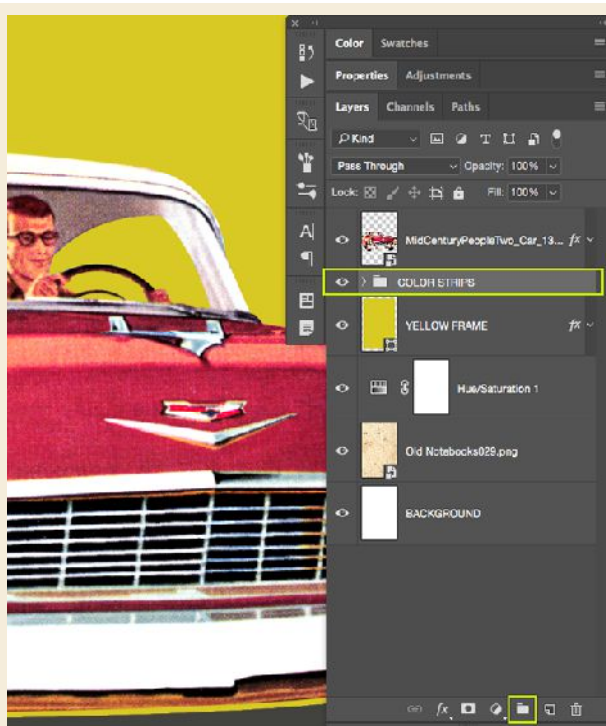


Stap 8: Kleurstrips

Selecteer de laag 'ROOD VLAK' en houd vervolgens de Shift-toets ingedrukt en selecteer de laag 'GRIJS VLAK' eronder zodat beide lagen tegelijkertijd worden geselecteerd.

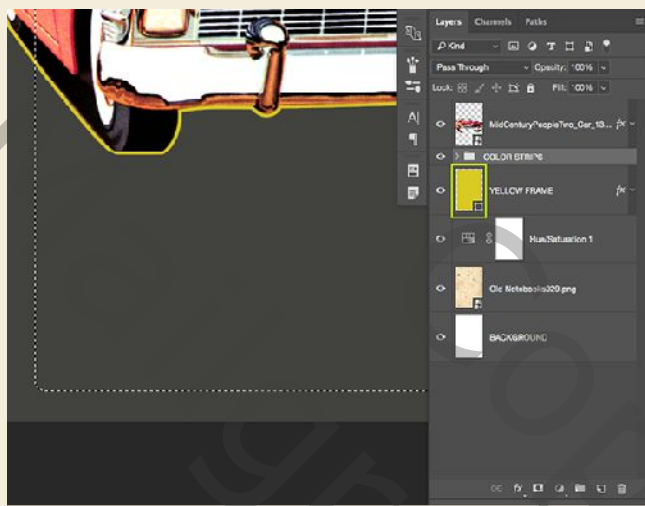


Als beide lagen zijn geselecteerd, druk je op Ctrl + G op een Groep te maken. Dubbelklik vervolgens op de tekst 'Groep 1' om deze map 'KLEURSTRIPS' te hernoemen.

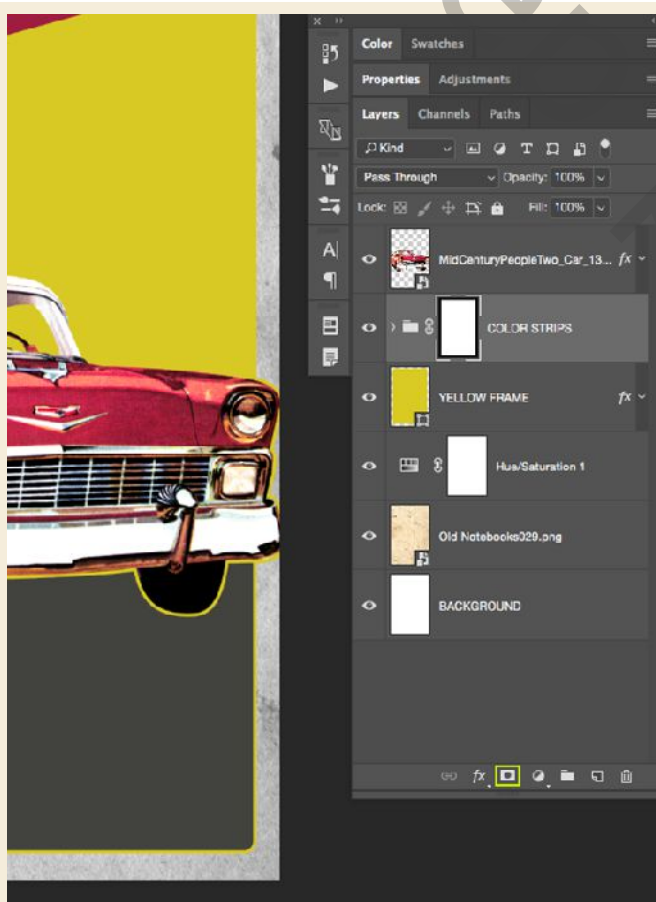


Stap 9: Stripe Mask

Zorg ervoor dat je de zojuist gemaakte groep 'Kleurstrips' hebt geselecteerd in je lagenpalet. Tegelijkertijd klikt u met de Ctrl-toets ingedrukt op het laagminiatuurpictogram van de laag 'GEEL KADER'. Hierdoor wordt een selectie rond het binnenste gedeelte van het gele kader geactiveerd, met uitzondering van de gele lijn rond de vorm.

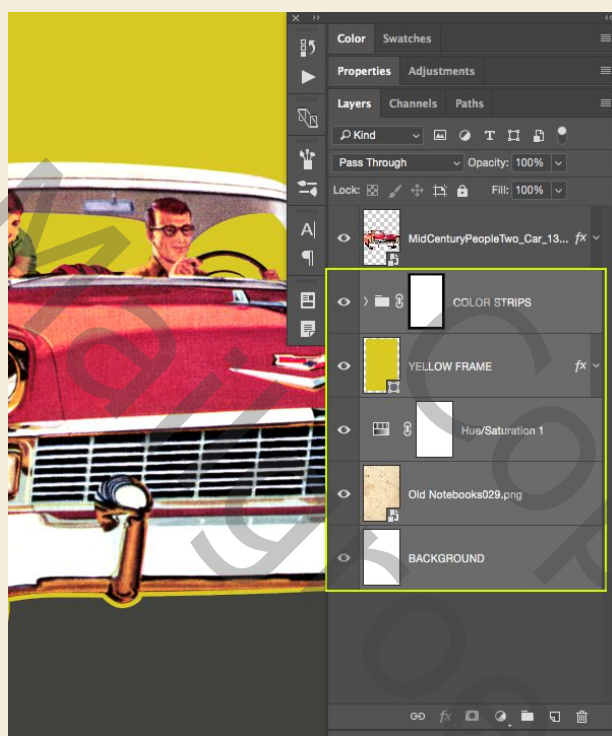


Nu je selectie actief is en je map nog steeds in het palet is geselecteerd, klik je op het pictogram 'Laagmasker toevoegen' onder aan het lagenpalet om een masker toe te passen. Dit zorgt ervoor dat de rode en grijze kleurstroken zich allebei in het binnenste deel van het gele vlak bevinden.

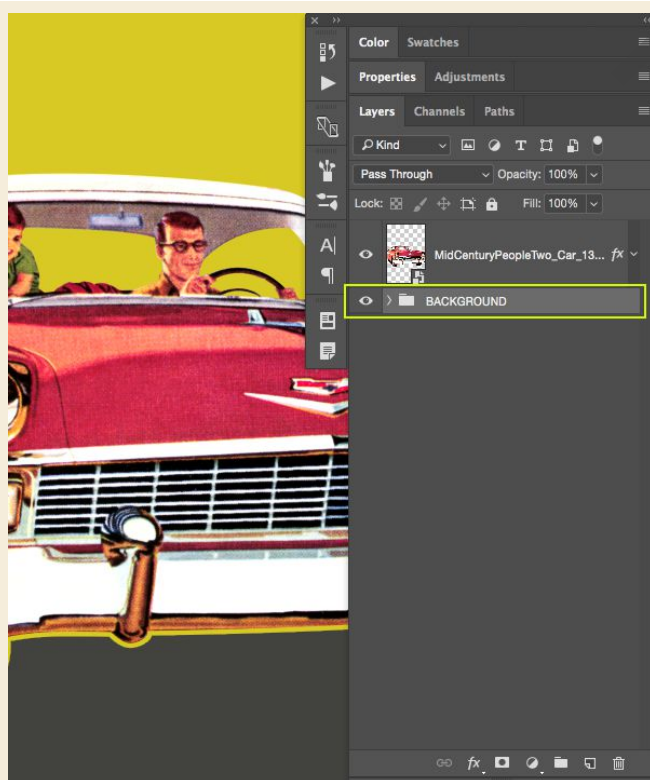


Stap 10: Achtergrondgroep

Selecteer vervolgens de map 'KLEURSTRIPS', houd de Shift-toets ingedrukt en selecteer de map 'ACHTERGROND' helemaal onder aan uw lagenpalet zodat alle lagen ertussen worden geselecteerd.



Druk nogmaals op Ctrl + G of selecteer het groeppictogram in het lagenpalet om al deze lagen in een nieuwe groep te plaatsen. Vanaf hier dubbelklikken we gewoon op de groepsnaam om de groep 'ACHTERGROND' te hernoemen en uw lagenpalet zou er nu als volgt uit moeten zien:



Stap 11: Autoshaduw

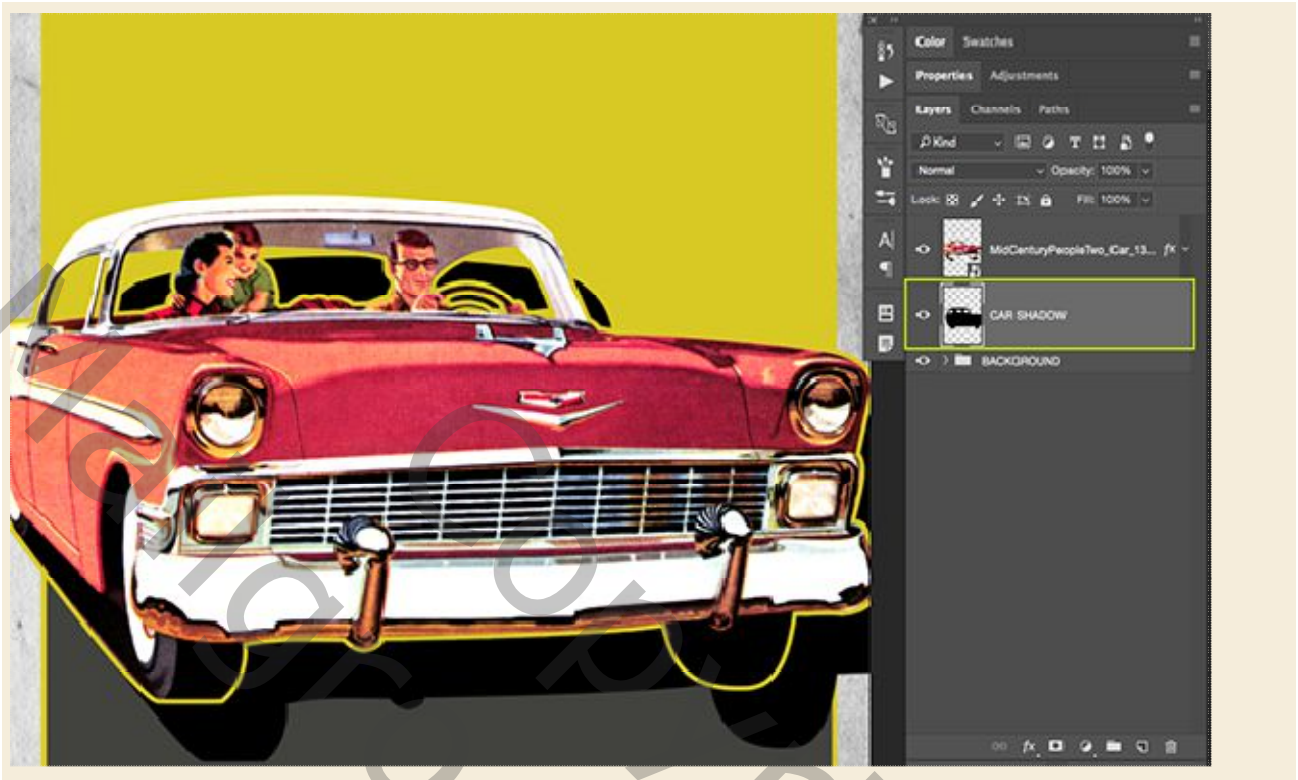
Houd de Ctrl-toets ingedrukt en klik op het pictogram voor de laagminiatuur van de Smart Object-laag in de retro-auto om een selectie eromheen te activeren.



Terwijl je selectie nog steeds actief is, klik je op het pictogram 'Een nieuwe laag maken' onder aan het lagenpalet of gebruik je de sneltoets Ctrl + Alt + Shift + N. Nadat je je nieuwe laag hebt gemaakt, dubbelklik je op de tekst 'Laag 1' en hernoem je deze laag 'CAR SCHADUW'. Druk op de letter 'D' op het toetsenbord om je standaardkleuren te krijgen en zwart zou nu je voorgrondkleur moeten zijn. Als je in plaats daarvan wit ziet als de voorgrondkleur, druk je eenvoudig op de letter 'X' om ze in te schakelen. Vanaf hier hoef je alleen maar op Alt + Delete op het toetsenbord te drukken en het moet de actieve selectie op je nieuwe laag vullen met effen zwart. Als je dat hebt gedaan, druk je op Ctrl + D om de selectie te deactiveren.

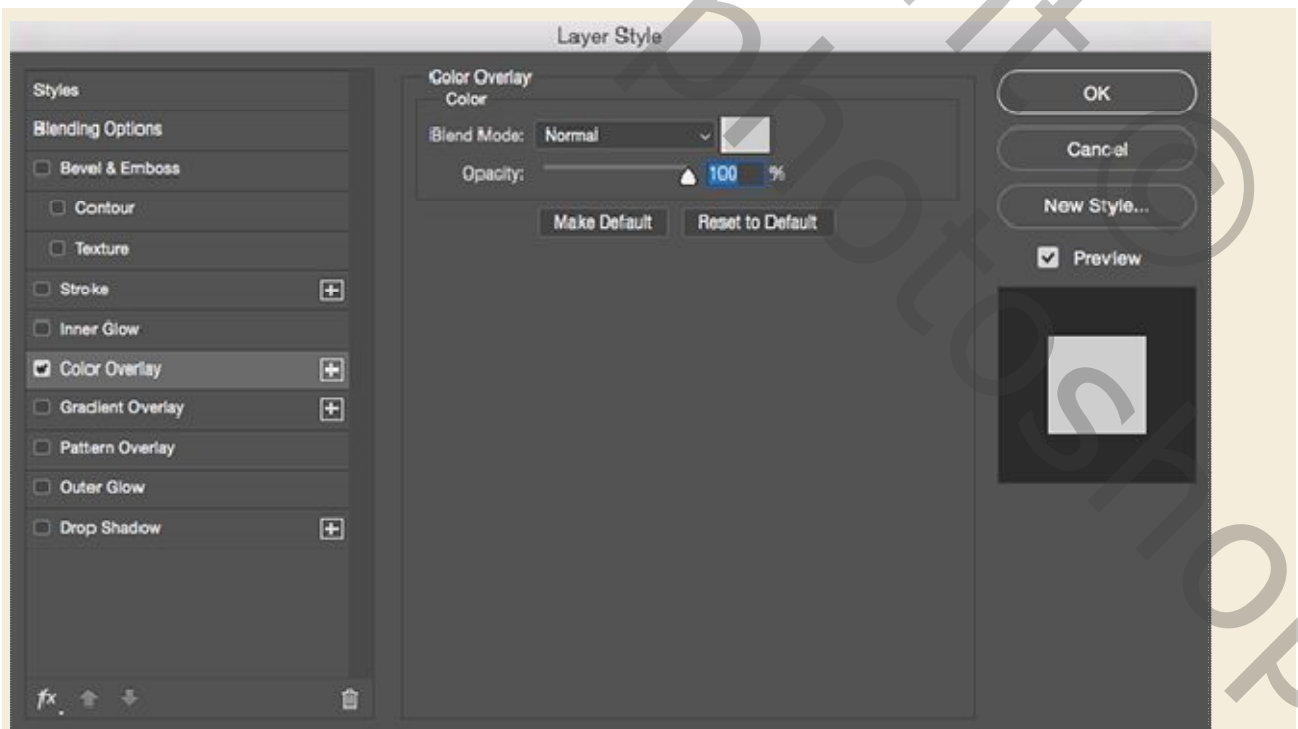


Plaats deze schouwlaag onder de laag car. Houd daarna de Shift-toets ingedrukt en tik de schaduw omlaag en naar rechts om deze te verschuiven totdat deze lijkt op de afbeelding die hier wordt weergegeven:



Stap 12: Lichtere schaduwen

Dubbelklik op de laag 'CAR SHADUW' om het deelvenster Laagstijl te openen en de optie 'Kleurbedekking' te kiezen. Neem de kleur CECECE.





Stap 13: Onze schaduwen maskeren

Nu we onze schaduwen hebben verlicht, moeten we ze maskeren zodat ze niet buiten het gele kader vallen. Om dit te doen, zullen we eerst op het kleine pijltje naast onze 'ACHTERGROND'-groep moeten klikken om de inhoud van de lagen binnenin te onthullen. Vanaf hier houdt u de Ctrl-toets ingedrukt en klikt u op het pictogram van de laagminiatur voor de laag 'GEEL KADER' om een selectie eromheen te activeren. Merk op dat in de afbeelding hieronder mijn 'CAR SCHADUW'-laag nog steeds is geselecteerd, hoewel ik op het pictogram met de laagminiatur van een andere laag heb geklikt om er een selectie te maken.



Terwijl je selectie nog steeds actief is en je laag 'CAR SHADUW' is geselecteerd in je lagenpalet, klik je op het pictogram 'Laagmasker toevoegen' om een masker op de schaduwlaag toe te passen. Als u dit doet, zorgt u ervoor dat het binnen ons kader blijft.



Nu we de zijden van de schaduw hebben gemaskeerd, willen we ook het bovenste gedeelte dat zichtbaar is door de ramen van de auto verbergen. Druk hiervoor op de letter 'M' op het toetsenbord om uw Rechthoekige selectiekader te krijgen en klik en sleep vervolgens een selectie rond het volledige gebied rond de auto en de vensters, zoals hier wordt weergegeven:

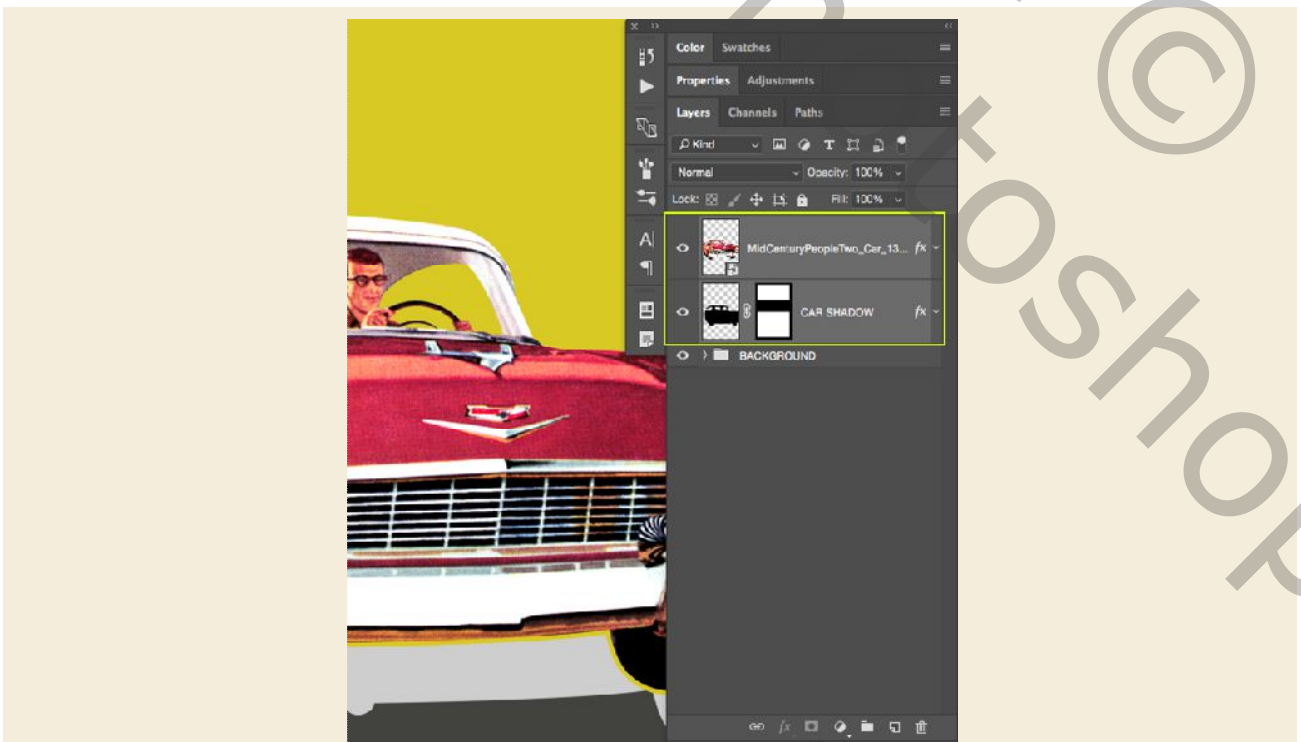


Terwijl je selectie rond de vensters nog steeds actief is, klik je op het laagmasker dat aan je 'CAR SHADOW' - laag is bevestigd en vervolgens op Alt+ Delete om de selectie met effen zwart te vullen. Je afbeelding zou er nu als volgt uit moeten zien:

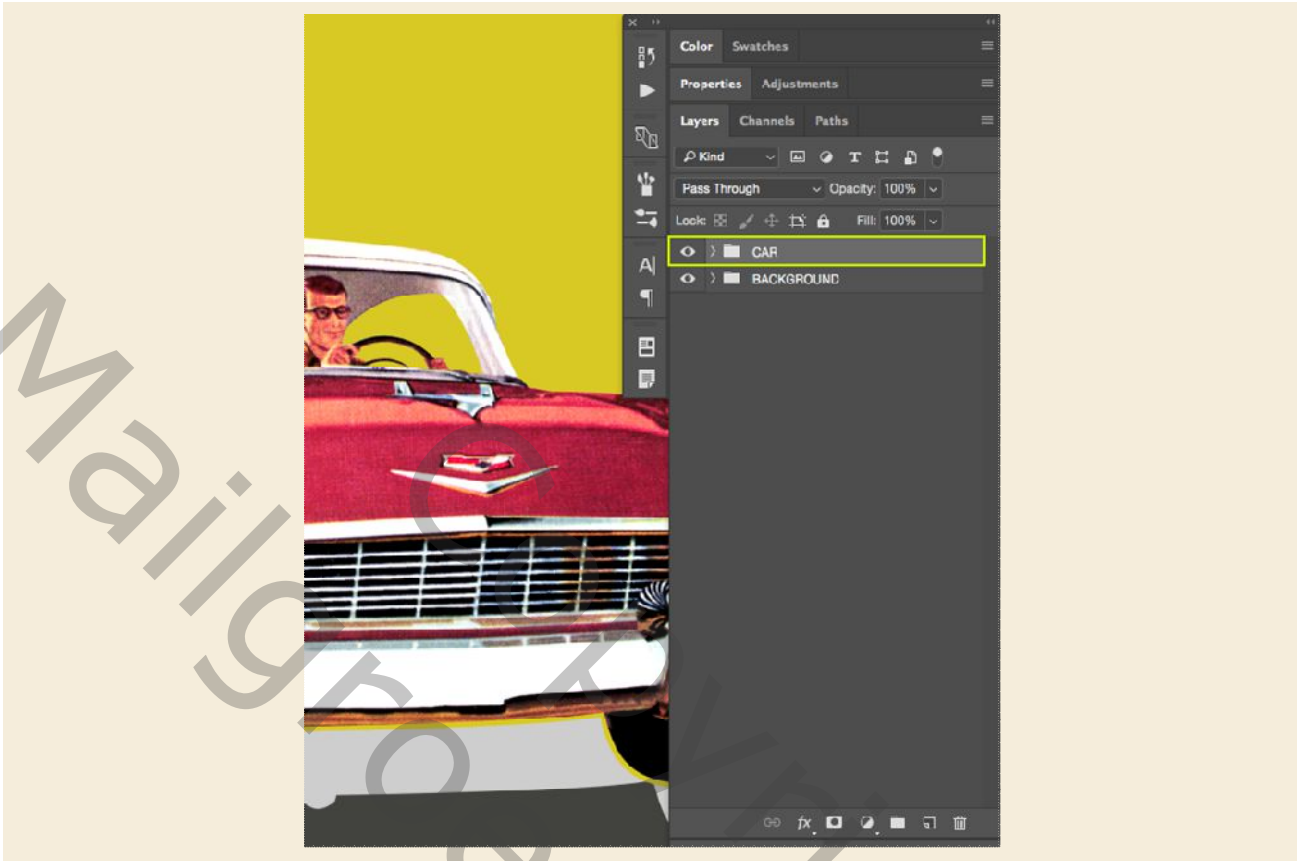


Stap 14: Car groep

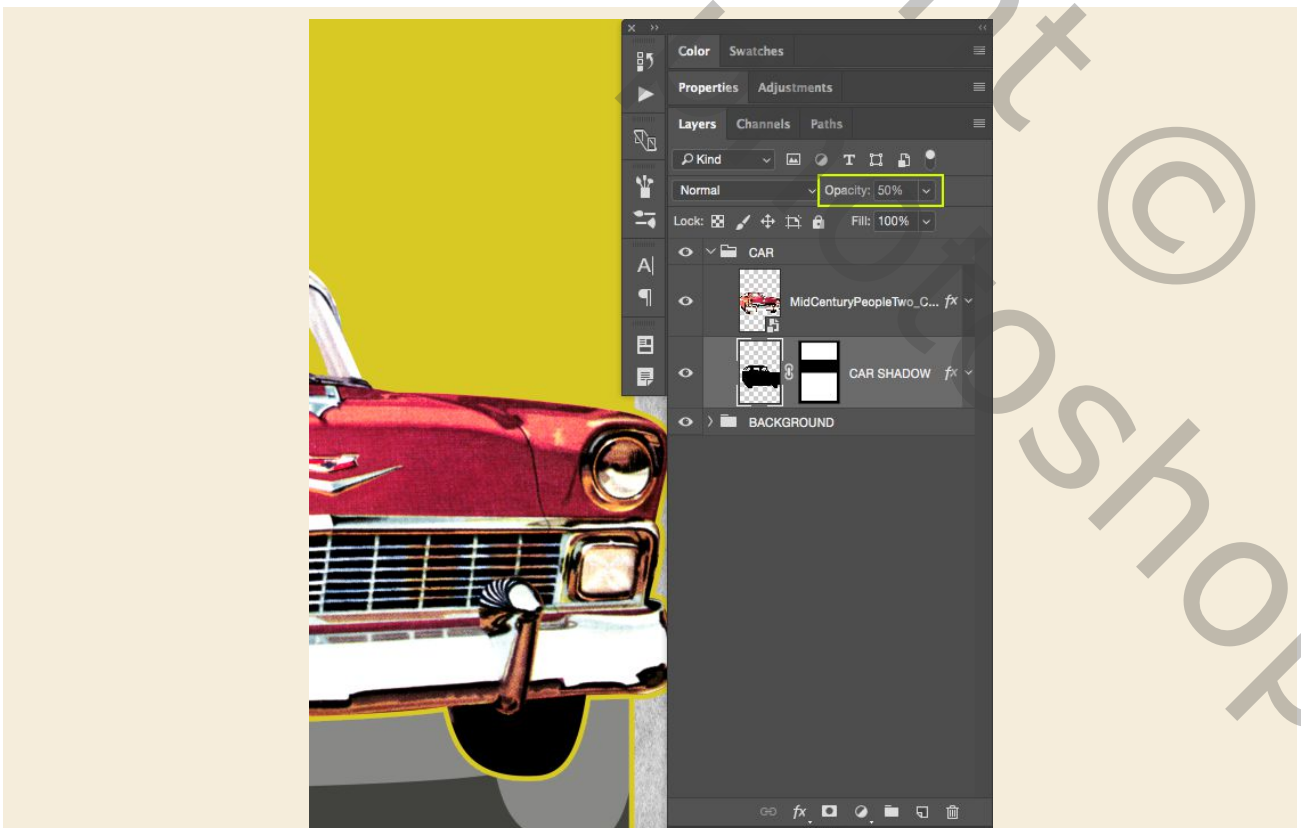
Selecteer de auto Smart Object-laag in het lagenpalet en houd vervolgens de Shift-toets ingedrukt en selecteer de laag 'CAR SHADUW' net onder.



Terwijl beide lagen zijn gemarkeerd in het lagenpalet, druk je op Ctrl + G om beide lagen in een nieuwe groep te plaatsen. Dubbelklik op de naam van de groep en wijzig deze in 'CAR' of geef hem een vergelijkbare naam naar keuze.

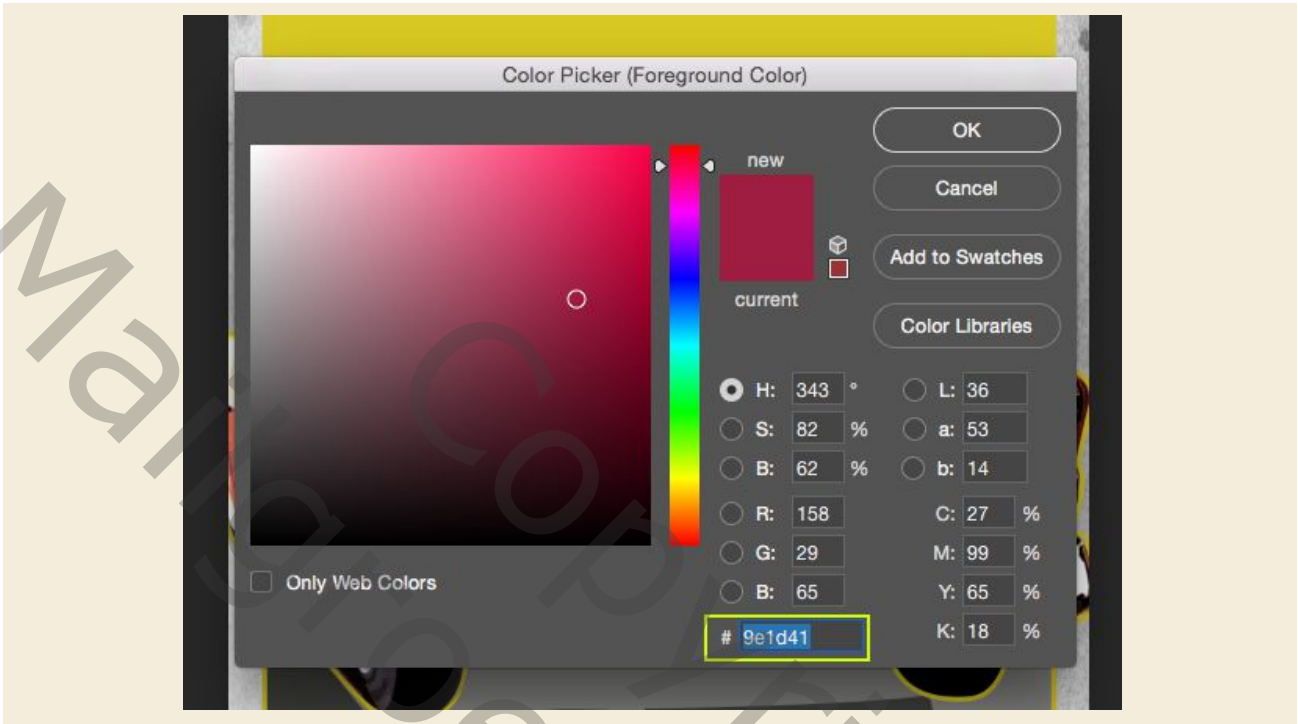


Voordat je er een verplaatst, hoeven we nog maar één aanpassing aan te brengen in de laag 'CAR SCHADUW', dus open de map 'CAR' en selecteer de schaduwlaag en druk dan op '5' op je toetsenbord of je kunt de 'dekking' handmatig verplaatsen schuif naar links totdat de schaduw is ingesteld op '50%', wat resulteert in een iets minder storende schaduw. Daarna kunt u de map 'CAR' samenvouwen door nogmaals op de pijl links van de groepsnaam te klikken.

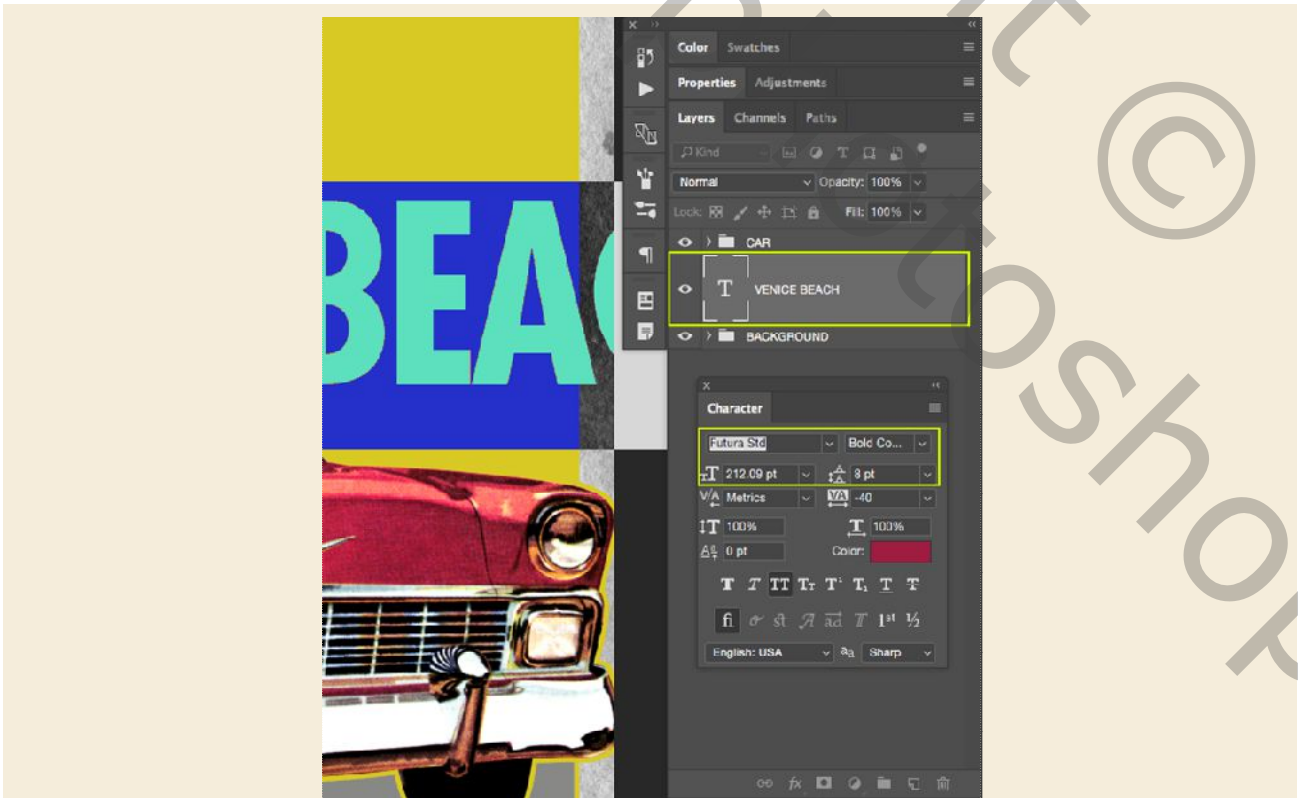


Stap 15: Venice Beach

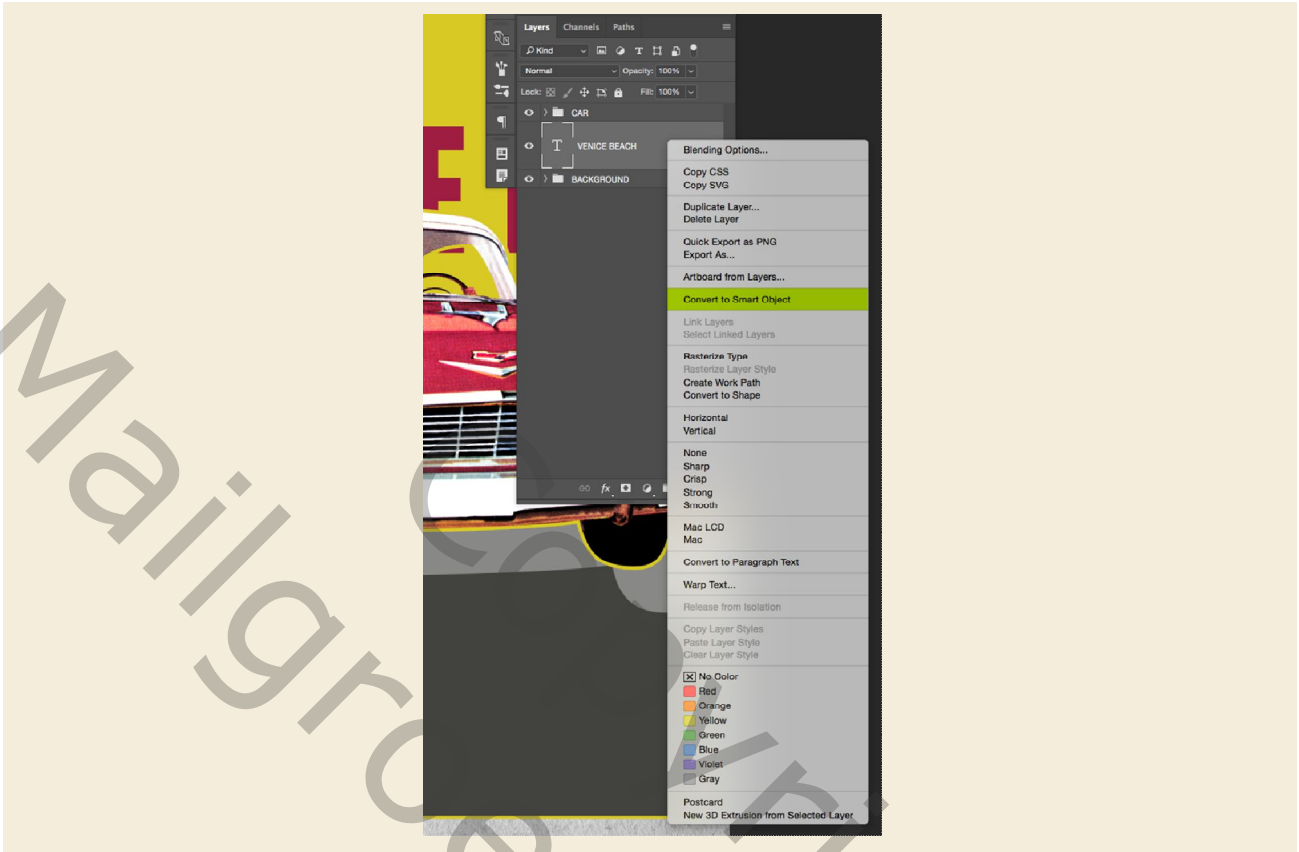
Klik op de voorgrondkleur onder aan je werkbalk en voer de hexadecimale waarde '# 9E1D41' in die we eerder voor de laag 'ROOD VLAK' gebruikten.



Maak een nieuwe laag net boven de map 'ACHTERGROND', maar onder de map 'CAR'. Druk vervolgens op 'T' op het toetsenbord om uw Type Tool te krijgen en typ de woorden 'VENICE BEACH' in alle hoofdletters. Open het tekenvenster zodat je de lettertype-instellingen kunt wijzigen en als je het niet aan de rechterkant van de interface ziet, kun je het altijd oproepen door naar het menu 'Venster > Teken' te gaan. Voor dit type gebruik ik 'Futura Std' in een 'Bold Condensed'-stijl, maar als je dit specifieke lettertype niet hebt, dan is elke vetgedrukte, gecondenseerde, schreefloze schreef het wel. Je kunt ook 'Helvetica Neue' in een 'Bold Condensed'-stijl uitproberen, alleen als alternatief. Voor dit deel is het goed als de tekst van je canvas loopt, omdat we het in de volgende stap zullen manipuleren. Als je eenmaal je lettertype hebt uitgekozen,

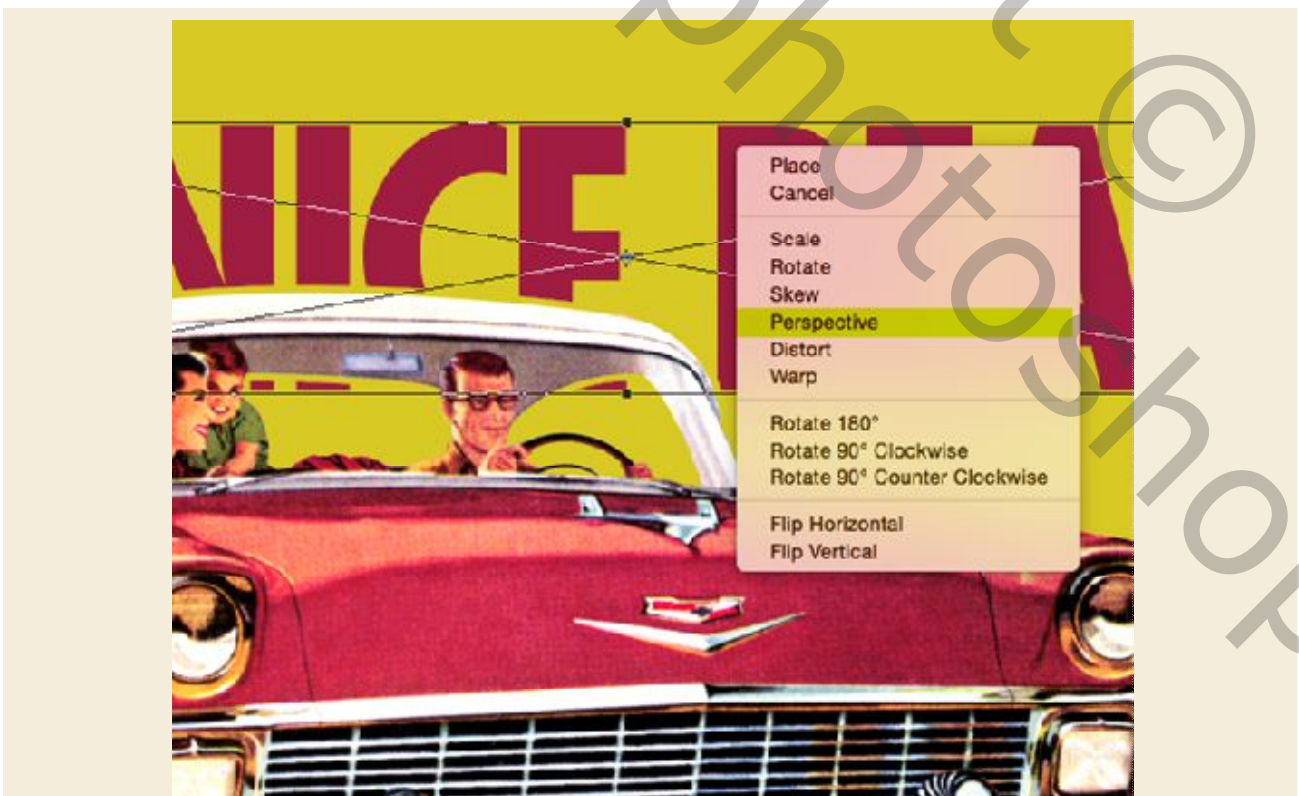


Nadat u uw tekst hebt geplaatst, houdt u de Ctrl-toets ingedrukt en klikt u op de tekstlaag voordat u 'omzetten naar slim object' kiest in het vervolgkeuzemenu.



Stap 16: Perspectief veranderen

Selecteer de laag Slimme object van uw tekst en druk vervolgens op Ctrl + T om een vrije transformatie te starten. Houd de Control-toets ingedrukt en klik op de tekst op je canvas om een vervolgkeuzemenu weer te geven. Uit deze lijst willen we 'Perspectief' kiezen zoals hier getoond:



Beweeg uw cursor over de rechterbovenhoek van het selectiekader en sleep het naar boven terwijl u tegelijkertijd de Ctrl + Alt + Shift-toetsen ingedrukt houdt. Als u dit doet, lijkt de rechterkant van de tekst dichterbij te komen omdat deze zich tegelijkertijd boven en onder uitstrekt. Uw tekst zou er ongeveer zo uit moeten zien:



Houd voordat u de wijzigingen toepast de Ctrl-toets ingedrukt en klik nogmaals op de tekst op uw canvas om hetzelfde menu opnieuw te openen. Deze keer kiezen we 'Vervormen' uit het menu zoals hieronder getoond:



Wat we nu willen doen, is de diagonale rode strook bovenaan de afbeelding als richtlijn gebruiken. We klikken op de linkerbovenhoek van het selectiekader en plaatsen deze onder de linkerkant van het rode vak. Pak vervolgens de rechterbovenhoek en breng deze naar binnen, net onder de rechterkant van het diagonale rode vak. We willen ook beide lagere hoeken naar binnen verplaatsen zodat de tekst recht naar beneden lijkt te komen. Als je eenmaal tevreden bent met het uiterlijk van je tekst en het ziet er goed uit, druk je op 'enter' op je toetsenbord om de transformatie toe te passen. Dit is hoe mijn tekst er uit ziet na het toepassen van deze wijzigingen:



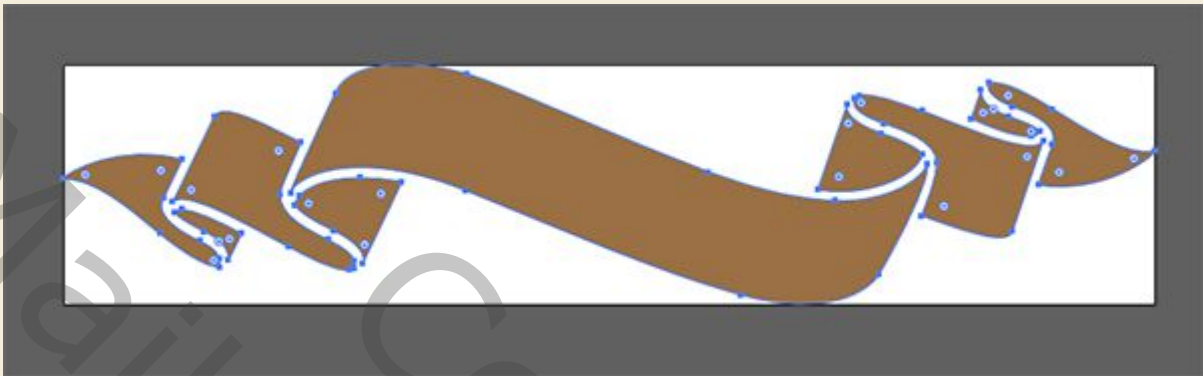
Het laatste wat we voor onze tekst moeten doen, is het verticaal korter maken, dus we zullen dat doen door nogmaals op Ctrl + T te drukken om een nieuwe vrije transformatie te starten en dan op het middelpunt van de onderkant van het kader te klikken en te slepen naar boven totdat je de onderkant van de letters achter de bovenkant van de auto kunt zien. Je afbeelding zou er nu ongeveer zo uit moeten zien:



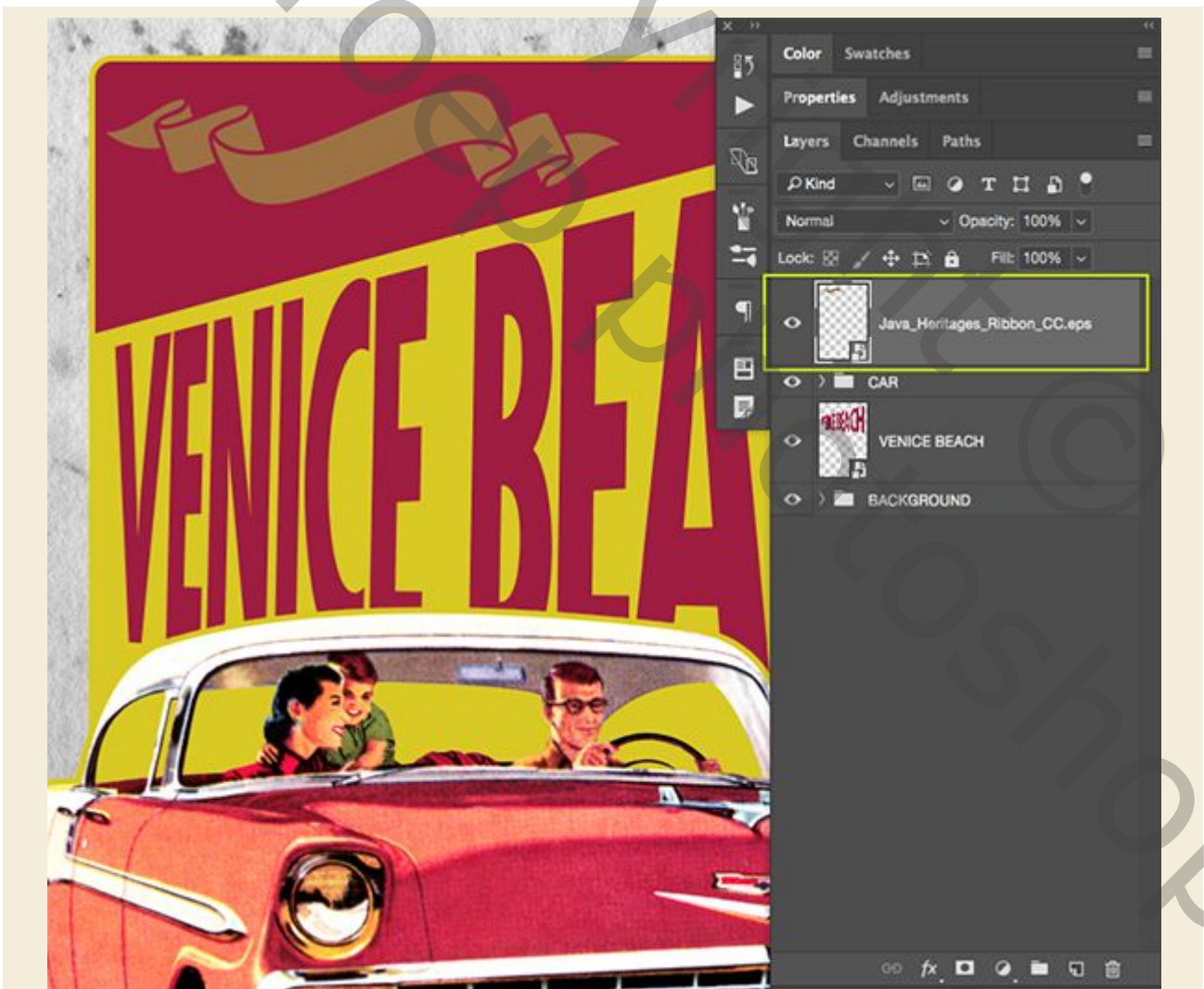
Stap 17: Racing Ribbons

Open het bestand 'Java_Heritages_Ribbon_CC.eps' uit de freebies-map voor deze zelfstudie. Er zijn verschillende versies van dit bestand opgeslagen, dus zorg ervoor dat u gebruikt welke versie ooit compatibel is met uw versie van Illustrator.

Bestandje sierband meegeleverd in PNG

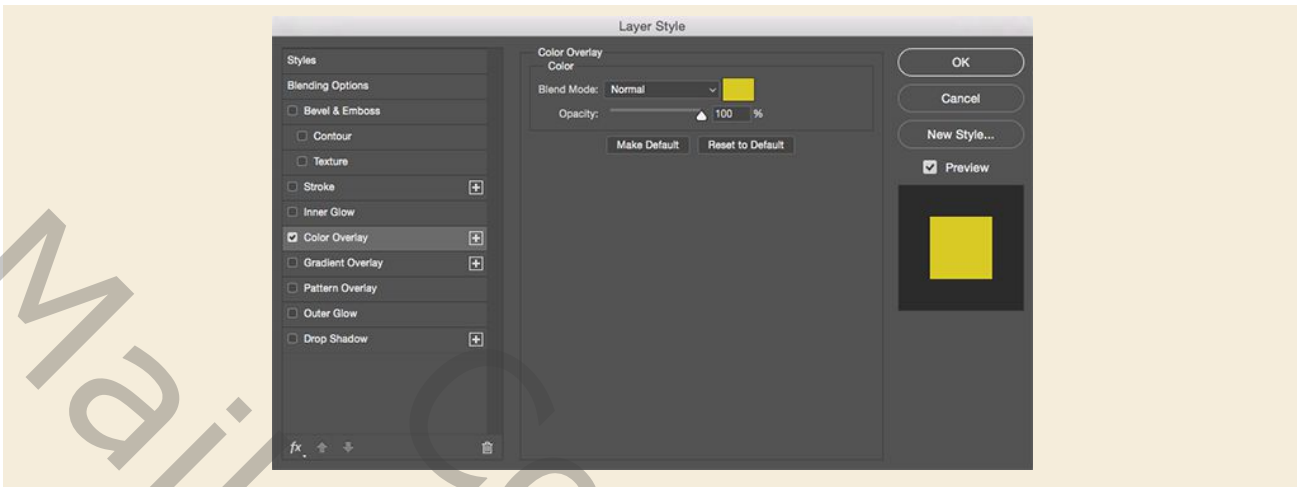


Zodra het bestand is geopend, drukt u op Ctrl + A om 'Alles selecteren' te selecteren en vervolgens op Ctrl + C om het lint te kopiëren. Keer dan terug naar Photoshop en plak de laag als een slim object in uw bestand. Hier heb ik het lint in de linkerbovenhoek geplaatst, terwijl ik het ook een beetje opschaal door vanuit de hoek van het selectiekader naar buiten te slepen terwijl je de Shift-toets ingedrukt houdt. Laten we ook de naam van de laag aanpassen zodat deze overeenkomt met de bestandsnaam, zodat we hem snel en gemakkelijk kunnen identificeren. (sierband)

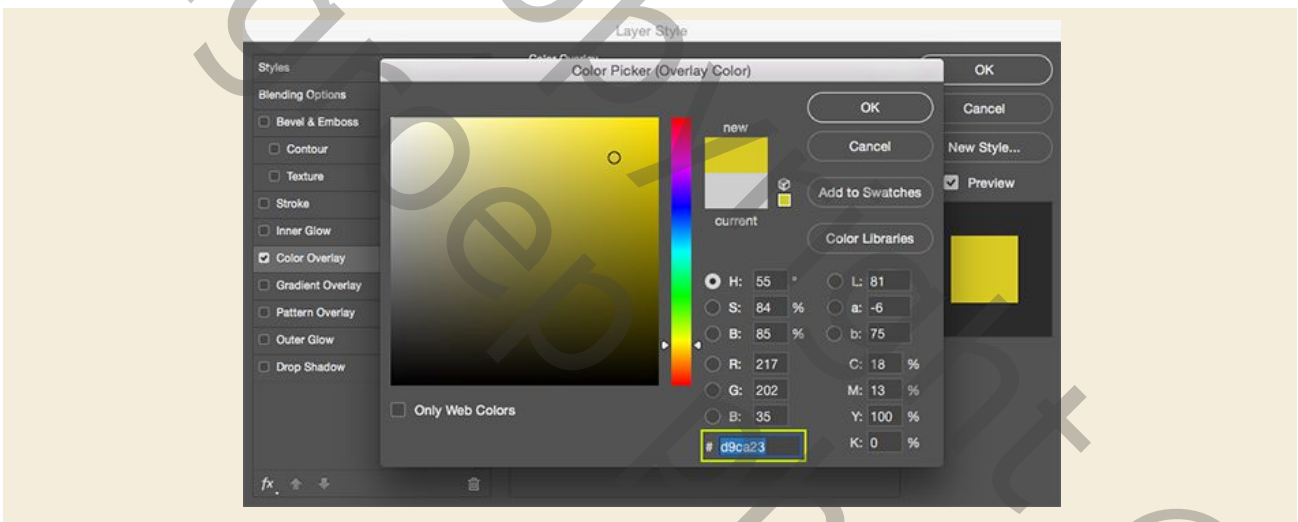


Stap 18: Old Yeller

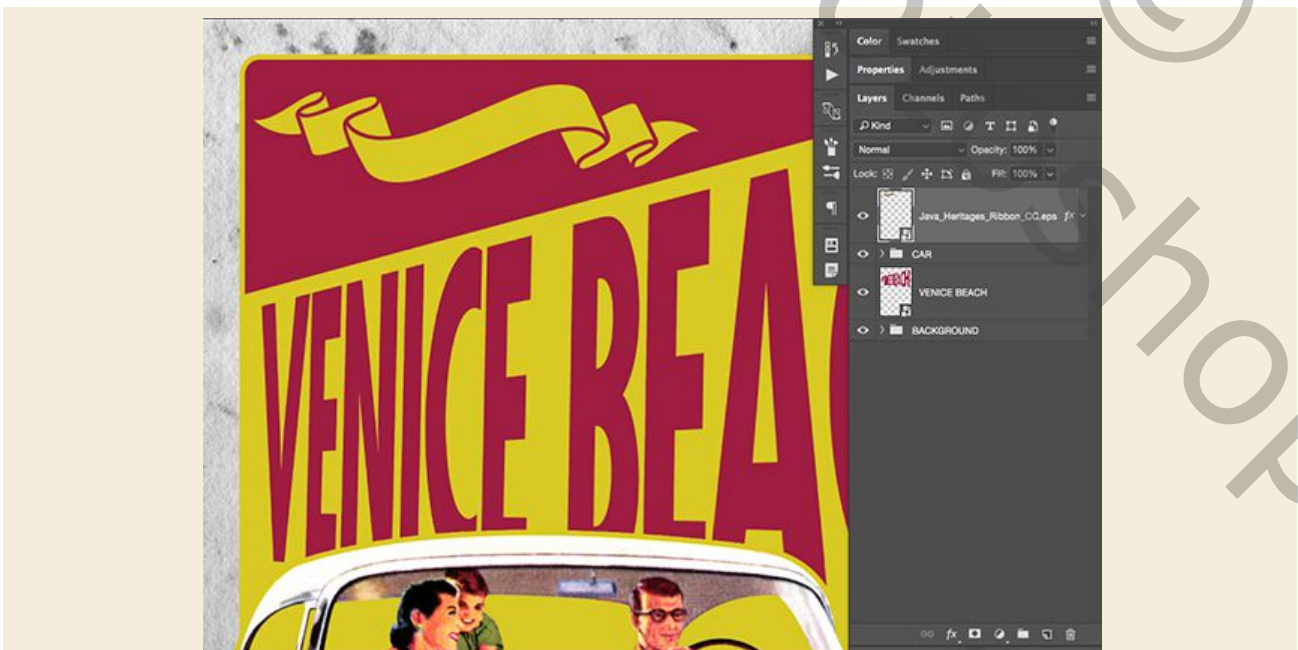
Dubbeltklik op de sierbandlaag om het deelvenster Laagstijl te openen en vink vervolgens de optie 'Kleurbedekking' aan.



Voor de vulkleur kunnen we een hexadecimale waarde van '# D9CA23' invoeren zoals hieronder getoond:

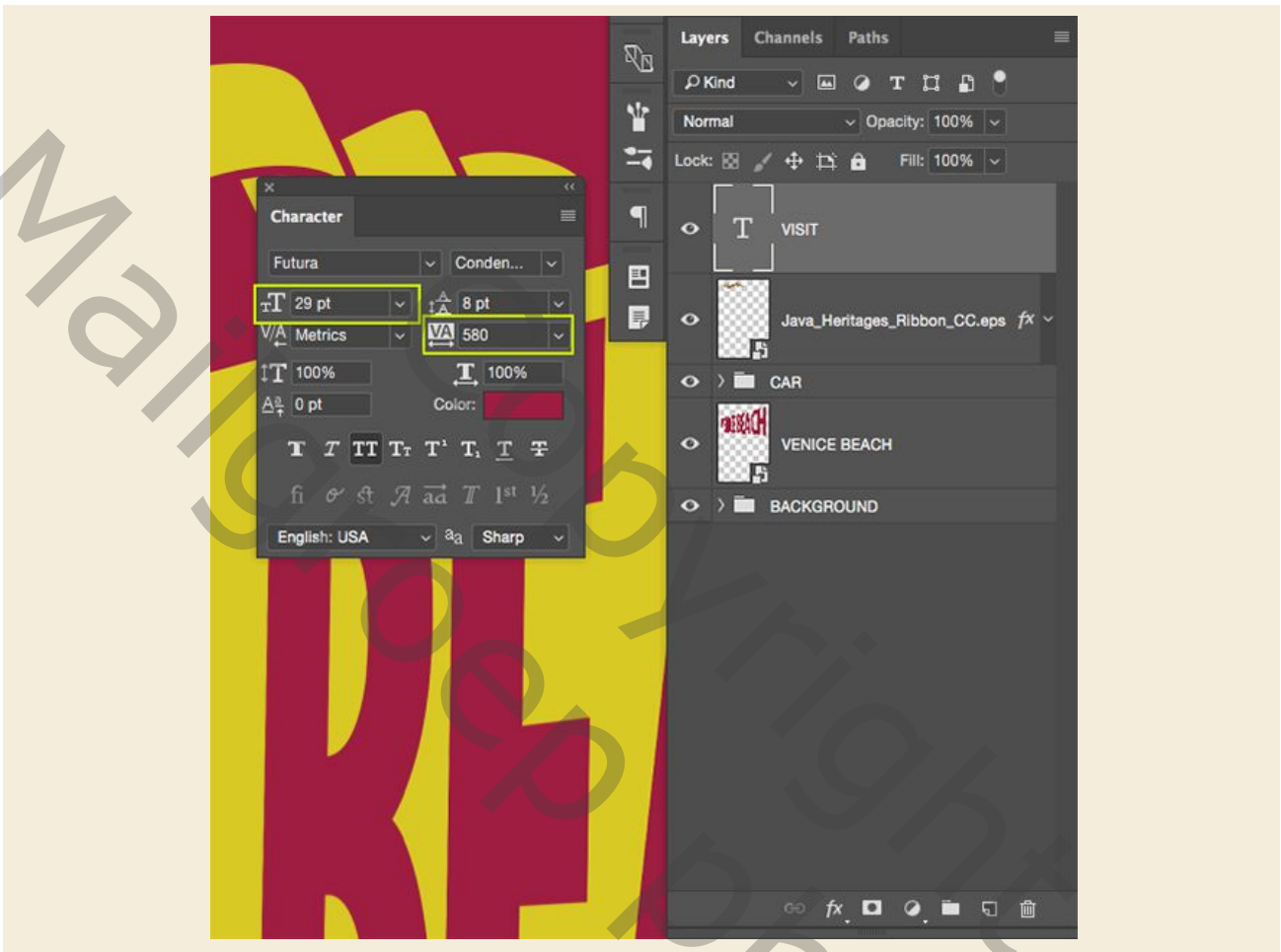


Druk tweemaal op 'OK' om de wijzigingen toe te passen en beide dialoogvensters te sluiten. Je lint zou er nu als volgt uit moeten zien:

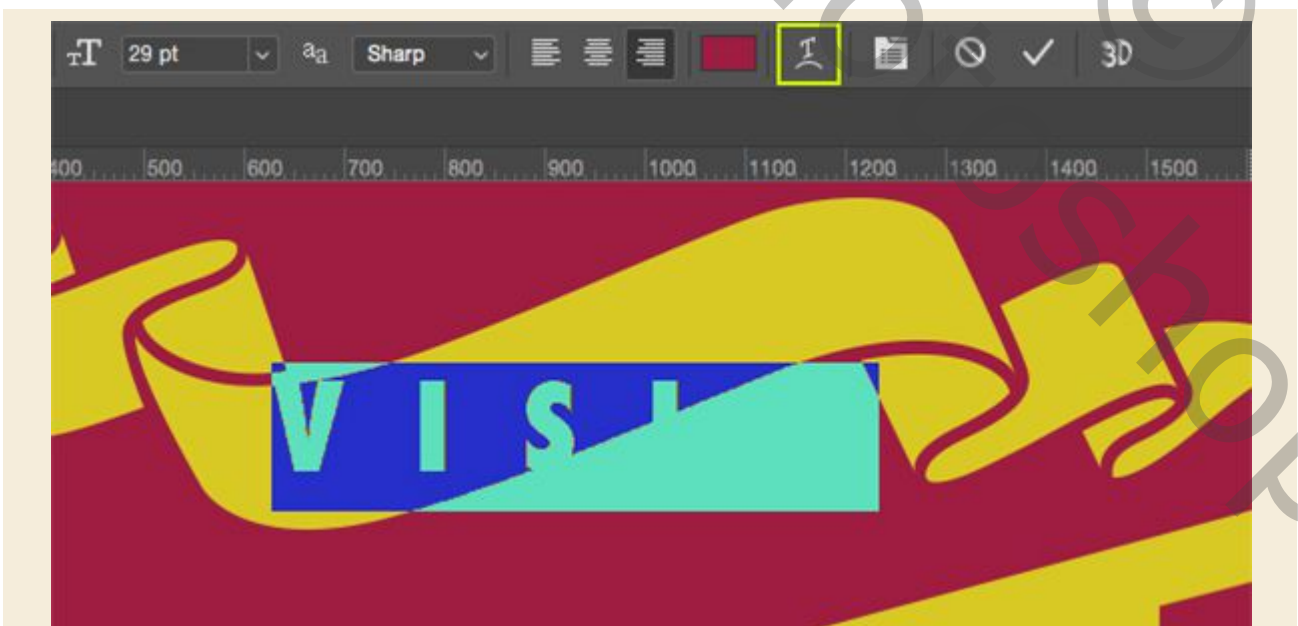


Stap 19: visit!

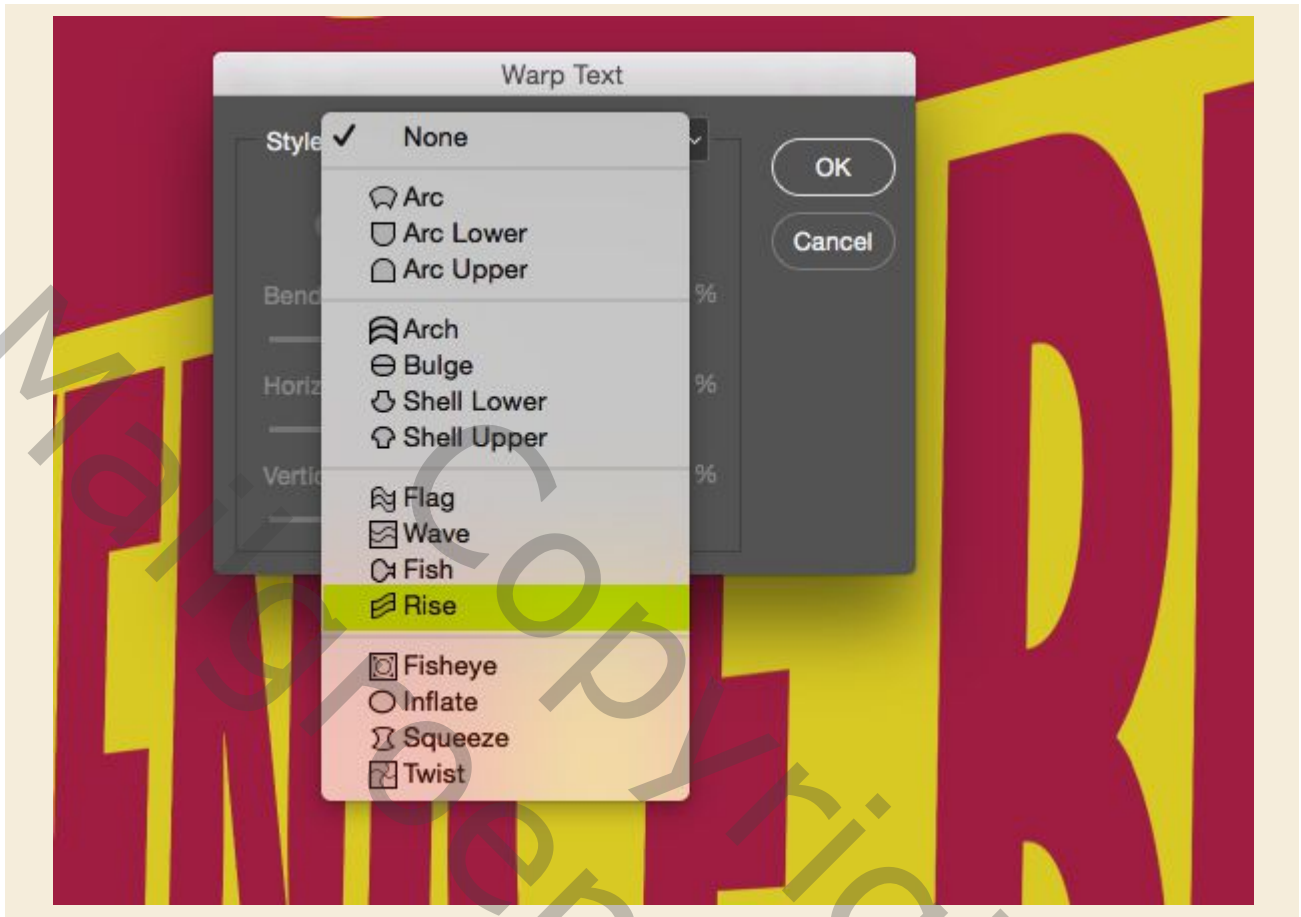
Maak een nieuwe laag net boven de vector-lintlaag en druk vervolgens op 'T' op het toetsenbord om naar uw Type Tool te schakelen. Klik met je muisaanwijzer op het lint en typ vervolgens het woord 'visit' in hoofdletters met hetzelfde lettertype en kleur dat we eerder voor 'VENICE BEACH' hebben gebruikt. U moet opnieuw het tekenvenster openen en uw lettergrootte instellen op ongeveer '29 pt' en de tracking moet worden ingesteld op '580', zoals hier wordt weergegeven:



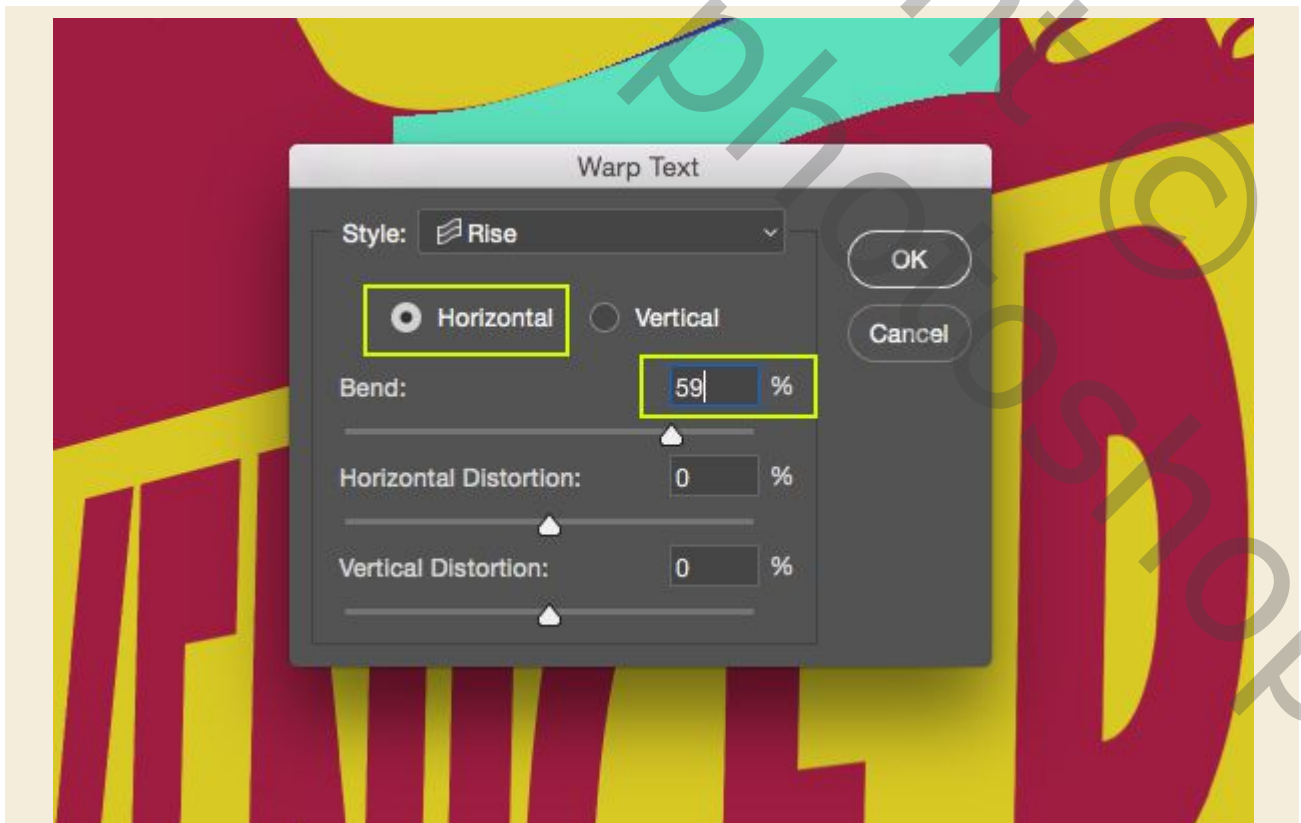
We gaan in de interface naar de bovenste werkbalk om het kleine 'T'-pictogram te kiezen met een gebogen lijn eronder. Dit is de tool die we zullen gebruiken om onze tekst te vervormen en het mooi in de banner te laten passen.



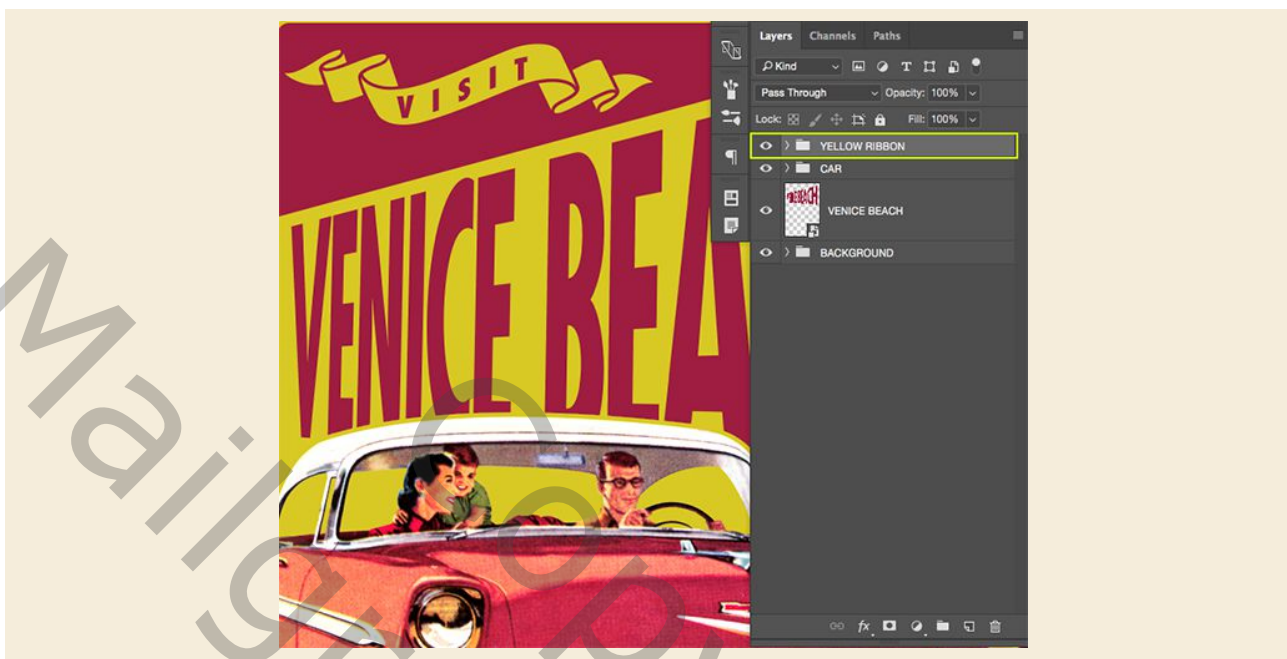
Zodra het 'tekst verdraaien'-paneel wordt geopend, ziet u een menu naast het woord 'Stijl' waarop we kunnen klikken. Klik op het menu om de kettiopties weer te geven en kies vervolgens 'omhoog' in de lijst.



Laten we ervoor zorgen dat we onze instellingen instellen op een 'Horizontale' buiging van ongeveer '-59%' voordat we de wijziging toepassen zoals gemarkeerd in de onderstaande afbeelding:

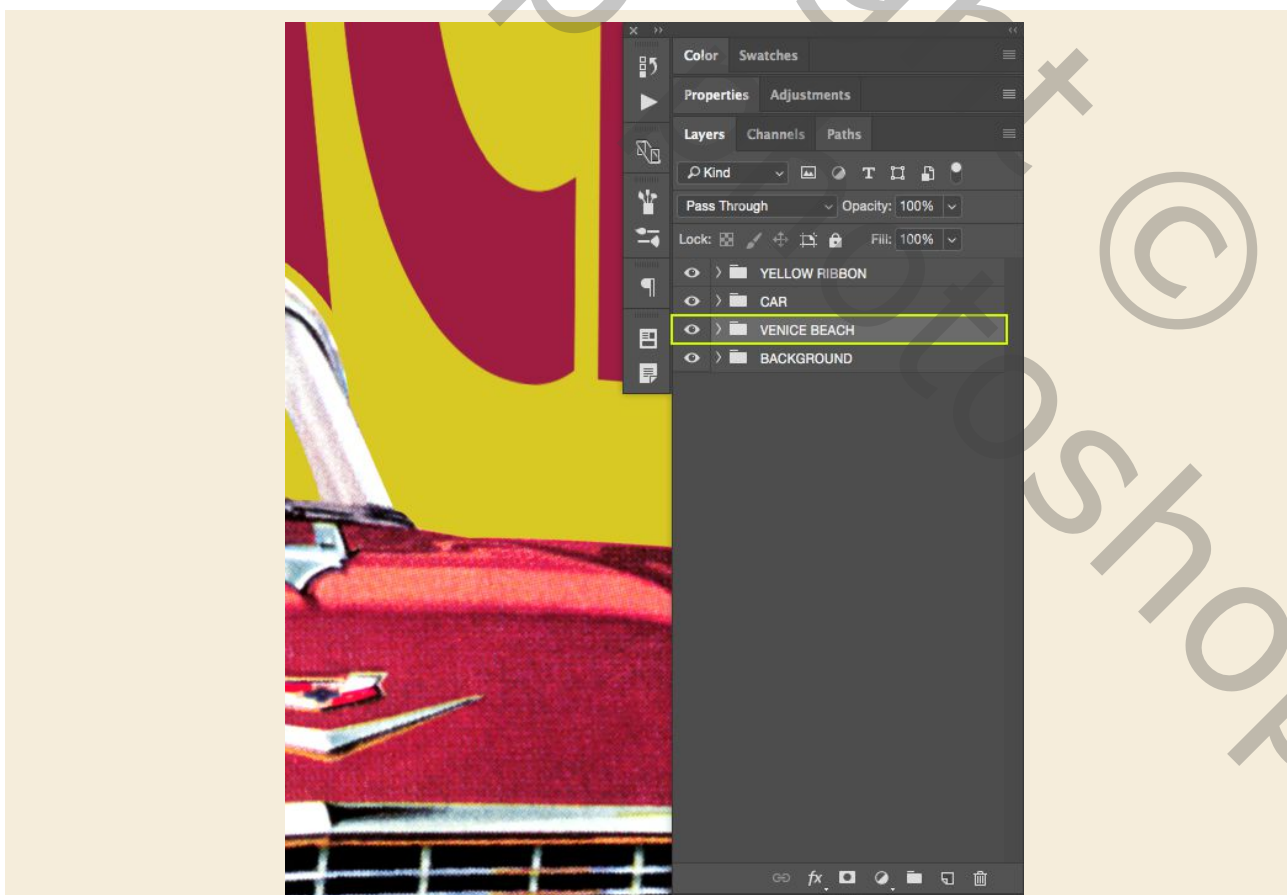


Nadat je de buiging op onze tekst hebt aangebracht, laten we deze verplaatsen zodat deze goed in het midden van ons gele lint past. Zodra u tevreden bent met de plaatsing, selecteert u de tekstlaag 'visit', houdt u de Shift-toets ingedrukt en klikt u vervolgens op de lintlaag hieronder zodat beide lagen tegelijk worden geselecteerd. Druk daarna op Ctrl + G om beide lagen in een nieuwe groep te plaatsen en hernoem 'gele sierband' als volgt:



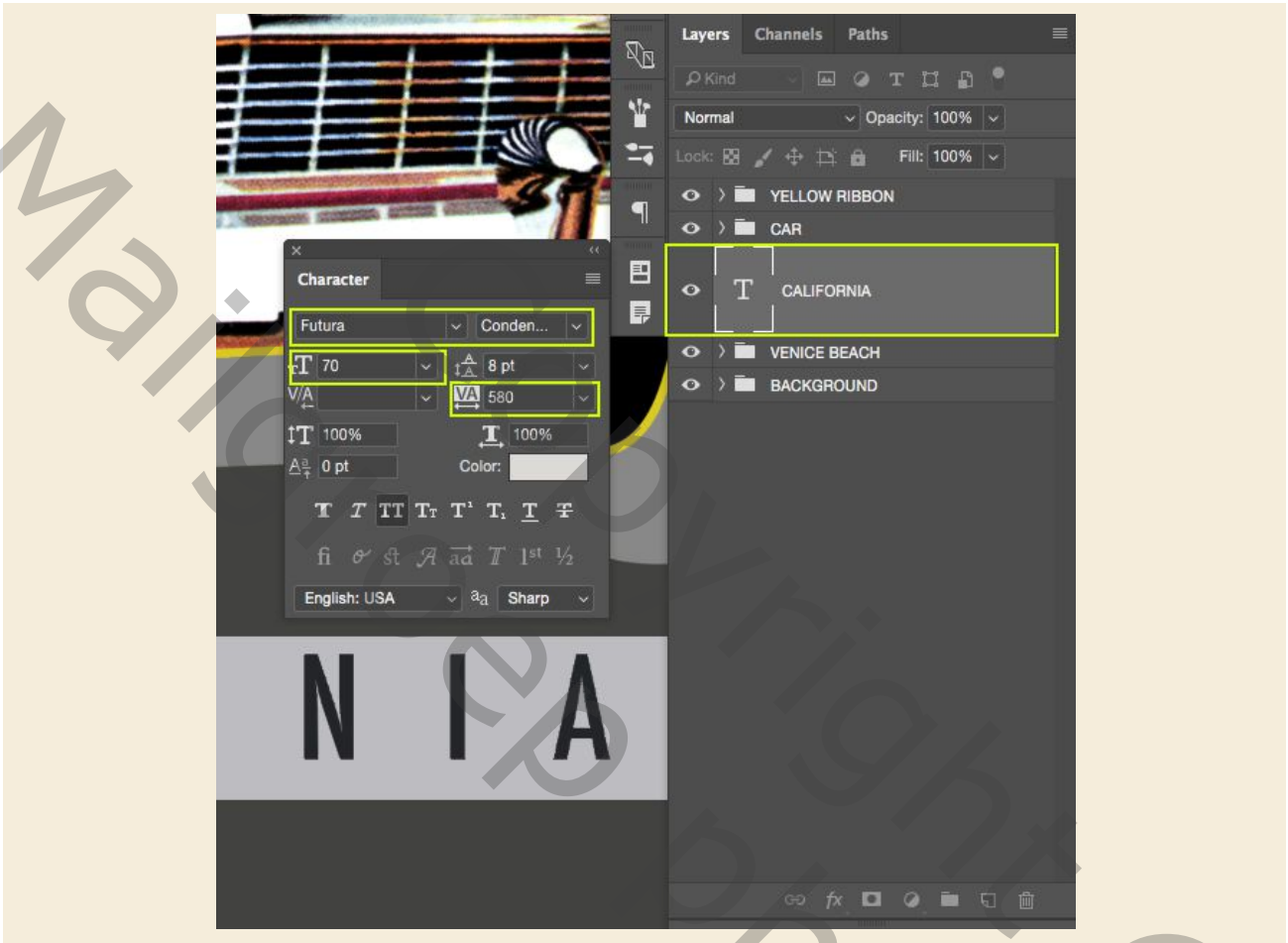
Stap 20: Lonely Beaches

Omdat we al onze lagen in mappen hebben geplaatst, behalve onze tekst 'VENICE BEACH', laten we dat dan doen, alleen maar omwille van de consistentie en om ons bestand netjes en georganiseerd te houden. Het enige wat we hier gaan doen is de laag selecteren en dan Ctrl + G indrukken om het in een map te plaatsen die we zullen bellen - je raadt het al! 'VENICE BEACH', dus ons lagenpalet ziet er nu zo uit:



Stap 21: Terug naar California

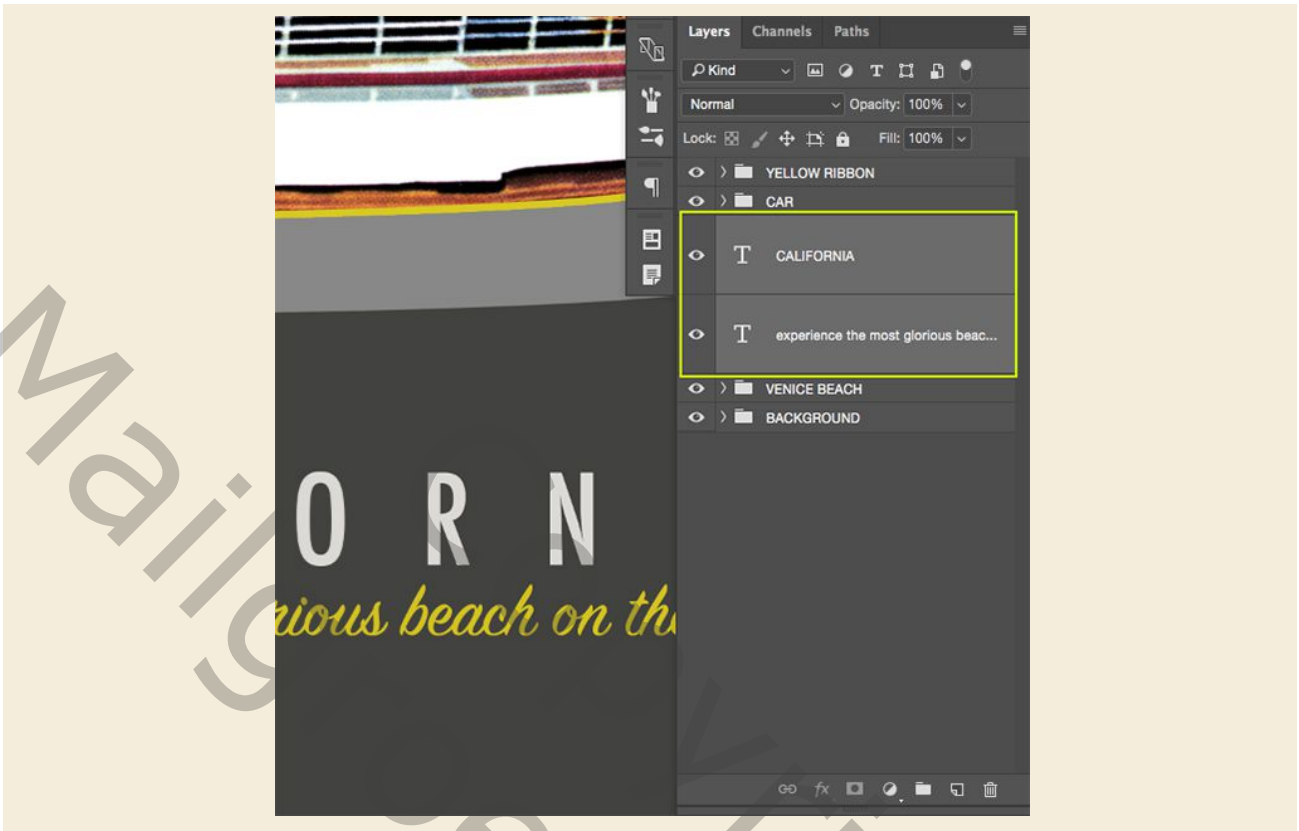
Maak een nieuwe laag net boven de laag 'VENICE BEACH' en pak je Type Tool (T) voordat je het woord 'CALIFORNIA' in alle hoofdletters op je canvas typt. gebruik een normale of medium gecondenseerde stijl van 'Futura' die we eerder hebben gebruikt. Laten we voor de instellingen het formaat van '70 pt' maken en de tracking rond '580' houden. We willen ook zeker weten dat onze tekst een lichtgrijze kleur is, dus alles wat we moeten doen om de kleur te veranderen, is door in ons tekstvak te klikken om het type te markeren en vervolgens op de 'Kleur'-optie in ons tekenvenster te klikken. veranderen in '# DCDAD6'.



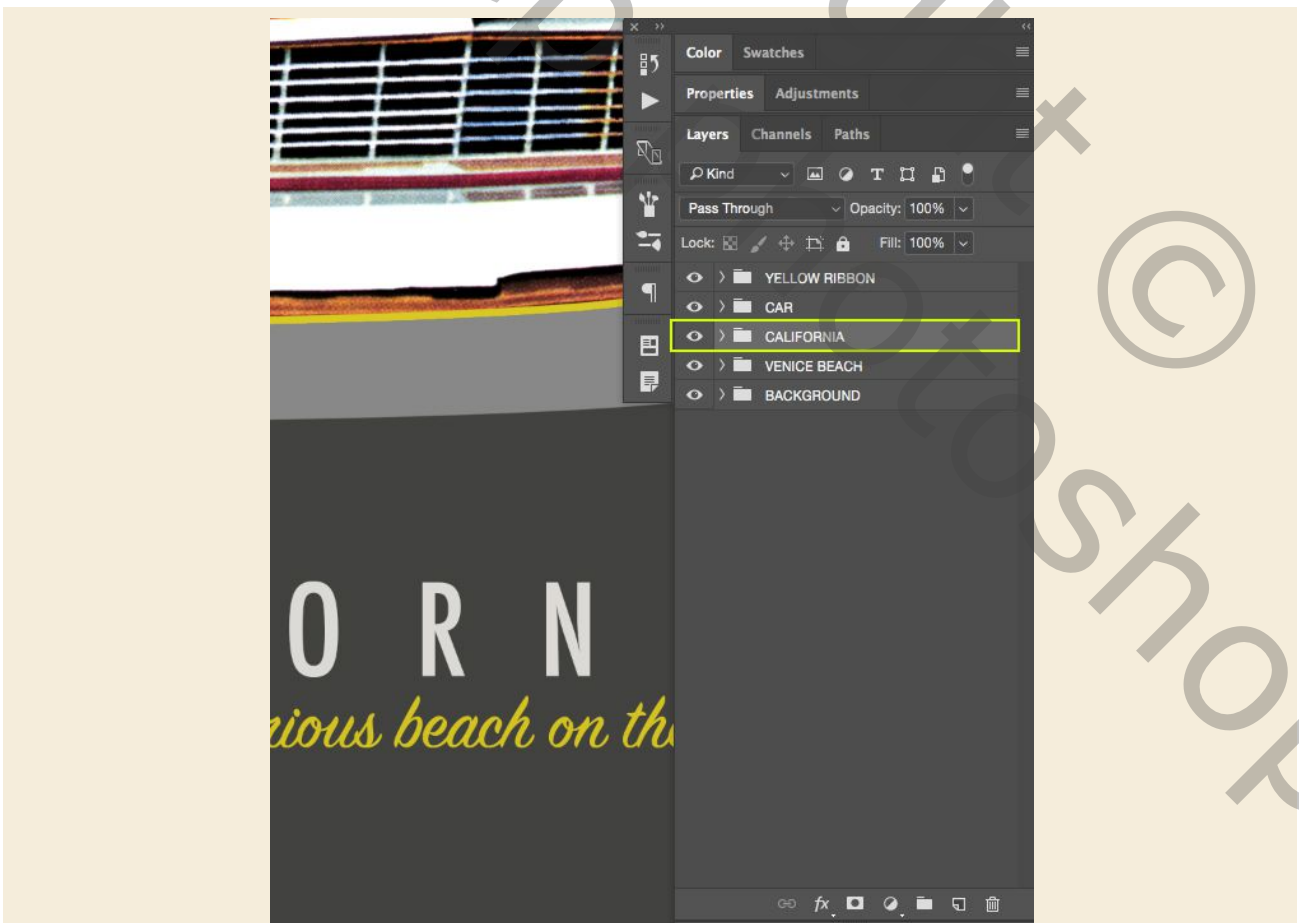
Voeg met je Type Tool (T) nog steeds een nieuwe laag toe net onder de laag 'CALIFORNIA' en typ de zin 'experience the most glorious beach on the coast' in kleine letters. Deze keer zullen we dingen op een rijtje zetten door gebruik te maken van het gratis lettertype 'SignPainter' met een tracking-instelling van '0', zodat onze letters op elkaar lijken. Laten we ook doorgaan en de grootte wijzigen in ongeveer '43 .5 pt' zodat deze overeenkomt met de breedte van de tekst 'CALIFORNIA' erboven. Klik ten slotte op de optie 'Kleur' hier en proef vervolgens een deel van onze gele kleur of verander dit handmatig in de hexadecimale waarde '# D9CA23' zoals hieronder weergegeven:



Selecteer de tekstlaag 'CALIFORNIA', houd de Shift-toets ingedrukt en selecteer hieronder onze scriptlaag zodat beide tegelijk worden geselecteerd.



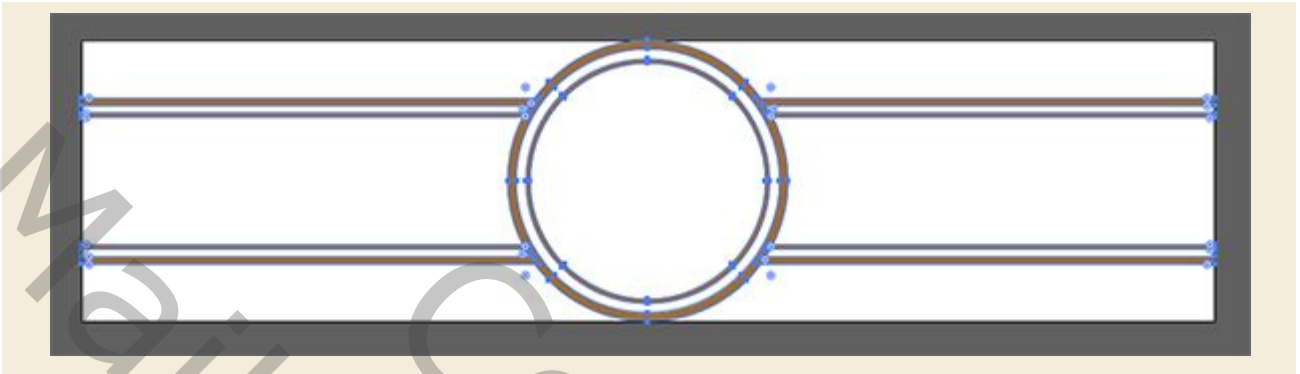
Vanaf hier drukt u op Ctrl + G om deze twee tekstlagen in een nieuwe map te plaatsen en de naam 'CALIFORNIA' te wijzigen, zoals hier wordt weergegeven:



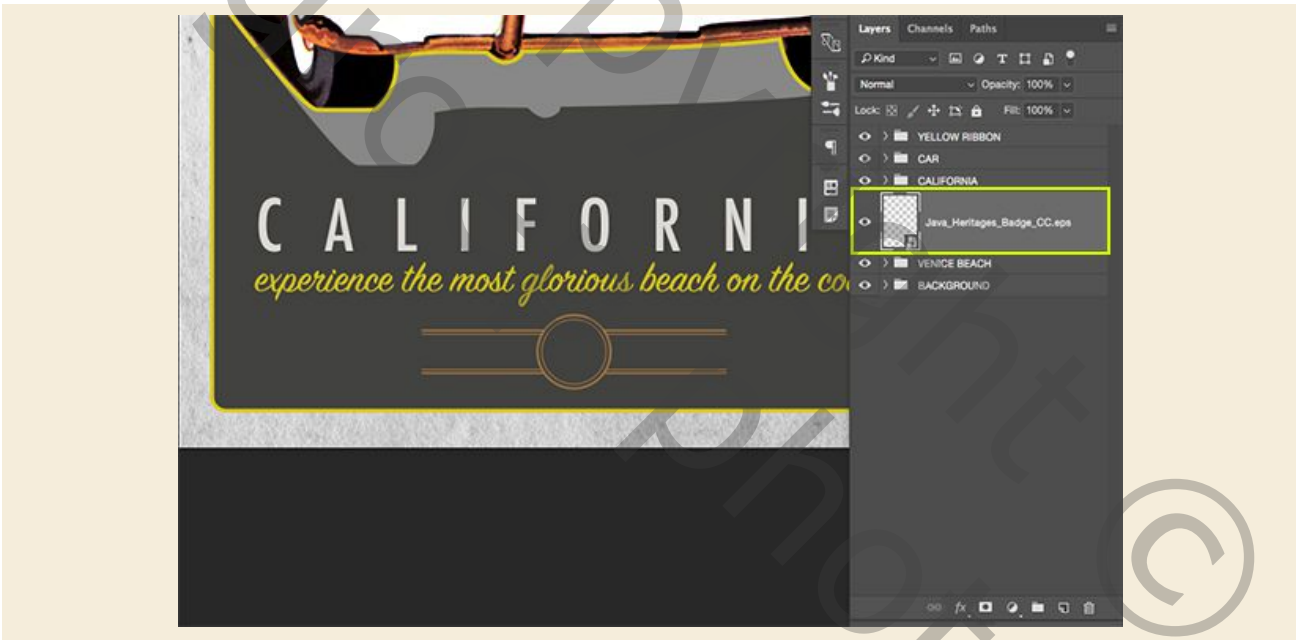
Stap 22: logo toevoegen

Open vervolgens het bestand 'Java_Heritages_Badge_CC.eps' in de map freebies in Illustrator. Druk op Ctrl + A om 'Alles selecteren' te selecteren en kopieer het met Ctrl + C. Vanaf hier kunt u het bestand sluiten en terugkeren naar Photoshop.

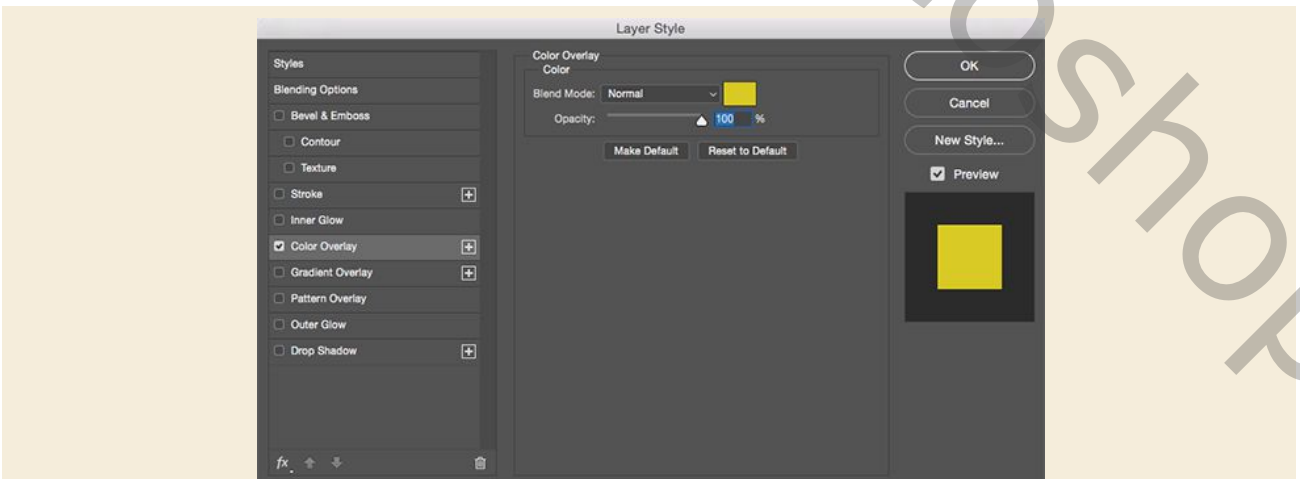
In bijlage de PNG van het logo.



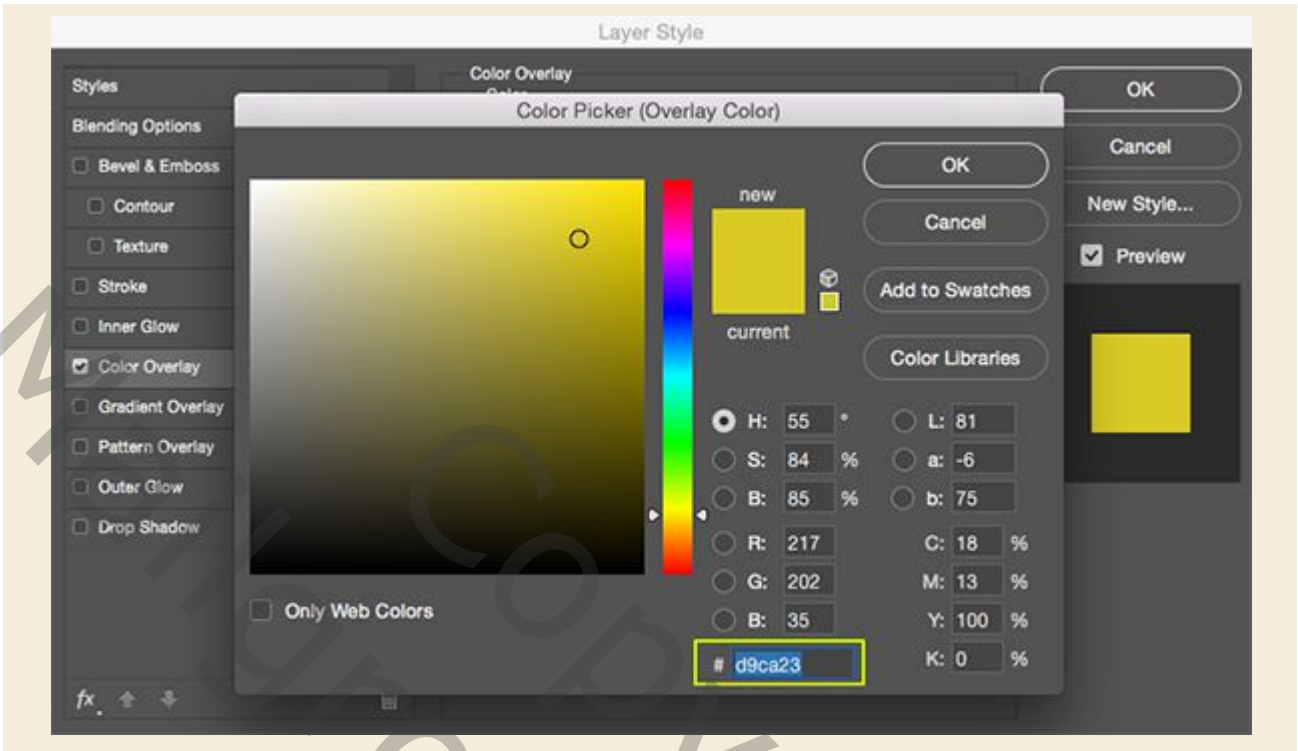
Plak de badge als een slim object in uw document en verander de laagnaam in de naam van het bestand of gebruik iets dat het voor u gemakkelijk maakt om te identificeren. Gebruik de onderstaande afbeelding als richtlijn voor de grootte en plaatsing van de badge.



Dubbelklik op de logo-laag om het paneel LaagStyle te openen en vink de optie 'Kleurbedekking' aan.



Gebruik voor de vulkleur de hexadecimale waarde '# D9CA23' en klik vervolgens op 'OK' om de wijzigingen toe te passen en beide dialoogvensters te sluiten.

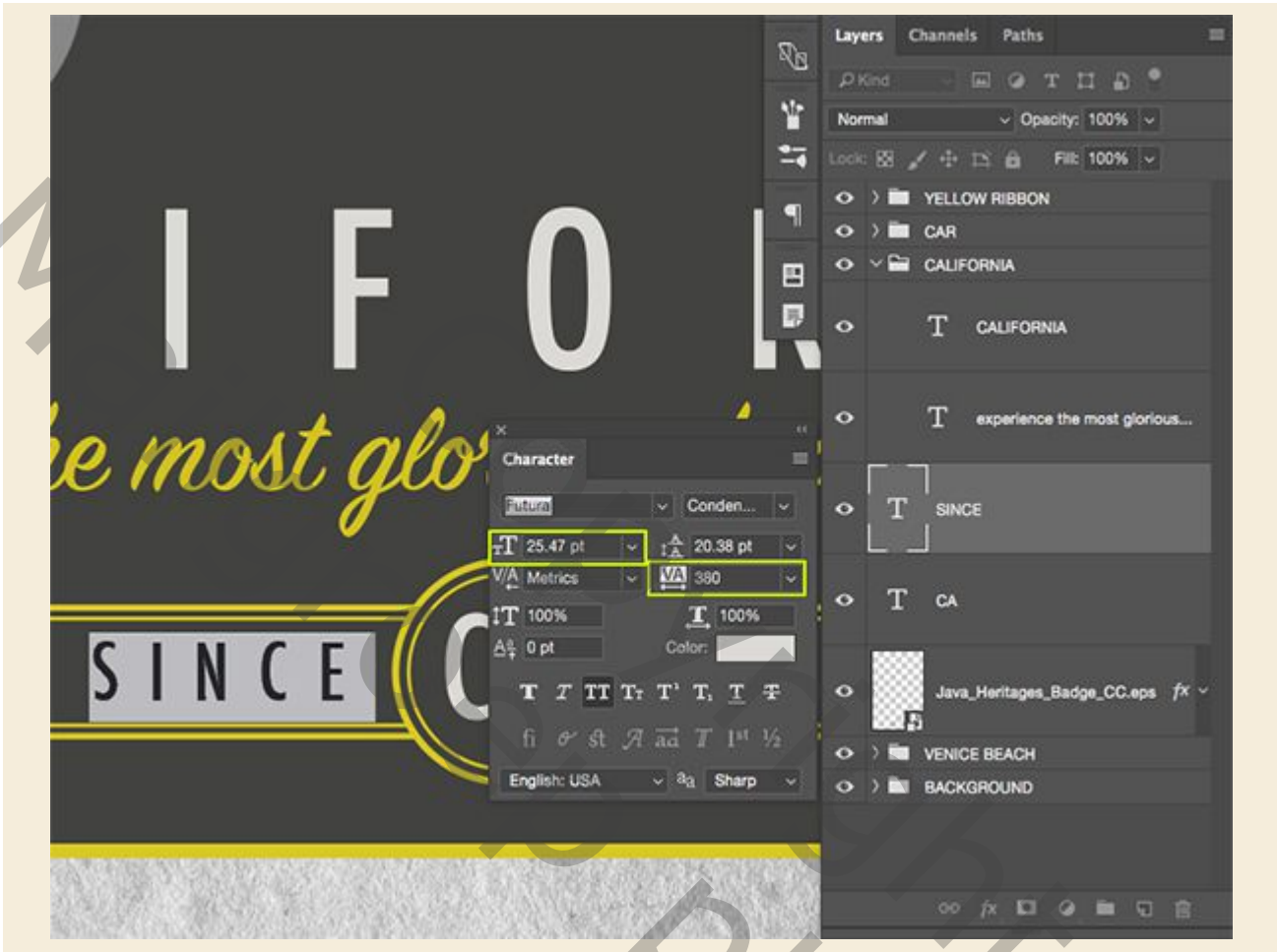


Stap 23: sinds 1850

Maak een nieuwe laag net boven de vectorbadge en druk vervolgens op 'T' om over te schakelen naar het gereedschap Tekst. Gebruik dezelfde gewone of mediumstijl van ons gecondenseerde lettertype, typ de letters 'CA' en plaats deze in het ronde gedeelte van de vector-badge. Voor de instellingen gebruik ik dezelfde lichtgrijze kleur als onze 'CALIFORNIA'-tekst, die #DCDAD6 is met een grootte van ongeveer '45,85 pt' en een trackinginstelling van '60' zoals hieronder in het tekenvenster wordt weergegeven:



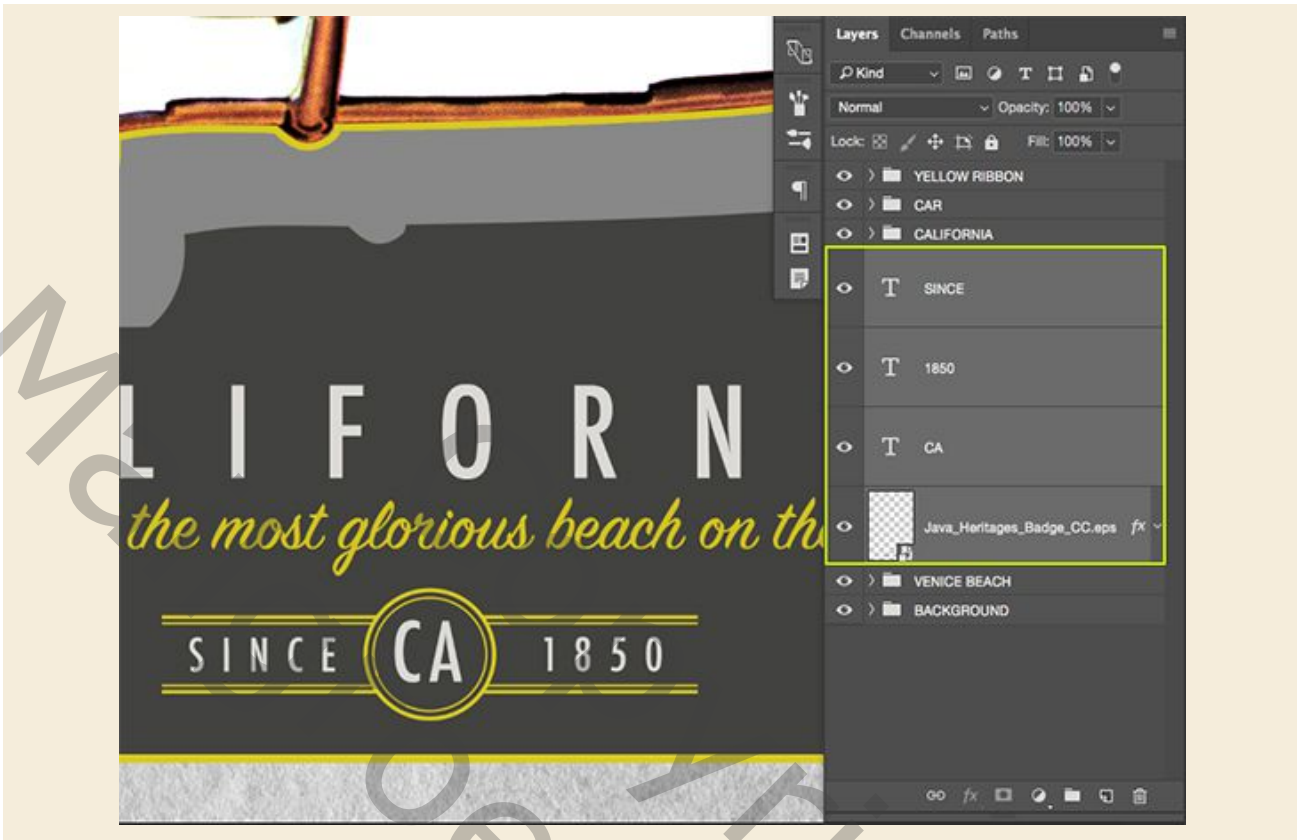
Druk op Ctrl + J om de laag te dupliceren en druk vervolgens op Ctrl + T om hem naar links te verplaatsen terwijl je de Shift-toets ingedrukt houdt. Nadat je deze kopie naar links hebt geplaatst, druk je op 'Return' op je toetsenbord om de transformatie toe te passen. Vanaf hier zullen we onze Type Tool (T) pakken en twee of drie keer in de tekst klikken om het te markeren en het woord 'SINCE' in alle hoofdletters typen. Open het tekenvenster als u het nog niet beschikbaar hebt en verkleinen van de tekst tot '25, 47 pt' en de tracking moet worden ingesteld op '380' voordat u deze in het midden van de linkerkant van de badge plaatst zoals hier getoond:



Maak vervolgens een kopie van de 'SINCE' laag door nogmaals op Command / Ctrl + J te drukken en schuif deze keer de kopie van de tekst naar de rechterkant van de badge. Klik in het tekstvak met je gereedschap Tekst (T) en verander de tekst naar '1850' voordat je het centreert. Uw badge zou er nu moeten uitzien als de afbeelding die hier wordt weergegeven:



Selecteer de vector-laag, houd de Shift-toets ingedrukt en selecteer vervolgens uw bovenste tekstlaag uit deze vergrendeling. U moet nu alle logo-lagen samen als volgt hebben geselecteerd:

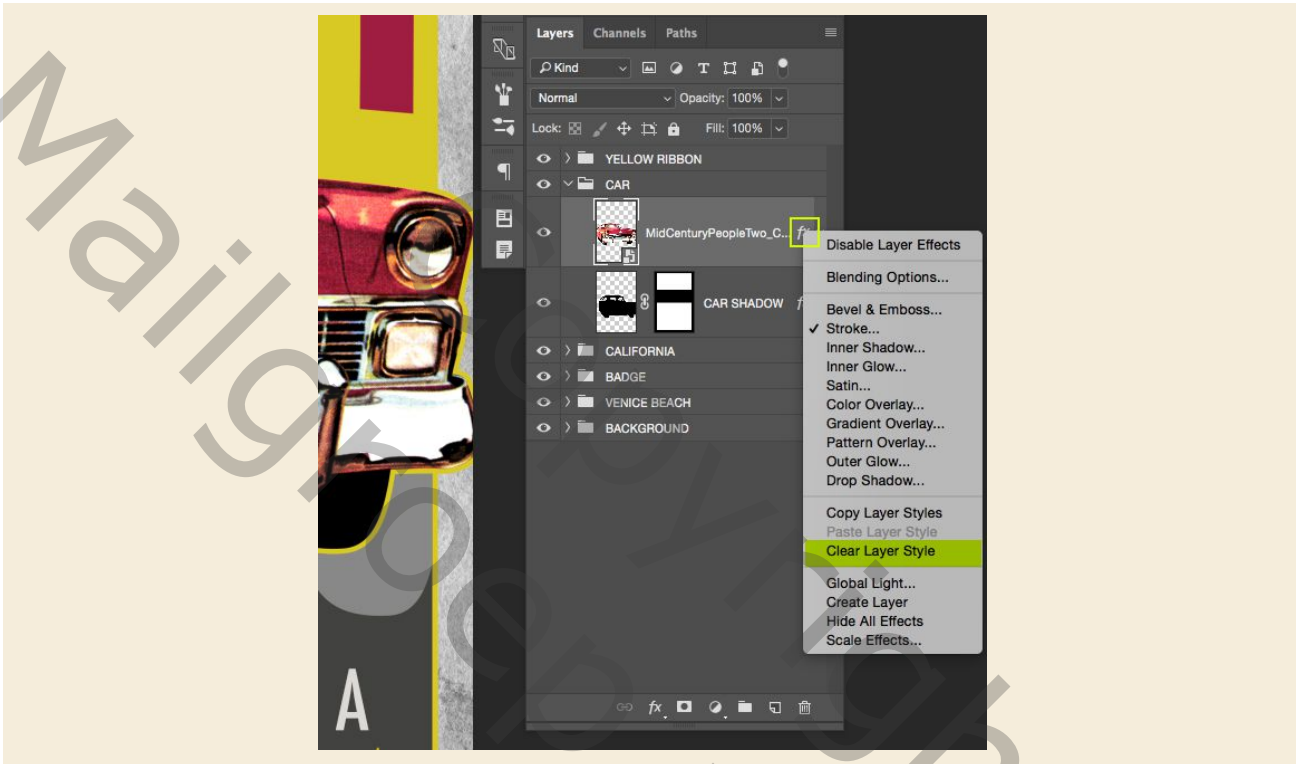


Klik op het groeppictogram onderaan het Lagenpalet of druk op Ctrl + G om deze lagen in een nieuwe map te plaatsen en hernoem het 'LOGO' zoals in de afbeelding hieronder:

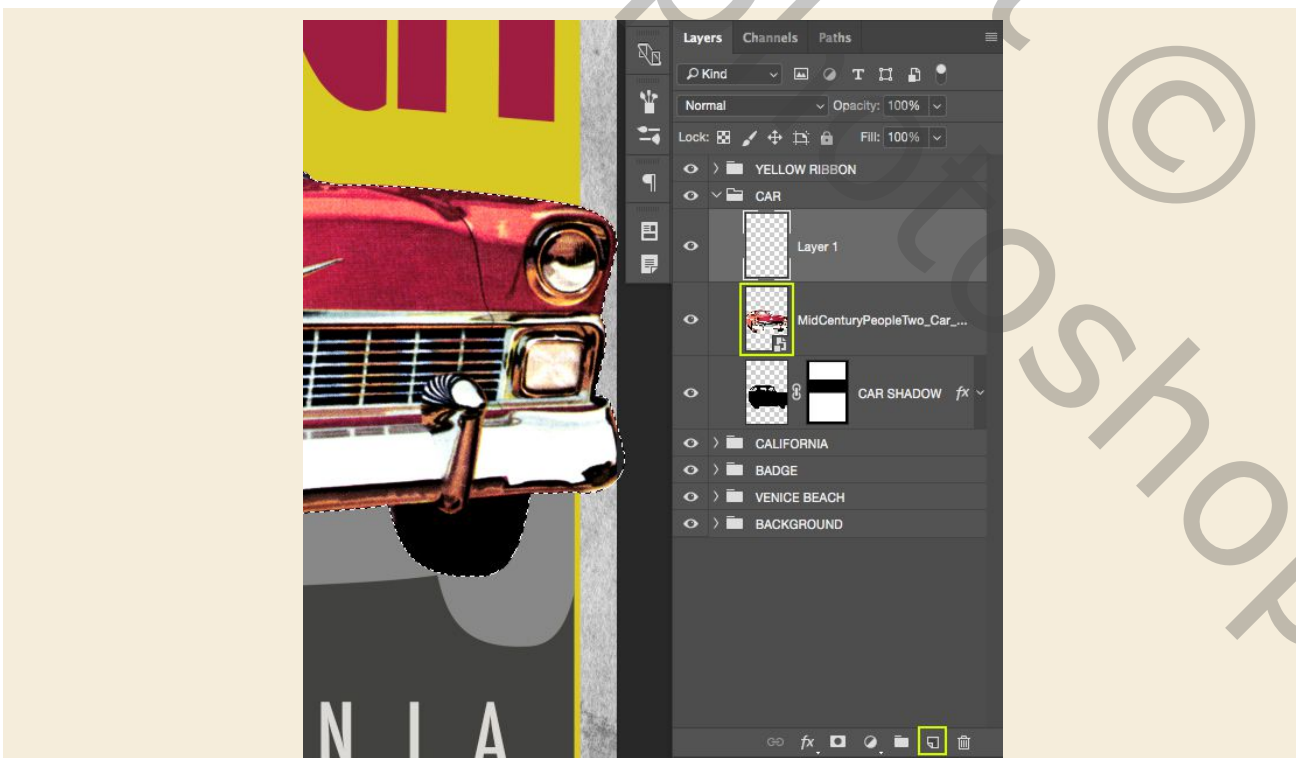


Stap 24: Backing It Up

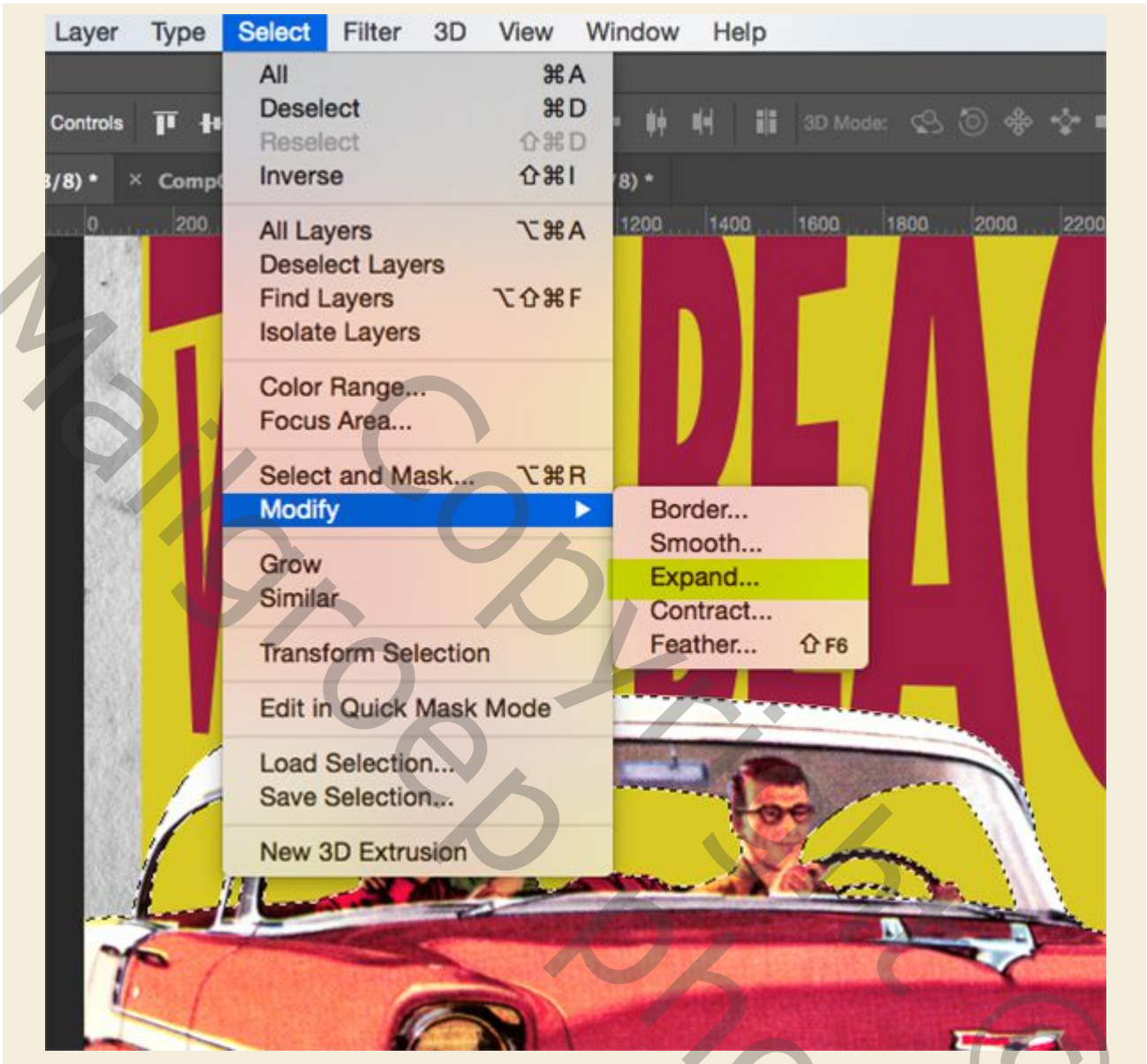
Voordat we verder gaan is er iets dat we terug moeten gaan en ons moeten concentreren op de retro auto-illustratie. Op dit moment hebben we de gele contour helemaal om de auto heen via de Layer Style die we eerder hebben toegepast, maar we willen het zodat we van de gele lijn op het onderste deel van de auto af kunnen komen. Omdat we dat niet alleen met de optie 'Lijn' kunnen doen, maken we handmatig een contour rond de auto en laten we alleen de delen die we willen zichtbaar achter. Klik om te beginnen op het kleine pijltje in de groep 'CAR' om de inhoud van de map te onthullen en houd vervolgens de Control-toets ingedrukt en klik op het kleine 'fx'-pictogram om een vervolgkeuzemenu weer te geven. Uit deze lijst kiezen we dan 'Clear Layer Style' zoals hieronder getoond:



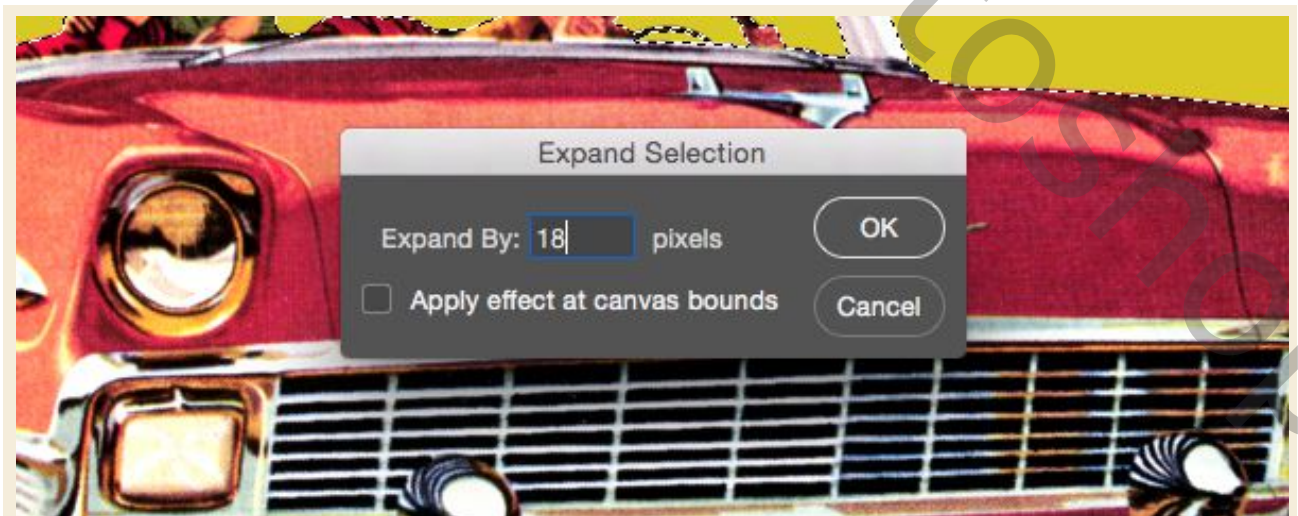
Houd de Ctrl-toets ingedrukt en klik op het pictogram met de laagminiatuur van de retro-autoillustratie om een selectie eromheen te activeren en voeg een nieuwe laag toe net boven de auto.



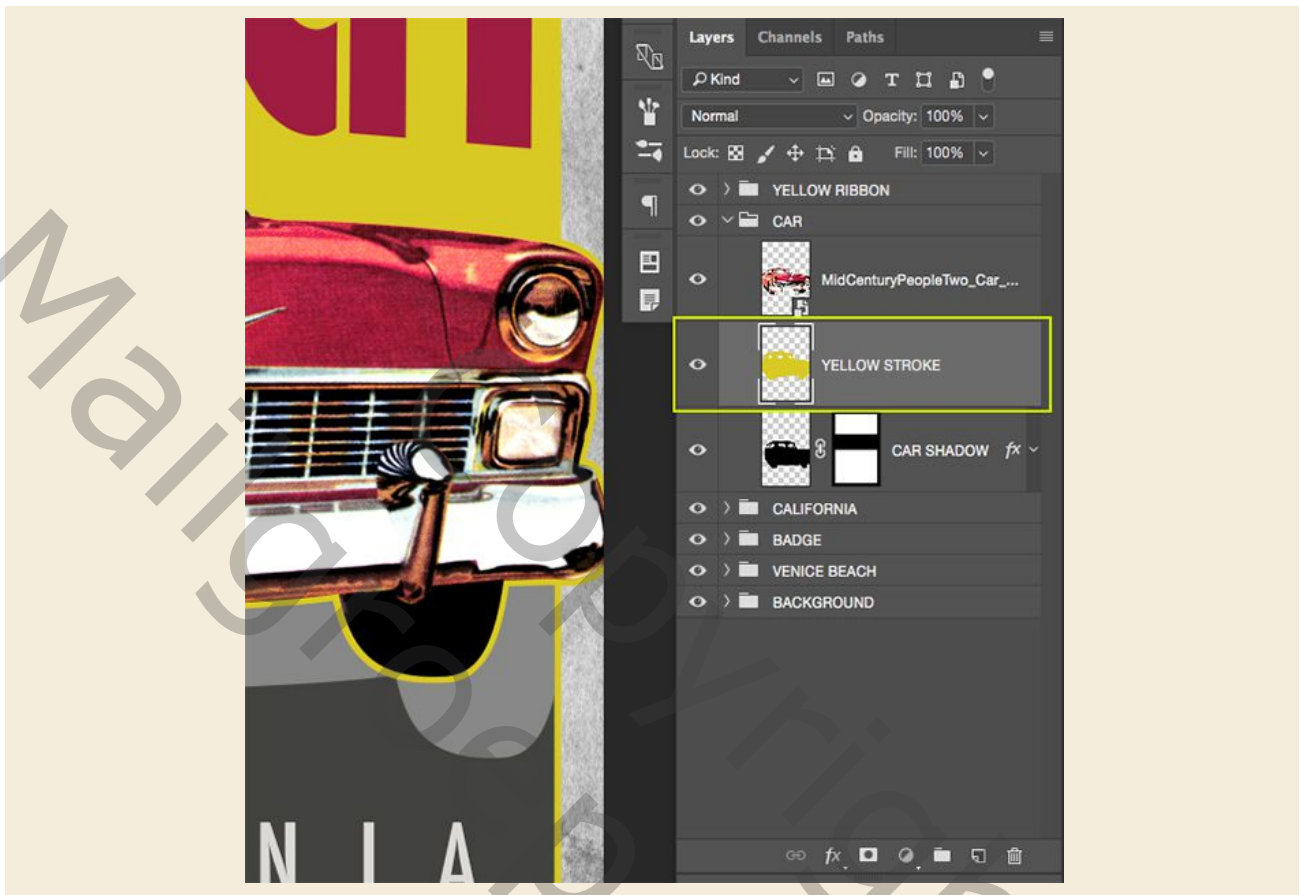
Terwijl uw selectie nog steeds actief is, selecteert u uw nieuwe laag en gaat u naar het menu Selecteren en kiest u 'Wijzigen> Uitvouwen' zoals hier wordt weergegeven:



Wanneer u wordt gevraagd met het dialoogvenster 'Selectie vergroten', voert u een waarde in van '18 pixels' en drukt u vervolgens op 'OK' om de selectie te vergroten.



Zet je voorgrondkleur op dezelfde gele kleur die we hebben gebruikt - '# D9CA23' en druk vervolgens op Alt + Delete op het toetsenbord om de selectie op je nieuwe laag geel te maken. Hernoem deze laag 'GELE STROOK' en druk vervolgens op Ctrl + D om alles te deselecteren. Vanaf hier drukt u op de Ctrl-toets samen met de linkerknop op uw toetsenbord om deze laag één plaats naar beneden te verplaatsen, zodat deze nu onder de afbeelding van de auto staat. Omgekeerd kunt u ook gewoon de laag 'GELE STROOK' onder de auto slepen.



Druk op 'M' op het toetsenbord om uw Rechthoekige selectiekader te krijgen en zoom in door op Ctrl en de '+' toets op het toetsenbord te drukken. U kunt de spatiebalk vasthouden en vervolgens met het handje het document door slepen. Laten we dicht bij de linkerkant van de auto komen en dan klikken en naar beneden slepen om een rechthoekige selectie te maken die de binnenkant van ons kader volgt, en het vak naar de andere kant sleept, zodat we een selectie krijgen die er zo uitziet :



Vanaf hier kunnen we eenvoudig op 'Verwijderen' drukken om de gele streek vanaf de onderkant van de auto te verwijderen. Op dit punt zou je alleen de gele streek aan de bovenkant en de zijkanten van de auto moeten zien, wat precies is wat we willen. De gele lijn bovenop de auto helpt om de auto van het type te scheiden en de slag aan de zijkanten bindt het samen met de omtrek rond ons frame.

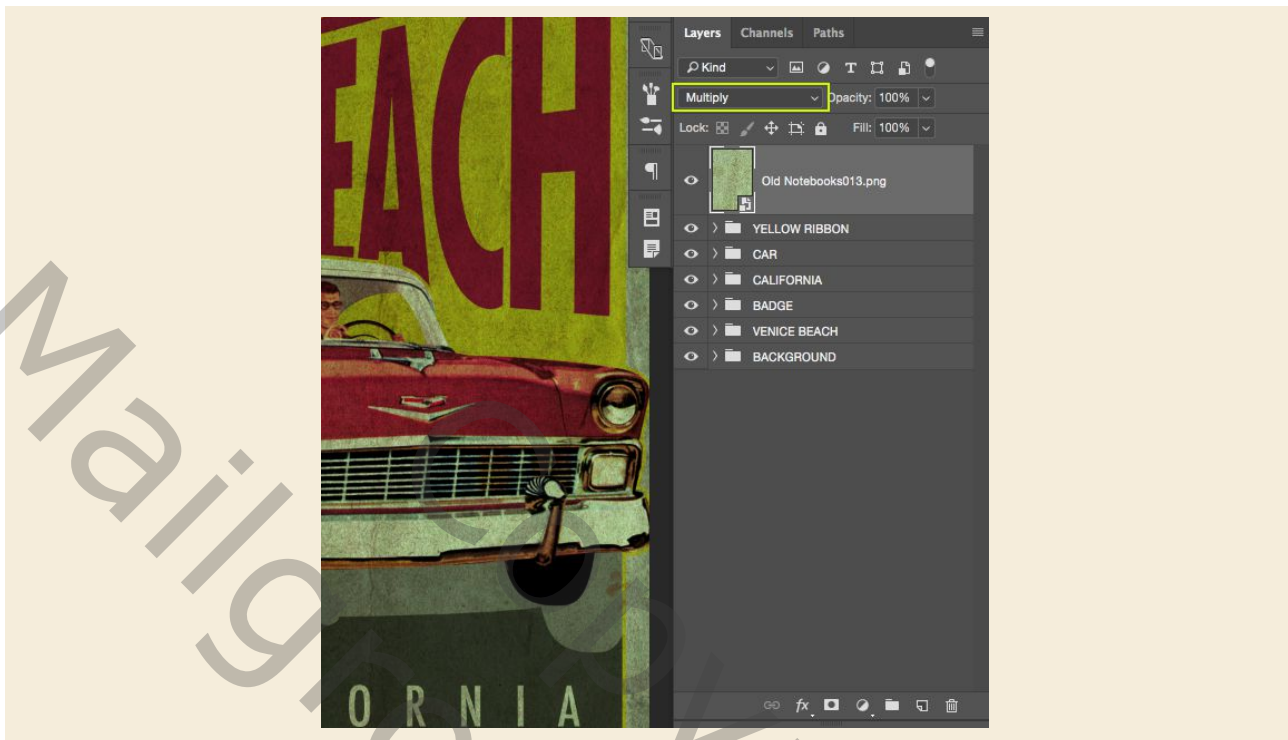


Stap 25: Tijd voor textuur

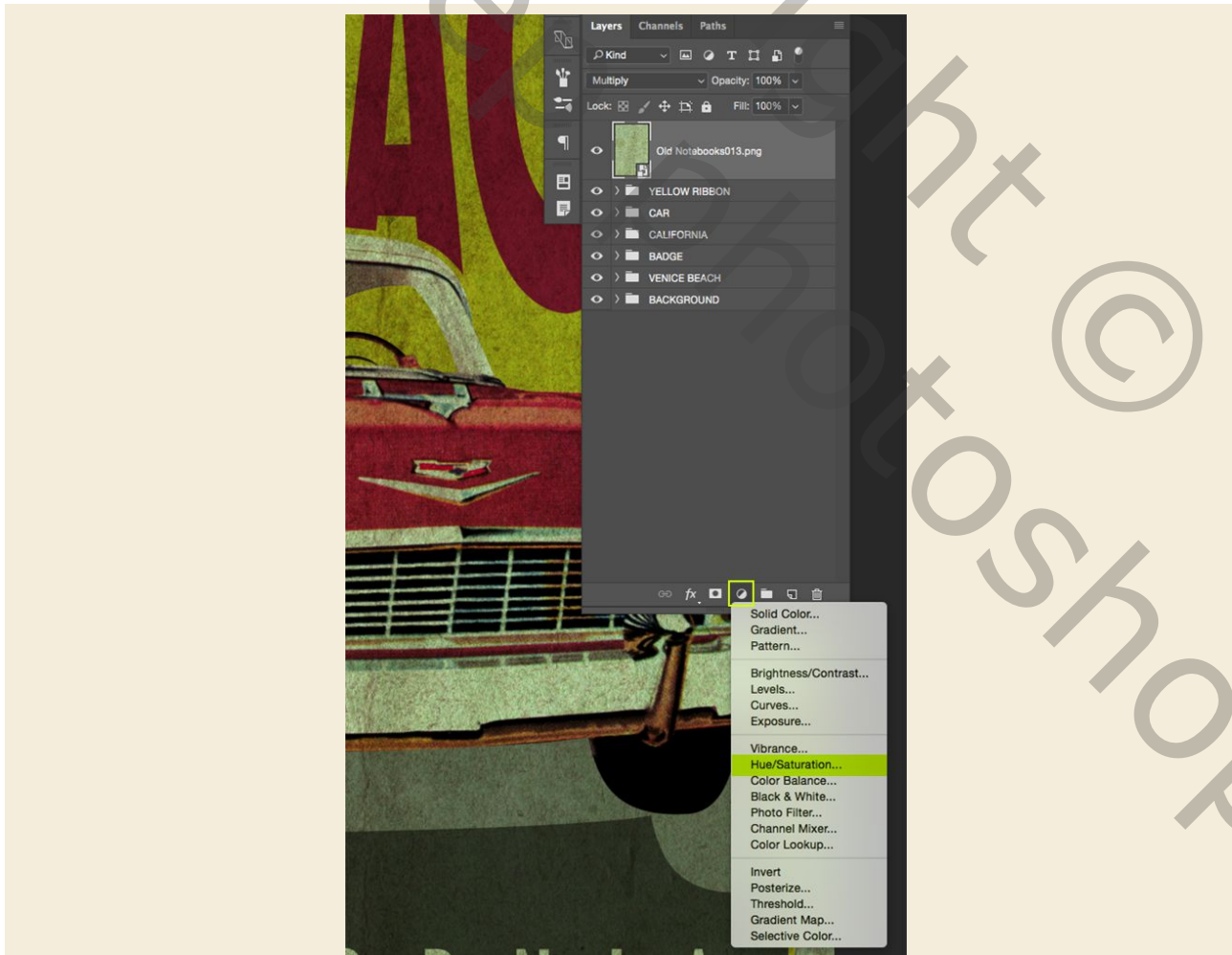
Open het bestand 'Old Notebooks013.png' uit de freebies-map in Photoshop.



Klik en sleep de textuur naar uw werkdocument en converteer de laag vervolgens naar een slim object voordat u de naam wijzigt met de naam van het bestand. Controleer ook of de textuur zich helemaal boven aan de lagenstapel bevindt. Zodra je dat gedaan hebt, verander je de Mengmodus van de laag van 'Normaal' naar 'Vermenigvuldigen' zoals hier getoond:



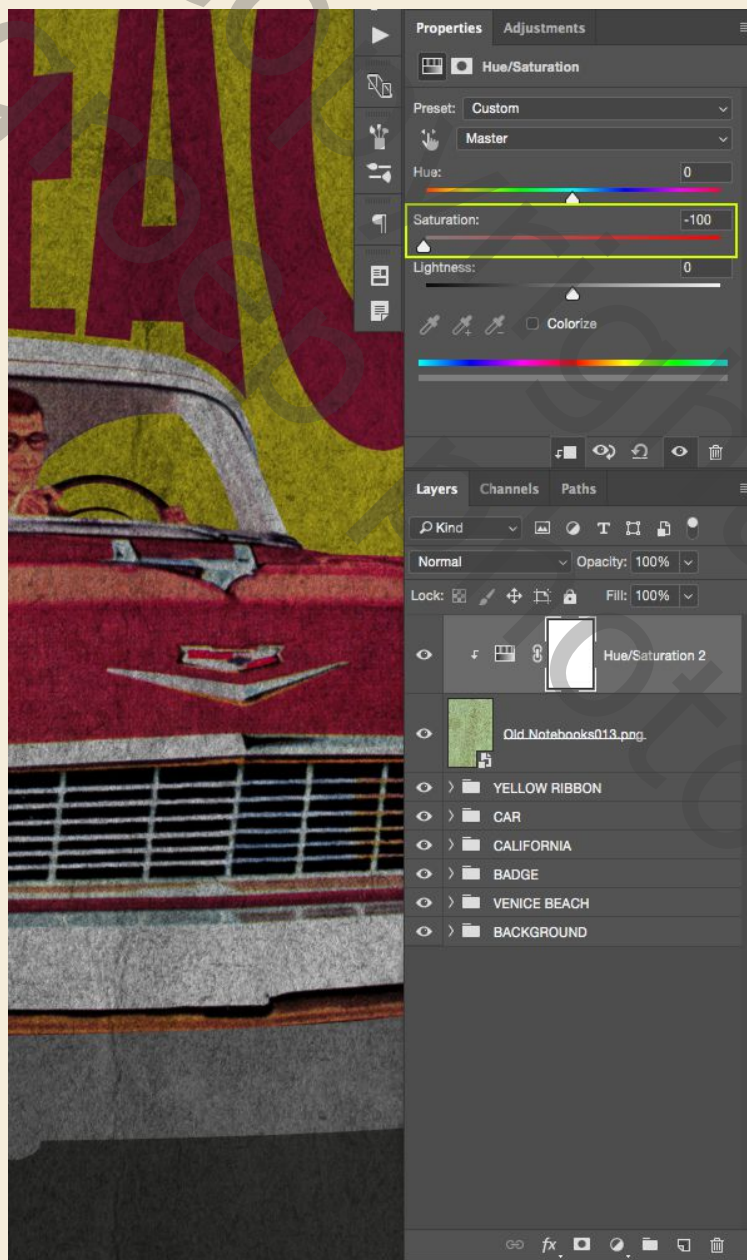
Selecteer vervolgens je Slimme textuur met textuur en houd vervolgens de Alt toets ingedrukt en klik op het pictogram Aanpassingslaag onder in het lagenpalet. Wanneer het menu verschijnt, willen we 'Kleurtoon / verzadiging ...' uit de lijst kiezen.



Wanneer het dialoogvenster 'Nieuwe laag' wordt weergegeven, vinkt u het selectievakje 'Gebruik vorige laag om knipmasker maken' aan en klikt u vervolgens op 'OK'.

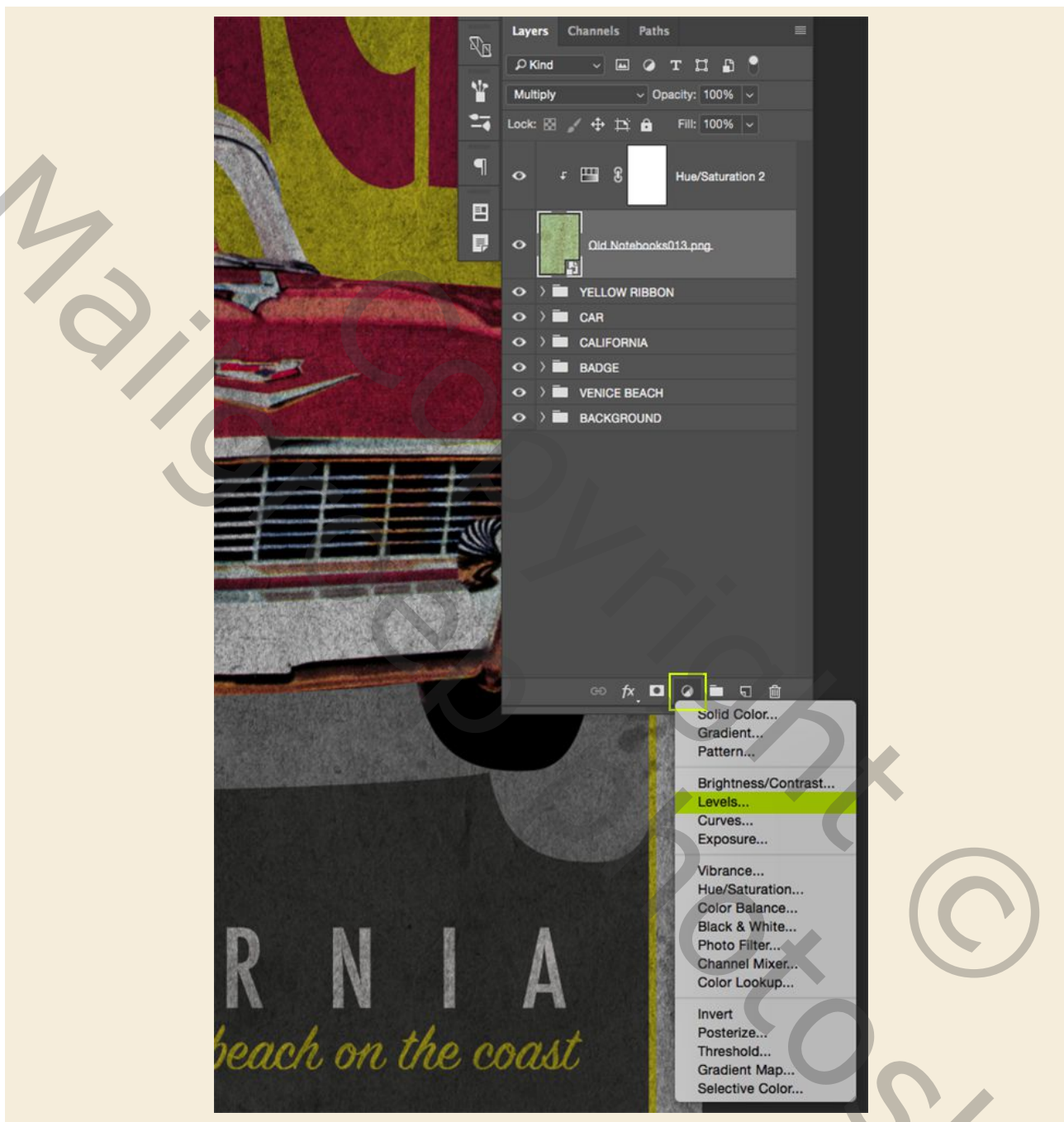


De aanpassingslaag voor tint / verzadiging wordt nu toegevoegd met een uitknipmasker zodat het alleen de onderliggende textuurlaag beïnvloedt. Laten we voor de eigenschappen nu de schuifregelaar 'Verzadiging' helemaal naar links verplaatsen om de textuur als volgt volledig te desatureren:



Stap 26: Nivellering

Selecteer opnieuw uw slimme object-structuur boven aan de lagenstapel en klik vervolgens op het pictogram Aanpassingslaag onderaan het lagenpalet. Deze keer willen we 'Niveaus ...' kiezen in de lijst die verschijnt.



Omdat we al een uitknipmasker voor onze tint / verzadigingslaag hebben gemaakt, zou deze ook automatisch moeten worden bijgesneden. Voor de eigenschappen hoeft u alleen de witte schuifregelaar aan de rechterkant naar links te verplaatsen totdat deze is ingesteld op '175', zoals in de onderstaande afbeelding:



Properties Adjustments

Levels

Preset: Custom

RGB Auto

0 1.00 175

Output Levels: 0 255

Layers Channels Paths

Kind

Normal Opacity: 100%

Lock: Fill: 100%

- Hue/Saturation 2
- Levels 1
- Old Notebooks013.png
- YELLOW RIBBON
- CAR
- CALIFORNIA
- BADGE
- VENICE BEACH
- BACKGROUND

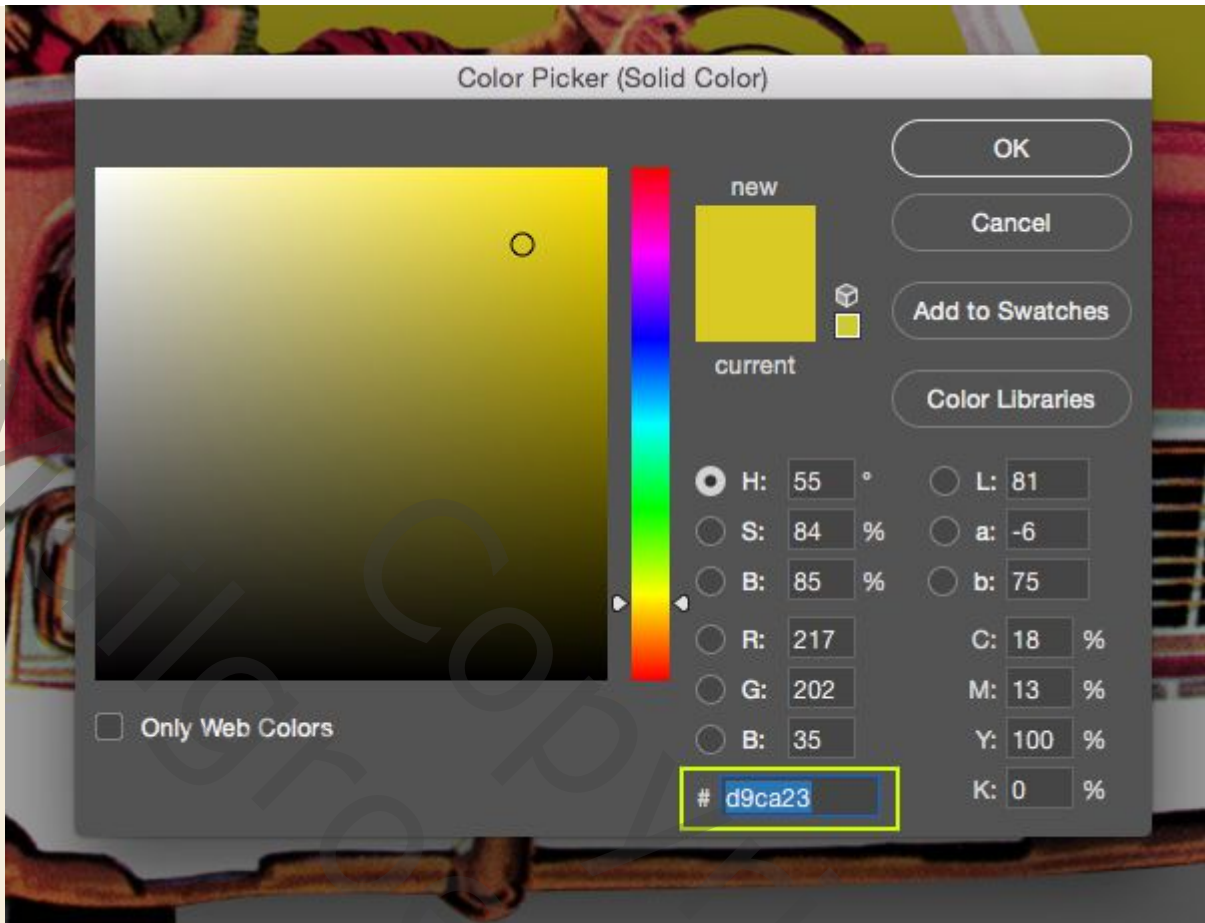
fx

Stap 27: Private screening

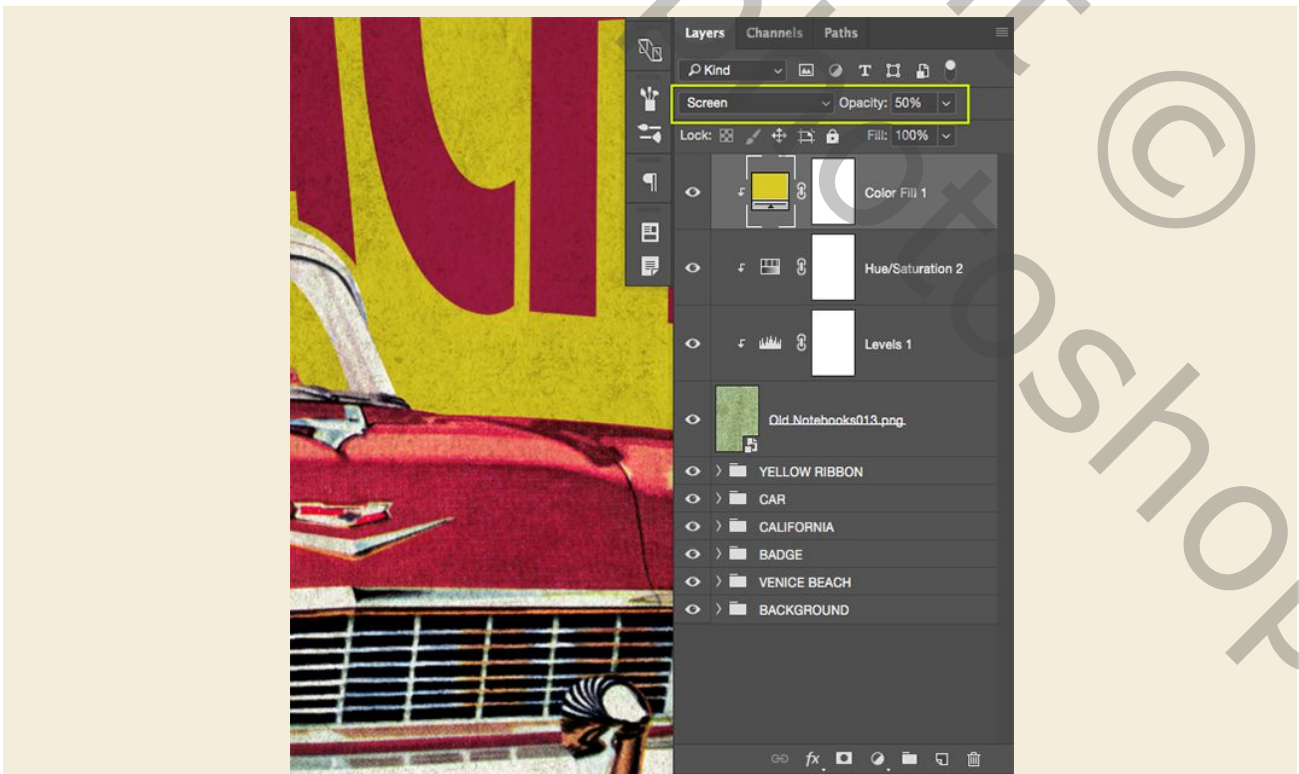
Laten we doorgaan en nog een aanpassingslaag toevoegen door eerst onze slimme objectstructuur te selecteren, vervolgens op het pictogram Aanpassingslaag te klikken en 'Effen kleur ...' bovenaan de lijst te kiezen.



Voor de kleur gebruiken we opnieuw onze gele - '# D9CA23' en klik vervolgens op 'OK' om de wijzigingen toe te passen.



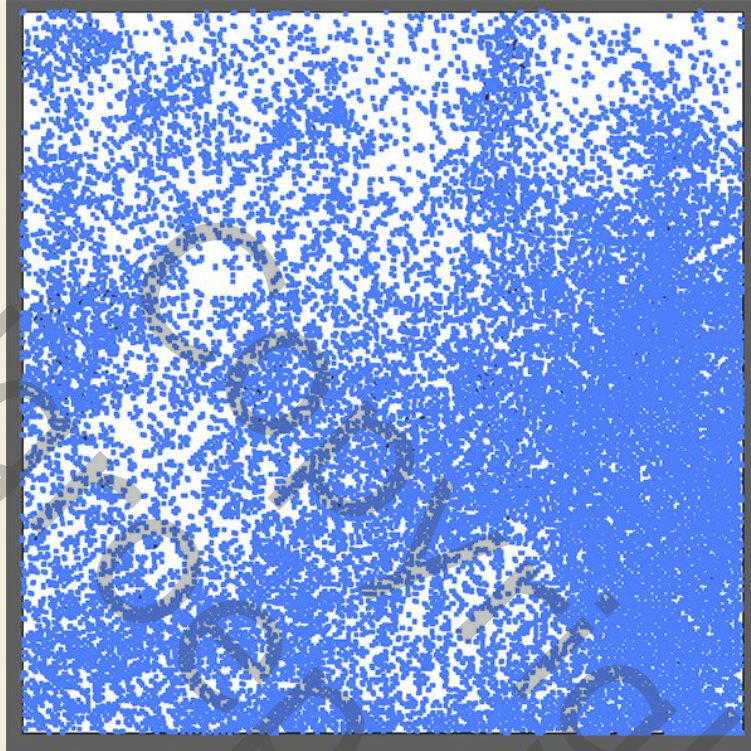
Nadat u onze kleur hebt gekozen, drukt u twee keer op de Ctrl-toets en de rechterbracket op uw toetsenbord om de 'Effen kleur ...' -laag boven de instellingen voor Kleurtint / verzadiging en niveaus te verplaatsen. Het is belangrijk op te merken dat als we meer dan twee keer op de Ctrl-toets en de rechterhaak drukken, er geen Clipping Mask op wordt toegepast, dus we willen er zeker van zijn dat deze laag nog steeds wordt bijgesneden. Als je toevallig een fout maakt, kun je het eenvoudig een plaats naar beneden verplaatsen in de laagvolgorde. Nadat je de laag op de juiste plek hebt verplaatst, verander je de mengmodus van 'Normaal' naar 'Bleken' en verminder je de dekking tot ongeveer '50%' zoals hieronder wordt getoond:



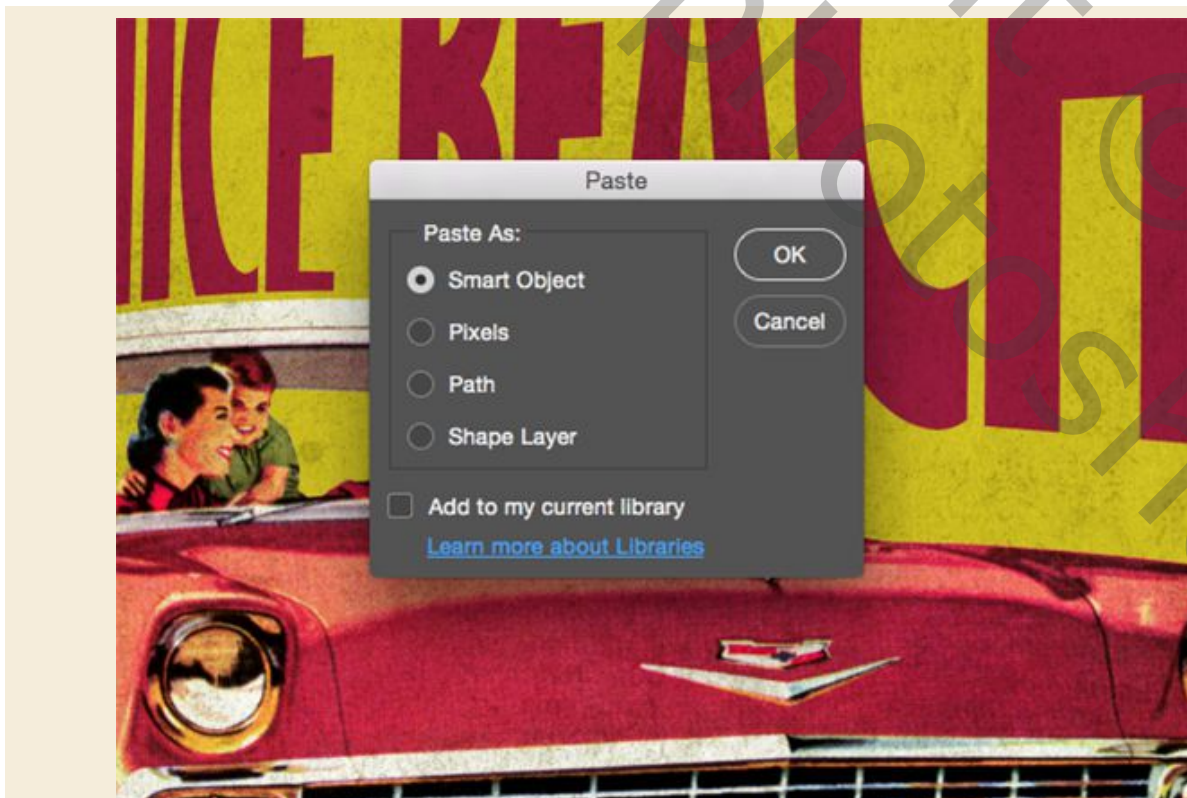
Stap 28: Vector textuur

Open vervolgens het bestand 'The_Beacon_Collection_Texture_CC.eps' uit de freebies-map voor deze zelfstudie in Illustrator. Druk op Ctrl + A om alles te selecteren en vervolgens op Ctrl + C om het te kopiëren voordat het venster wordt gesloten en terug te keren naar Photoshop.

Omgezet naar PNG



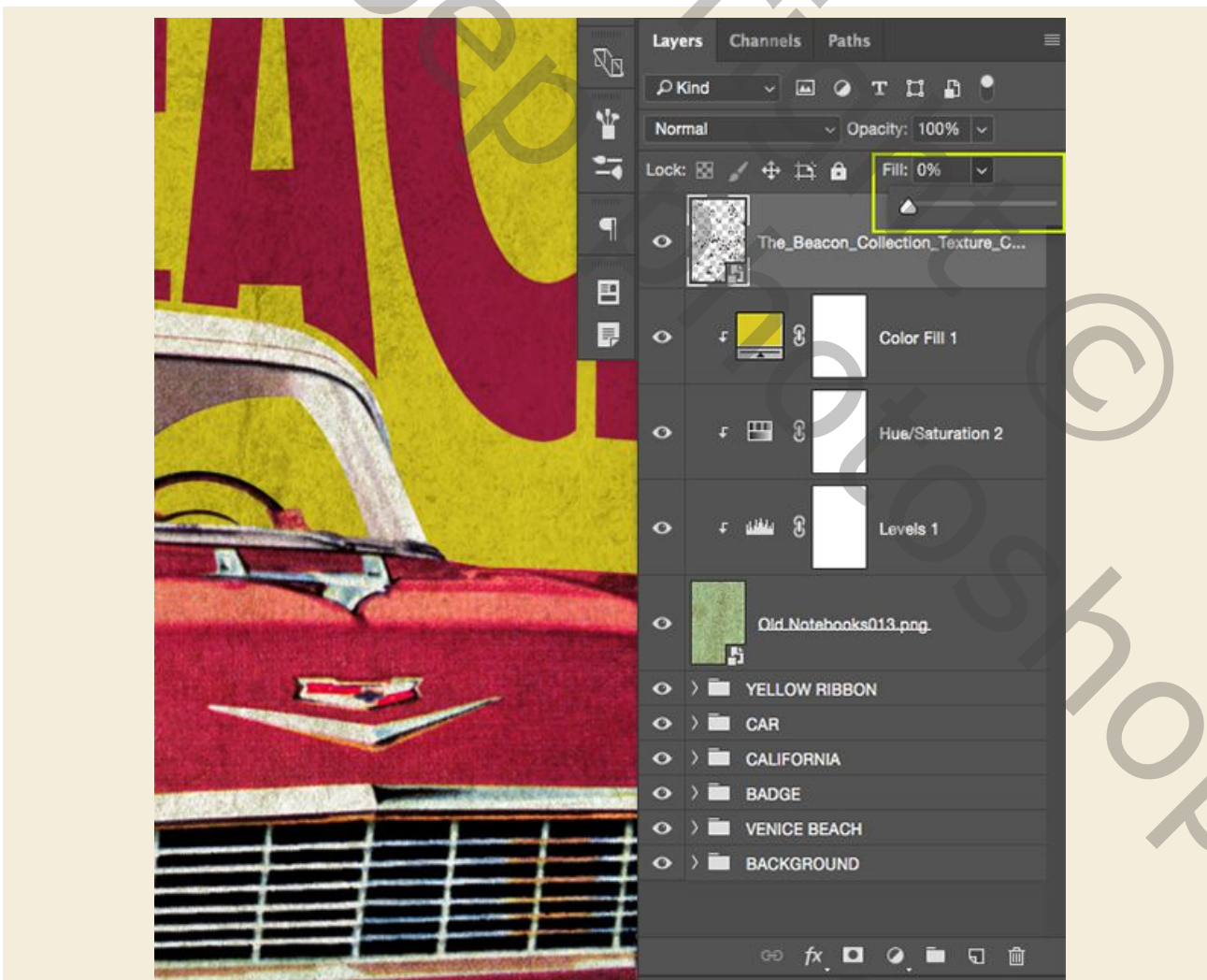
Zodra u weer in Photoshop bent, drukt u op Ctrl + V en plakt u dit als een slim object voordat u op 'OK' drukt om de vectortextuur binnen te halen. Hierna hernoemt je de laag met de naam van het bestand.



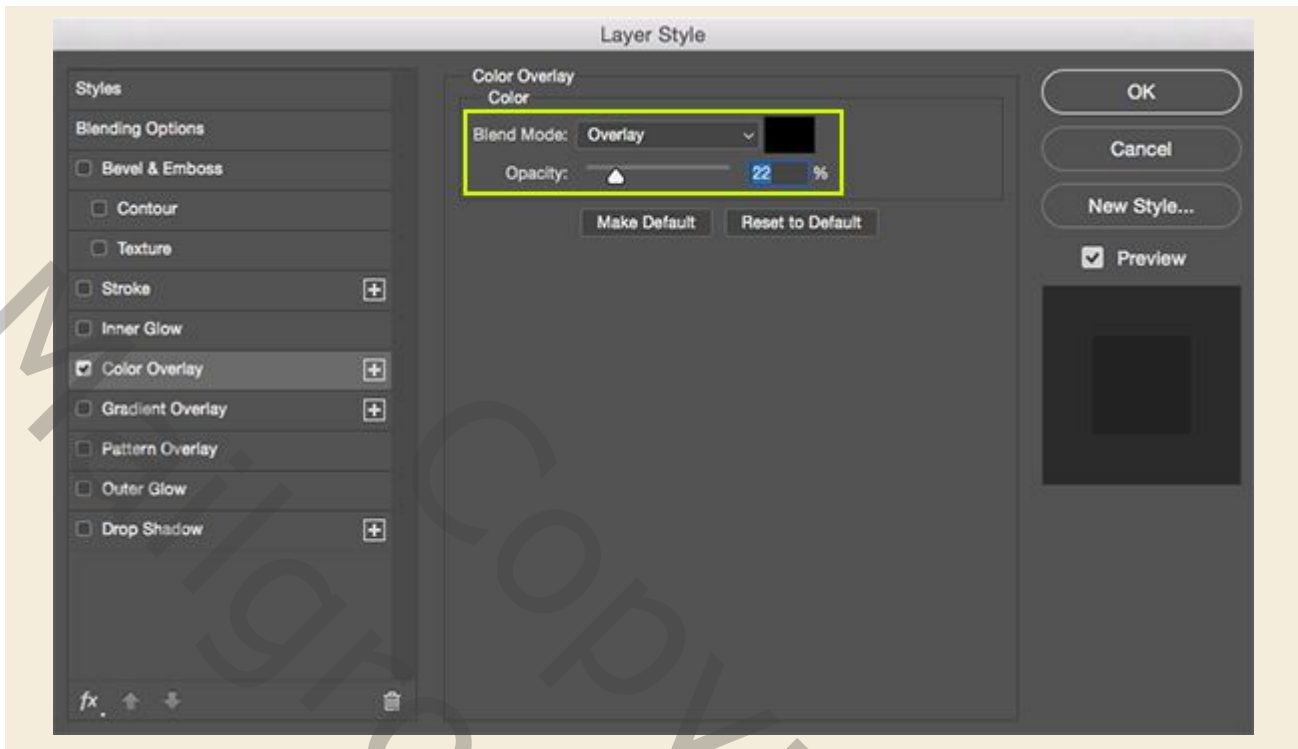
Standaard zal de textuur vrij klein lijken, dus we willen dit opschalen door een van de vier hoeken van het begreningsvak naar buiten te slepen terwijl je de toetsen Alt + Shift ingedrukt houdt en ervoor te zorgen dat de textuur het hele canvas bedekt voordat je op 'Return' om de wijzigingen toe te passen.



Nadat we de grootte en plaatsing van de textuur hebben ingesteld, gaan we de 'Fill' van de laag helemaal naar beneden zetten naar '0' om deze te laten verdwijnen, zoals hieronder te zien is:

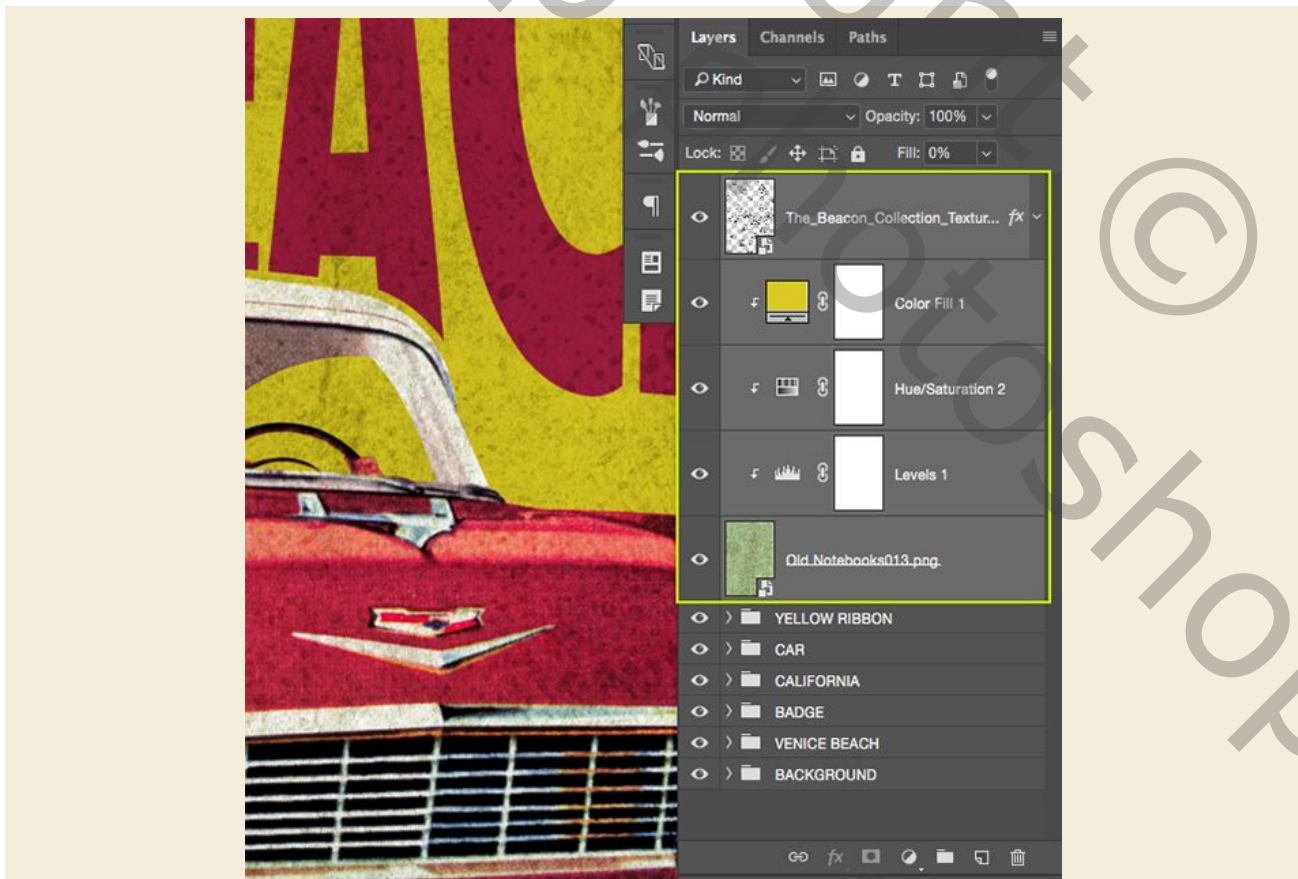


Dubbelklik op de vectortextuurlaag om het paneel Laagstijl te openen en vink de optie 'Kleurbedekking' aan. Hiervoor gebruiken we een effen zwarte kleur en veranderen we de mengmodus in 'Overlay' voordat de dekking teruggebracht wordt tot ongeveer '22% '. Zodra je dat gedaan hebt, ga je gang en druk je op 'OK' om de wijzigingen toe te passen en de textuur terug te brengen.

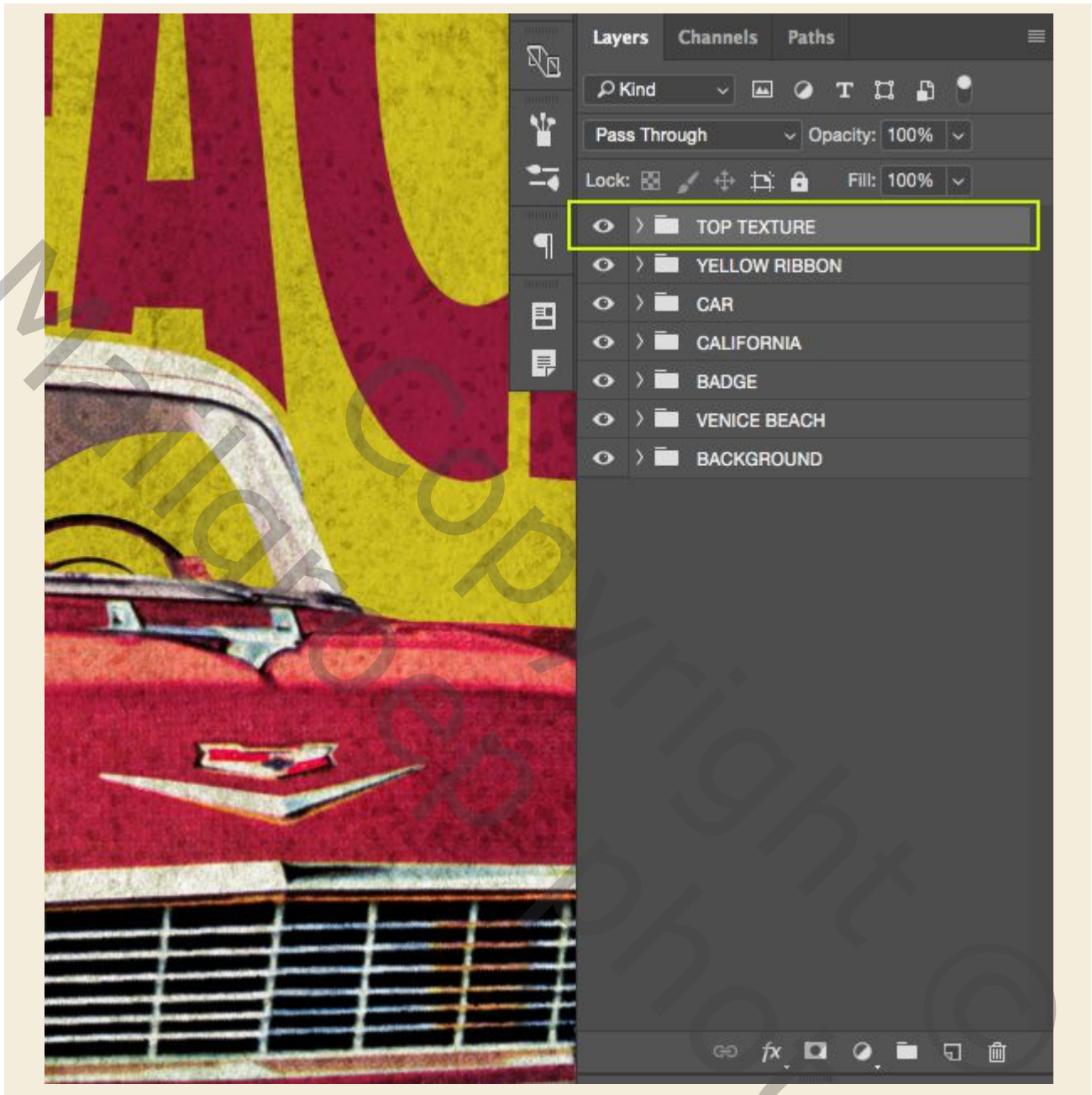


Stap 29: Textuurgroepen

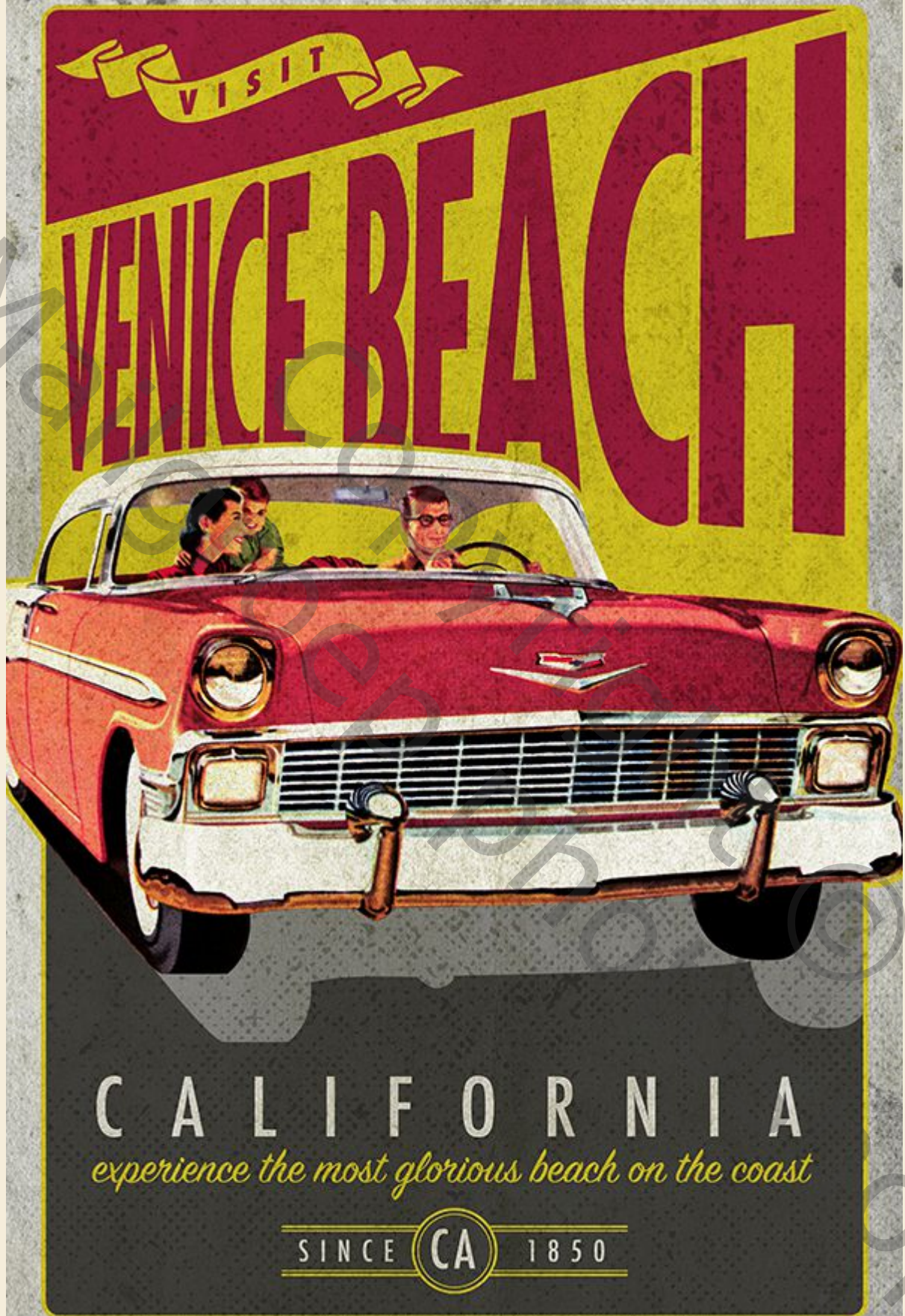
Selecteer de vectortextuurlaag bovenaan uw lagenpalet en houd de Shift-toets ingedrukt en klik op de andere structuren en aanpassingslagen, zodat al uw texturen en aanpassingslagen op hetzelfde moment als volgt worden geselecteerd:



Druk op Ctrl + G op het toetsenbord om al deze lagen in een nieuwe map te plaatsen en hernoem 'TOP TEXTURE' zoals hieronder getoond:



We hebben nu onze Vintage Car Poster voltooid!



.Vertaling Gaviota