

Pencil Sketch Effect (voor 8 bits + aanpassing voor 16 bits)

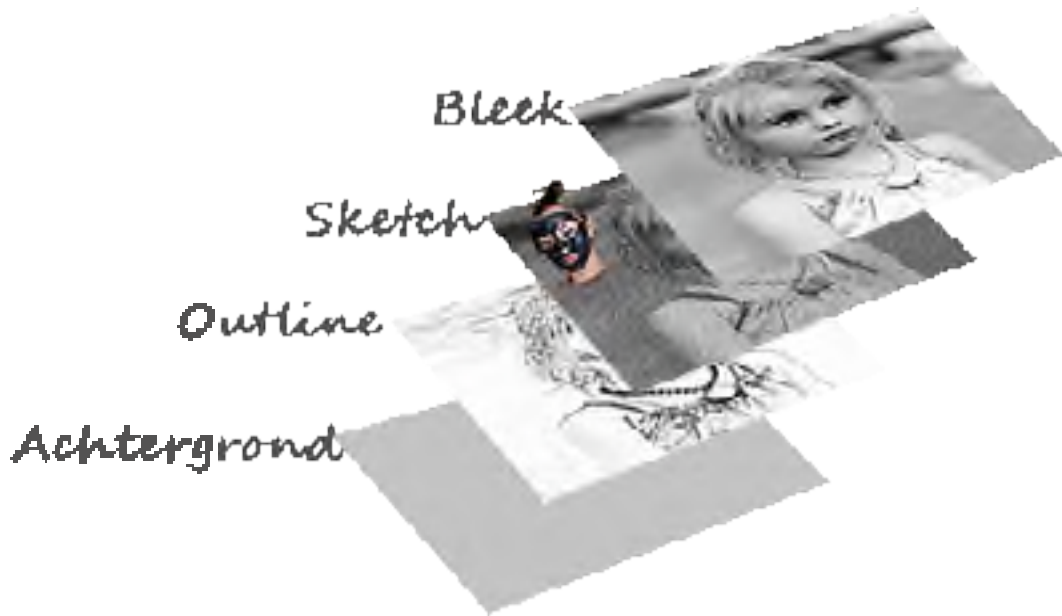
In Photoshop kun je op artistiek gebied alle kanten op met behulp van de meegeleverde filters. Je tovert je foto hiermee zo om in een mozaïek of een schilderij in Warhol-stijl. Maar we zullen heel eerlijk zijn: meestal hoef je bij deze filters alleen maar met wat knopjes te schuiven en toch laat het resultaat daarna nog veel te wensen over. Aan de tegenovergestelde kant bestaat de mogelijkheid het beeld volledig handmatig tekenen meestal met een tekentablet of eventueel de muis. Maar dat is niet voor iedereen en hoe dan ook neemt dat veel tijd in beslag.

In deze workshop laten we je zien hoe je met verschillende gereedschappen, zoals laagmaskers en aangepaste penselen, zelf van een foto een realistische potloodtekening maakt. Om dit voor elkaar te krijgen hoef je geen tekentalent te hebben. Je hoeft dus niet als geniaal kunstenaar geboren te zijn om je voor een dag Picasso na te bootsen en een meesterwerk te maken. Je hebt alleen maar een startfoto en een beetje kennis van Photoshop nodig.

Deze methode lukt heel goed met zwart/wit portretten, maar geldt eveneens voor andere motieven, zoals landschappen, stillevens, enz. De originele foto kan wel een kleurenfoto zijn.

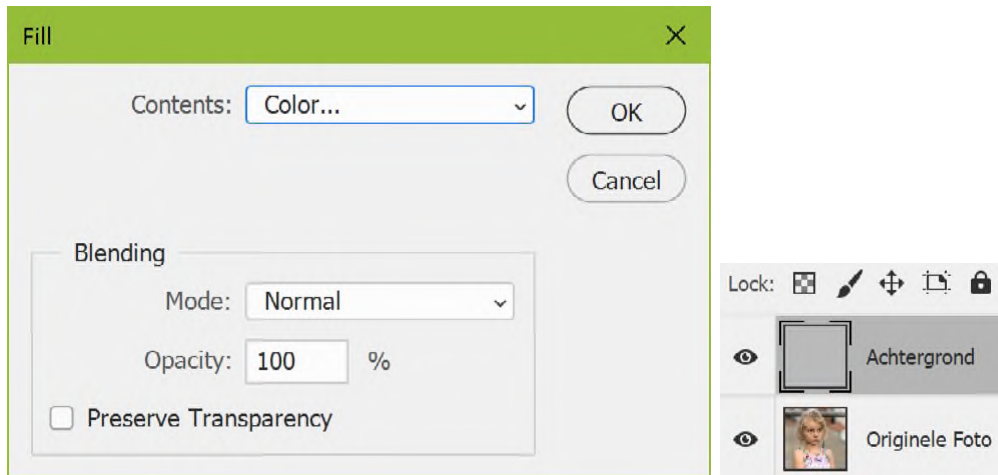


- Het principe gaat over spelen met verschillende lagen en tekenen met het penseel op een laagmasker.



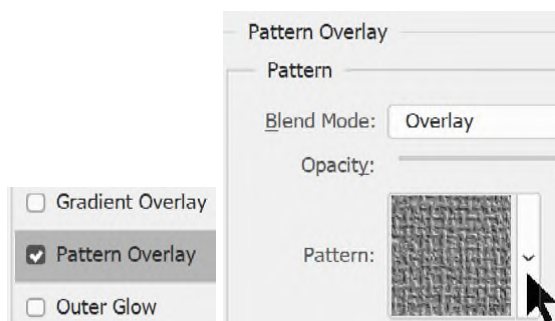
Hieronder zie je de beschrijving van één methode, maar dat zijn alleen richtlijnen. De keuze van de fotograaf is heel belangrijk en dat kan eveneens afhankelijk zijn van de foto. Hoe dan ook, is deze bewerking heel persoonlijk en om een goed werk te krijgen neemt dat een tijd in beslag.

- Tip: De bewerking van de laag *Outline* kan alleen gebeuren op een beeld van 8 bits. Om op een beeld met 16 bits deze bewerking te kunnen uitvoeren en 16 bits behouden, maken we een kopie van het beeld op 8 bits omgezet, en daarop passen we het filter *Glowing Edges* toe op een laag die we gaan naar het hoofdbeeld overzetten. Zo blijft het originele beeld met 16 bits en kan met deze kwaliteit verder bewerkt worden, alhoewel het filter *Glowing Edges* werd aanvankelijk met 8 bits behandeld.
- 1) We openen een beeld. Kies meestal een portrait maar het kan een ander onderwerp zijn. Het beeld kan al dan niet in kleur zijn.
 - 2) Indien we een 16-bits-beeld willen bewerken (deze stap is niet noodzakelijk in het geval van beelden met 8 bits). Image → Duplicate. De naam maakt niet uit. Op de kopie: Image → Mode → 8 Bits/Channel. Momenteel parkeren we dit tweede beeld.
 - 3) We keren naar het originele beeld terug. We hernoemen de achtergrondlaag: *Originele Foto* (dobbeltklikken). Het slotje verdwijnt. Je kan de laag verbergen door op het oogje voor de laag te klikken, maar dat hoeft niet als de laag *Achtergrond* in Normale modus erop staat. Deze laag maakt nooit deel van de standaard bewerking. Die dient alleen om nieuwe lagen te kopiëren. We kunnen altijd deze laag behouden voor veiligheid en eventueel voor latere effecten (kleur).
 - 4) Shift + Ctrl + N of op + klikken om een nieuwe laag te maken. Noem de nieuwe laag *Achtergrond*: Vul deze laag met licht grijs (lichter dan het gemiddelde grijs), bijv. #AEAEAE.



- 5) We gaan een patroon naar keuze aan deze grijze laag toepassen. Desnoods kunnen we nog achteraf het patroon (en instellingen) wijzigen. Zoom het beeld op 100% om het effect van het patroon te kunnen beoordelen.

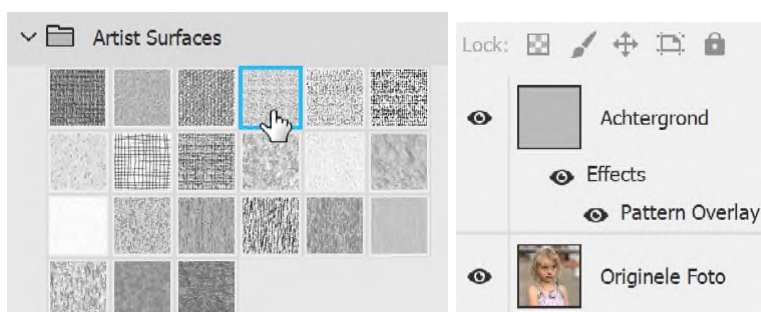
Dubbelklik op de miniatuur van de laag *Achtergrond* om het venster *Layer Style* van de laag te openen. Selecteer **Pattern Overlay** en vervolgens op het pijltje dat naar beneden wijst om de *Pattern Picker* te openen.



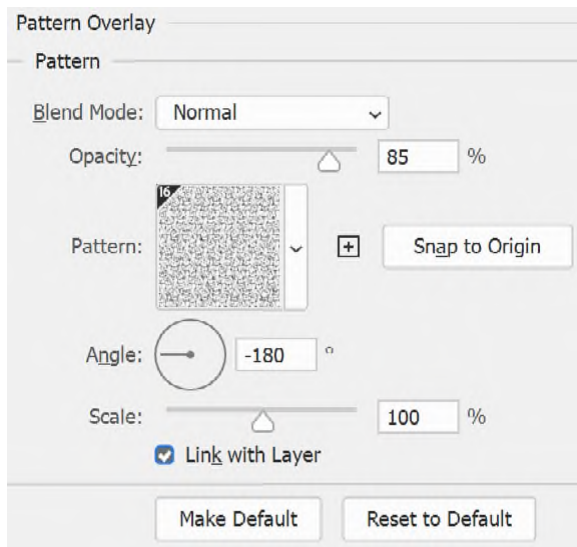
► Alternatieve optie: je kan eveneens een aanpassingslaag *Patroon* toevoegen.

- 6) Kies een patroon. Een voorbeeld: **Legacy à Legacy Patterns and More à Legacy Patterns à Artist Surfaces**.

Ofwel als er geen bestaand patroon geschikt is, kan je een patroon maken. Dat wordt aan het einde van dit artikel uitgelegd.



Selecteer de optie **Normal**, **Darken** of **Overlay** (je kan eveneens andere stijlen proberen), verlaag de Opacity tussen 50% en 100% (afhankelijk van de modus), bepaal de Scale en klik op OK.

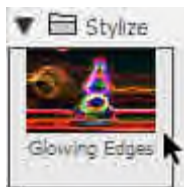


à

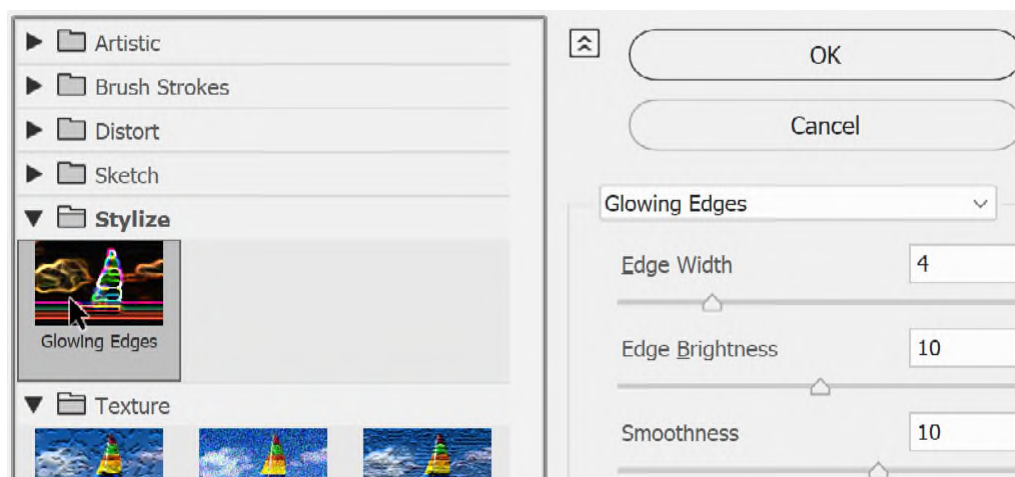


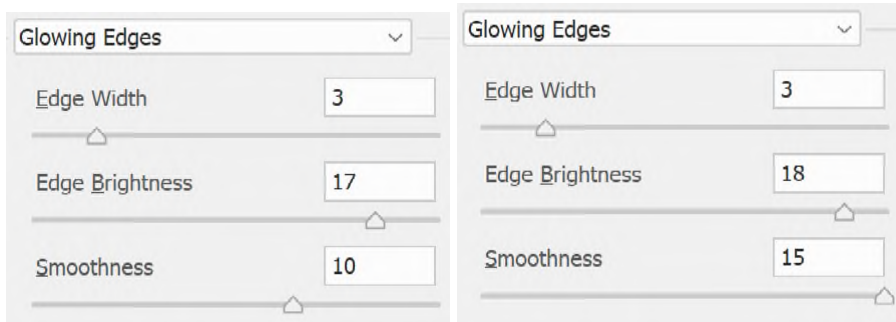
► Opmerking: als je geen achtergrondlaag met patroon wil, maar gewoon een witte laag, is deze laag overbodig. De laag erop (*Outline*) bevat al een wit achtergrond. In dit geval blijft de laag *Outline* in normale modus, en niet *multiply* (*vermenigvuldigen*) zoals wordt het later vermeld.

- 7) We gaan nu de laag *Outline* opbouwen. Als er een aparte kopie van het beeld werd aangemaakt, wordt deze bewerking op die kopie uitgevoerd. Anders, dupliceren we de laag *Originele Foto* en plaatsen we deze laag bovenaan. We noemen deze laag *Outline*.
- 8) Image à Adjustments à **Desaturate**. Of nog beter: Image à Adjustments à **Black & White** om het beste contrast te bekomen.
- 9) Filter à **Filter Gallery** à **Stylize** à *Glowing Edges*.



- 10) Gebruik de volgende waarden: Edge Width = 3÷4, Edge Brightness = 10÷20 en Smoothness ≈ 10. De instellingen zijn afhankelijk van de resolutie van het beeld. De bedoeling is een zwart beeld met heel duidelijke witte randen. Pas daarvoor de waarden aan. Klik op OK. Toets **Ctrl + I** om de afbeelding negatief te maken.





à



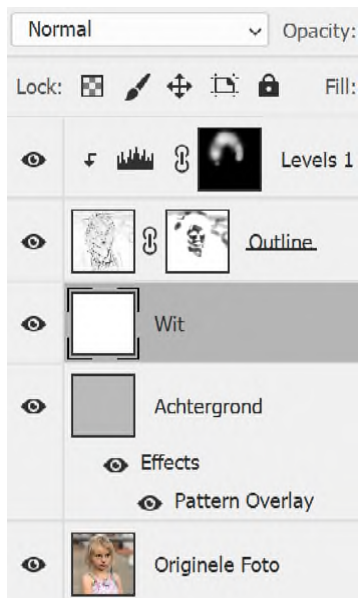
Als deze bewerking werd op de kopie van 8 bits aangemaakt, kopieer nu deze laag helemaal boven aan de lagenpalette in het hoofdbeeld van 16 bits (Ctrl + A / Ctrl + C à Ctrl + V).

11) Bewerk het beeld.

Dat geldt vooral voor portretten. We moeten de lijnen die niet mooi zijn verwijderen. Het is mogelijk te schilderen met een wit penseel, maar ik gebruik een andere methode. Maak een laag hieronder gevuld met wit. Maak vervolgens een laagmasker. Met een zwart zacht penseel tekenen we in het laagmasker om de ongewenste zwarte plekken te verwijderen. We willen alleen de aansprekende lijnen en randen hebben. Wees zorgvuldig. Gebruik een dekking niet hoger dan 25/30%.

Laat de randen wel zichtbaar.

Als er in sommige plaatsen (bijv. het haar) detail ontbreekt, verhoog het contrast in deze plekken, bijv. via een laagmasker *Levels*.

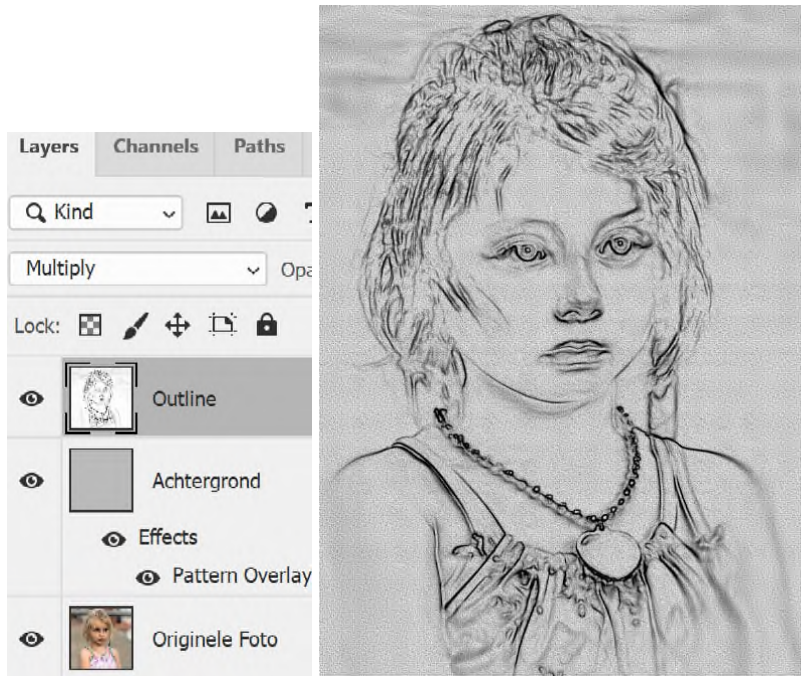


à

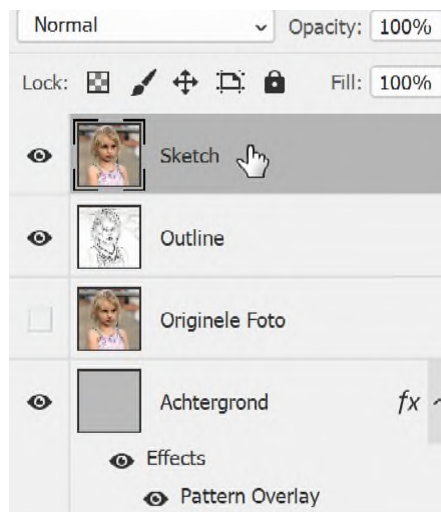


Desnoods kan je eveneens de ontbrekende plekken (lijnen) tekenen. In dit geval, tekenen we niet op hete masker, maar op het beeld zelf en dat, steeds met zwart, maar met een piepklein penseelpuntje, maar harder.

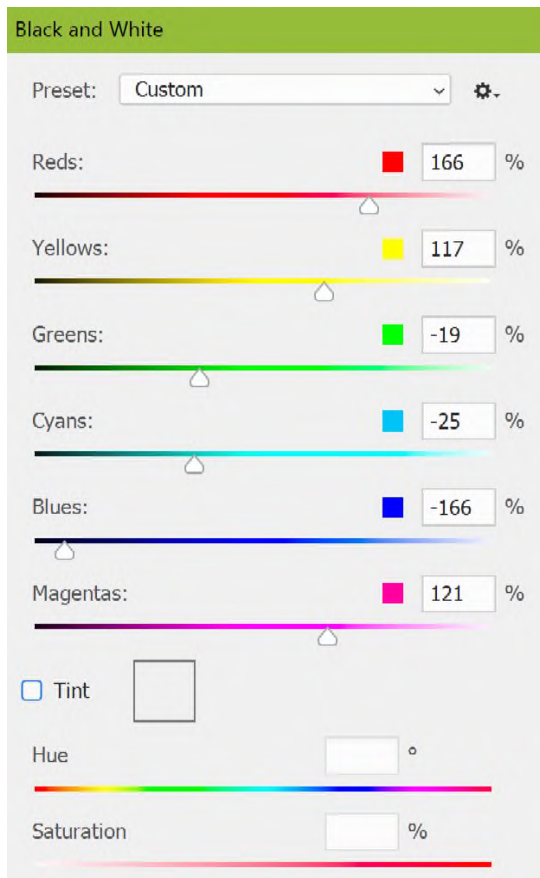
- 12) Als we tevreden zijn, kunnen we deze lagen samenvoegen (laag selecteren à Ctrl + E). We noemen deze laag *Outline*. Verander de overvloeimodus naar **Multiply** en de dekking naar ong. **50%**.



- 13) Dupliceer de laag *Originele Foto* en zet deze laag helemaal boven. Je kan slepen met **Alt** ingedrukt (je houdt Alt ingedrukt voor het slepen). Noem deze laag *Sketch*.



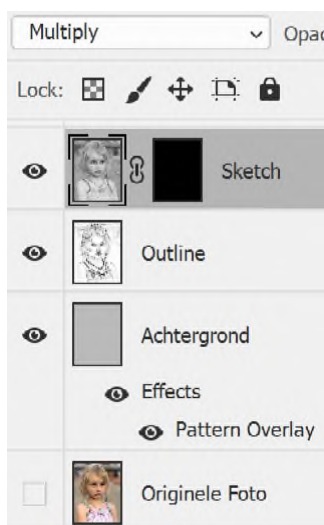
- 14) Op deze laag *Sketch*: Image à Adjustments à **Black & White**. Hier zoeken we niet een heel sterk contrast, maar het maximum grijstinten. Hooglichten te vermijden. Hou rekening mee dat deze laag heeft geen effect op de witte plekken.
Dan veranderen we de overvloeimodus naar **Multiply** (Vermenigvuldigen). Opmerking: de laag *Originele Foto* moet onzichtbaar (of onder de achtergrond) blijven.



à



- 15) Maak een laagmasker op deze laag en vul met zwart. Dat krijg je rechtstreeks als je op het pictogram  klikt met **Alt** ingedrukt. Deze laag wordt onzichtbaar.



Je ziet dat à

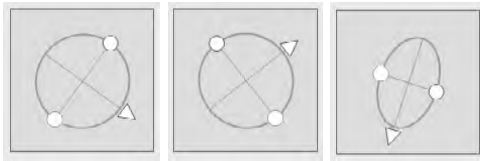


- 16) Klik op het laagmasker van de laag *Sketch*. Nu moest je een penseel kiezen om lijnen te trekken. **Opacity 60% ÷ 100%** (afhankelijk van het penseel), **Flow ong. 70%**. **Wit**. De keuze van het penseel is van hoog belang. Dat kan het verschil maken.

Een optie is **StarWalt_Scratch** (starwalt_scratchbrushes1.abr), vooral het 3, 4 en 5.

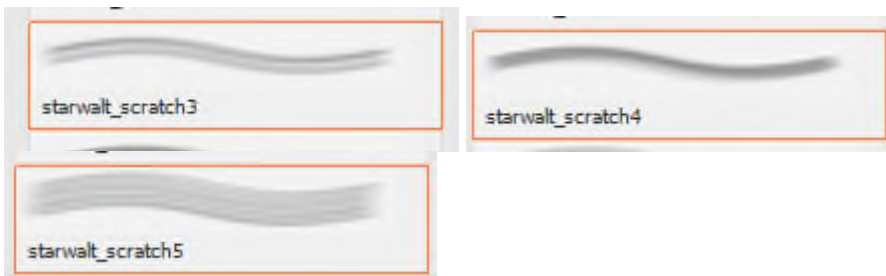
► De Opacity (Dekking), Flow en Grootte van het penseel worden nochtans aangepast naargelang de gedeelten waarop je teken.

Later, om te verfijnen, wordt het wit als zwart omgezet (lijnen wissen). Sleep de muis om te schilderen. Je moet op beiden richtingen schilderen: 45° en 140°, maar het is nog beter als je meerdere hoeken kiest.



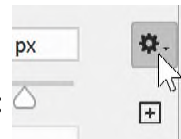
Je kan af en toe van penseel veranderen, bijv. StarWalt_Scratch tussen 3, 4 en 5

M Let op dat je altijd op het laagmasker blijft tijdens het schilderen.



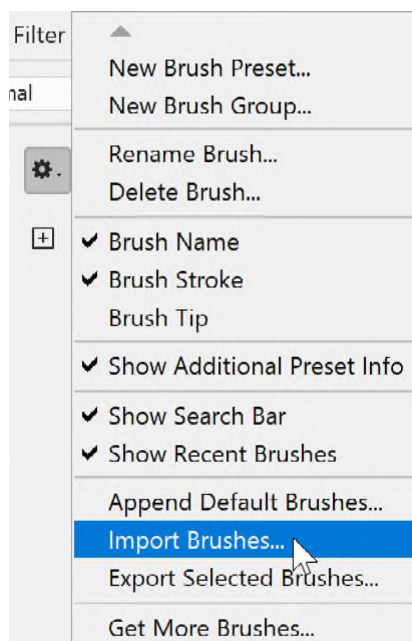
Een andere optie is **Pencil Sketch Brush** (pencil sketch brush.abr). Kies wit als kleur, zet de grootte tussen **100** en **250 px** en verlaag de **Opacity** van het penseel naar **75%**.

Je kan inderdaad met andere penselen proberen.

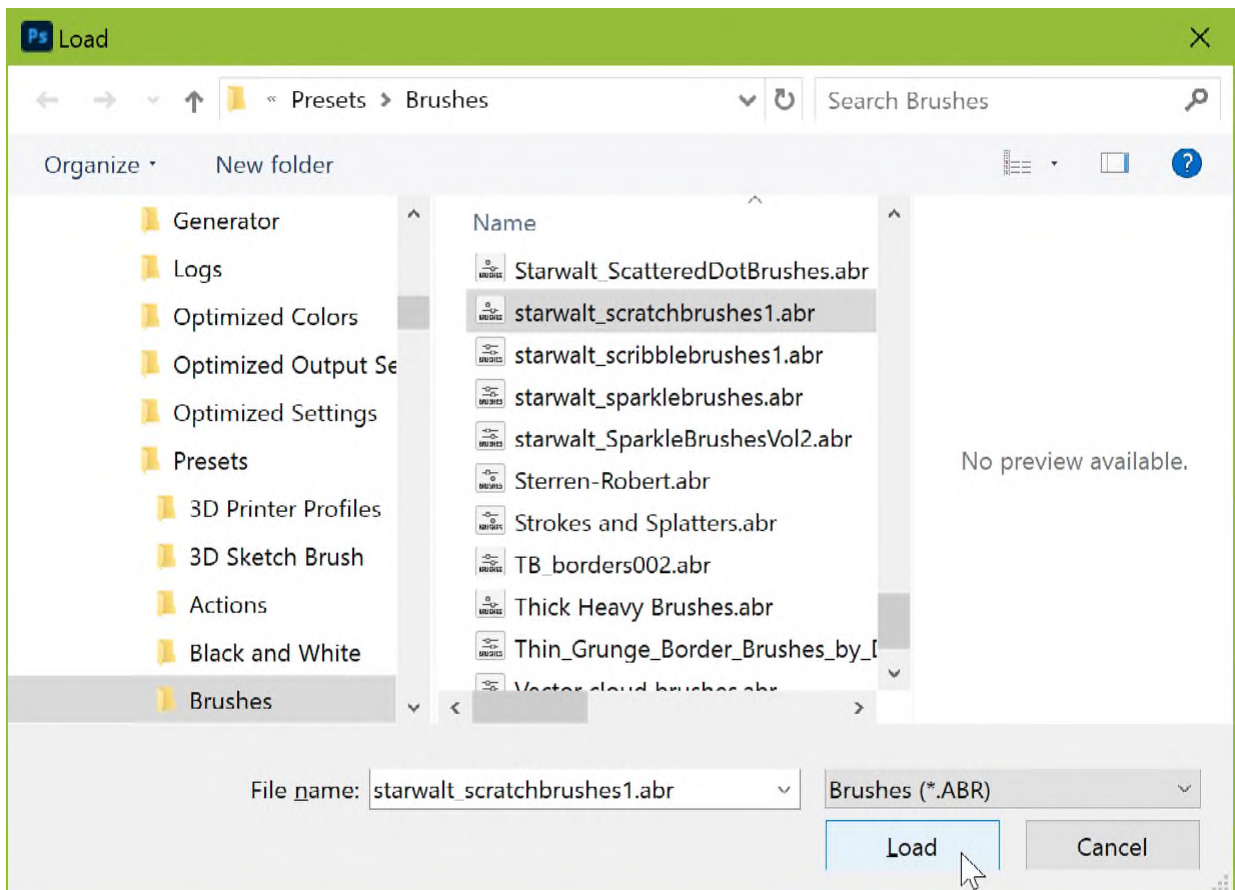


Je moet misschien de brush importeren. Eerst hier klikken:

Dan **Import Brushes...**



en kies:



Als er geen bestaand penseel geschikt is, kan je een zoeken. Aan het einde van dit artikel worden een aantal penselen voorgesteld.

We spelen met de grootte, richting, dekking en ofwel wit (om te tekenen), ofwel zwart (om te wissen).

► Tip: Om de penselen niet te moeten draaien, Houd **R** (Ronddraaien) ingedrukt terwijl je het canvas laat draaien, of gewoon **R** induwen en dan terug **B** om opnieuw het penseel te krijgen. Opmerking: **R** + **Shift** draait per vaste hoeken. Dat vergemakkelijkt het terugrechtzetten.



- 17) De grootte en dekking van de penseelstreken kunnen verschillend zijn naargelang het deel dat wordt bewerkt. Je speelt eveneens met de grootte, de richting en de dekking. Ja kan inderdaad twee of meerdere penselen gebruiken.
- Begin met het haar. Schilder voorzichtig met het Penseel horizontaal heen en weer over het canvas. Breng de schets nu tot leven door verschillende penseelgroottes en dekkingen voor de verschillende onderdelen te gebruiken. Schilder op het laagmasker om de foto door te laten schijnen. Verklein het Penseel naar 100 px en verlaag de Opacity naar 75% om het haar zichtbaar te maken:
- Gebruik penseelstreken voor het grootste gedeelte van het haar en volg daarbij vloeiend de haar-richting. Vermijd de randen en de punten van het haar en probeer in het midden te werken op de delen waar de aandacht moet liggen.
- Met een tekentablet is het leven net even iets gemakkelijker.



Haar af maken: Verklein het Penseel naar 60 px en schets hiermee over de randen en de onderste delen van het haar, en over de delen waar het haar om het gezicht heen valt. Gebruik hiervoor korte, schets-achtige penseelstreken. Zet vervolgens de penseelgrootte op 100 px en laat hiermee de grotere en kleinere penseelstreken in elkaar overvloeien.

Voor de huid gebruik je een combinatie van penseelgroottes tussen 50 en 150 px met een Dekking van 35%. Gebruik vegende, verticale penseelstreken op arm, gezicht en nek en herhaal dit

horizontaal om een kruis-lings gearceerd effect te krijgen.

Voor de details in het gezicht gebruik je een kleiner Penseel van 30 px en een Dekking van 80%. Zoom in om een beter beeld te krijgen en werk met kleine horizontale en verticale lijntjes aan de ogen, wenkbrauwen en de schaduwen rond de neus en lippen.

Combineer verschillende grootten, bedekking en zwart en wit kleur.

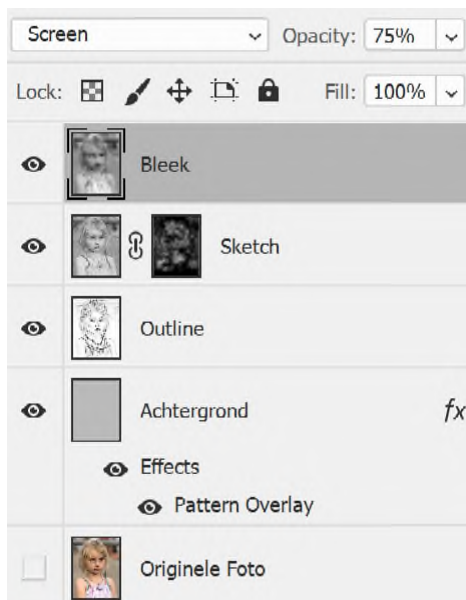
Afsluiten met zwart. Verander de penseelkleur naar zwart en gebruik dat voor de wangen, het voorhoofd en de neusbrug. Als je denkt dat je op bepaalde stukken hebt overdreven, gebruik je het zwarte Penseel om op het laagmasker te schilderen en foutjes weg te werken.

M Let op dat je altijd op het laagmasker blijft tijdens het schilderen.

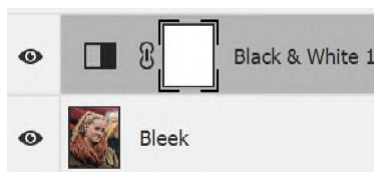
► Waarom tekenen we op het laagmasker en niet op het beeld? Als je een zwarte lijn op het beeld trekt, heeft deze lijn overal dezelfde dekking. Als we verschillende dekkingen of grijs tinten willen, moeten we een tekentablet met gevoeligheid voor de drukte gebruiken. Als een zwarte lijn op het masker trekken, laat deze wat op de laag staat zien en dat bevat al verschillende grijs tinten. Zo kunnen we gewoon met de muis tekenen.

► Let op dat de witte plekken zo goed als geen trekken krijgen. Als je het wil, kan je eveneens op de miniatuur met het penseel schilderen, maar heel zorgvuldig en met een lage dekking.

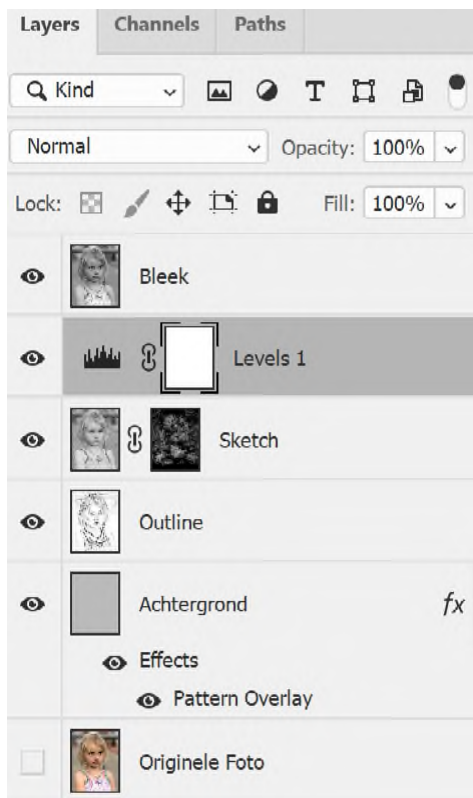
- 18) Nu is het essentieel al klaar. De volgende bewerkingen dienen om het beeld te verfijnen. De keuze van één of andere stap, is afhankelijk van het beeld en de smaak van de fotograaf. Dupliceer de laag *Originele Foto* en plaats die helemaal boven. Noem deze laag *Bleek* en zet die op **Screen** modus (*Bleken*), opacity=75%.



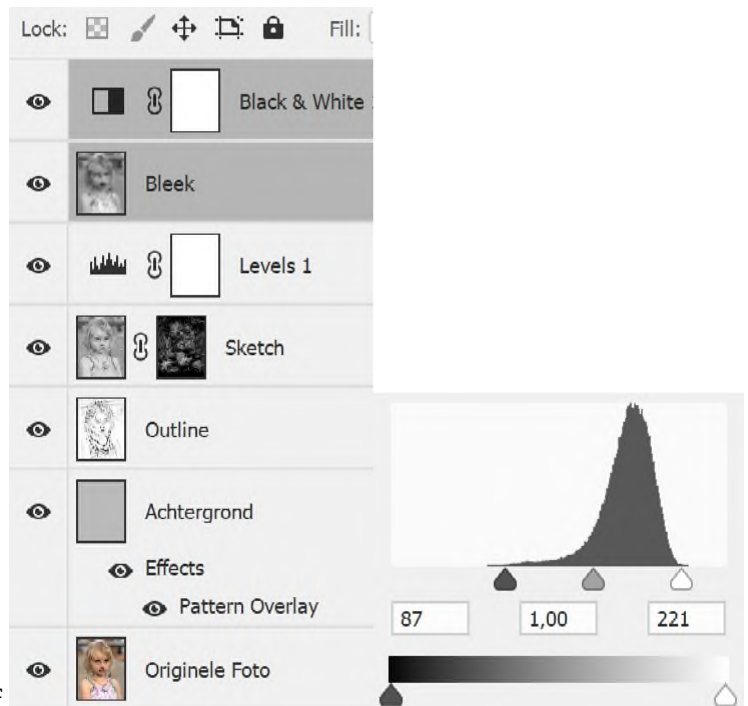
Je kan al dan niet deze laag in zwart/witmodus converteren. Je hebt de keuze. Als je wil op de twee opties beschikken, converteer via een aanpassingslaag.



- 19) Indien het contrast niet sterk genoeg is (meestal is het zo), voeg ik een aanpassingslaag **Levels** aan de laag *Sketch*. Desnoods verlaag ook de opacity van deze laag.

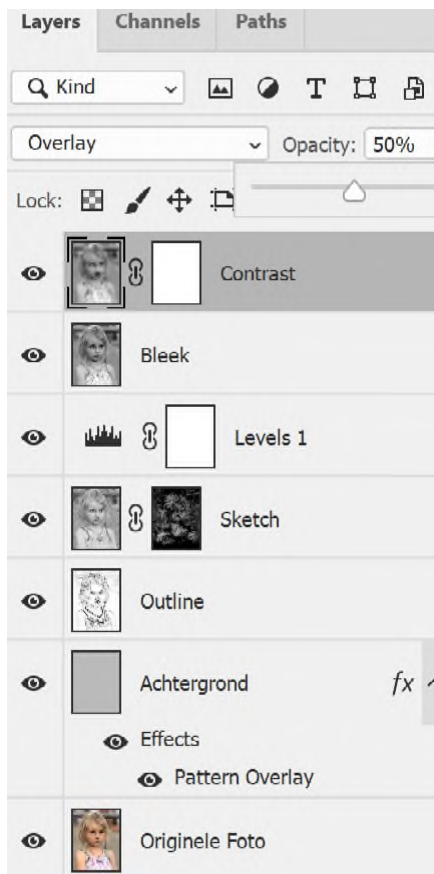


of

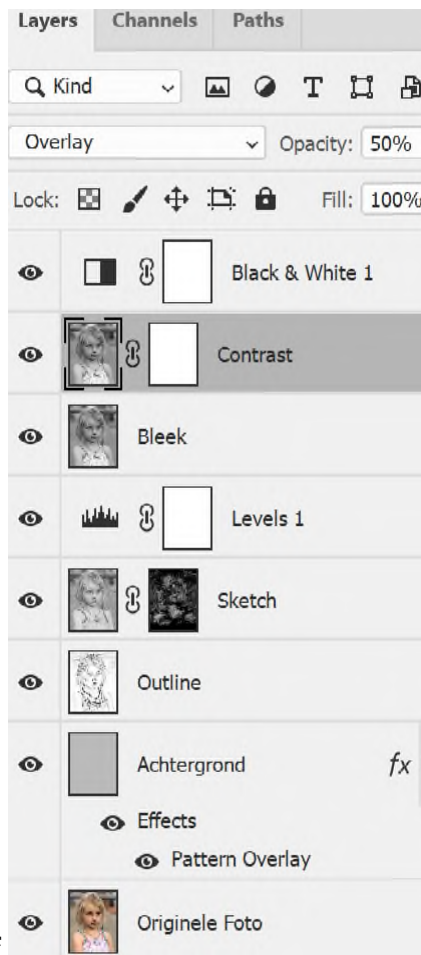


Je kan nog blijven tekenen met het penseel op het laagmasker van de laag *Sketch* om het beeld te verfijnen.

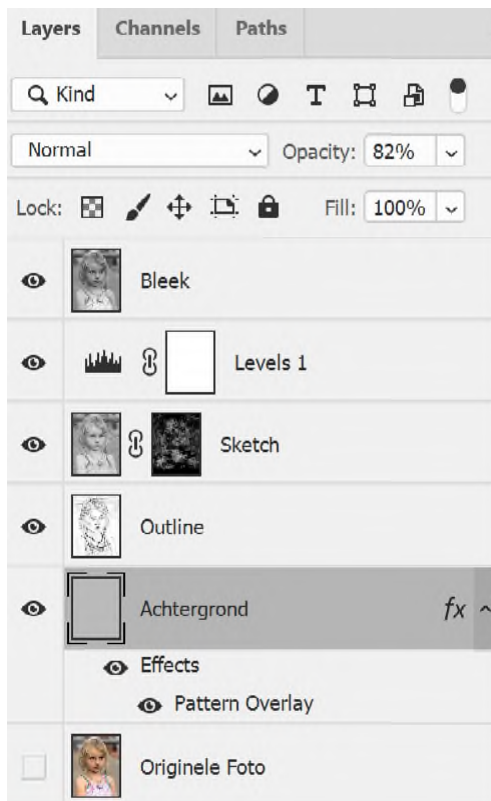
- 20) Desnoods, nog om het contrast te verbeteren, sleep opnieuw de laag met de foto boven de laag *Bleek* . Noem deze laag *Contrast*. Zorg ervoor dat als zwart/wit blijft, modus **Overlay** en dekking ong. 50%.



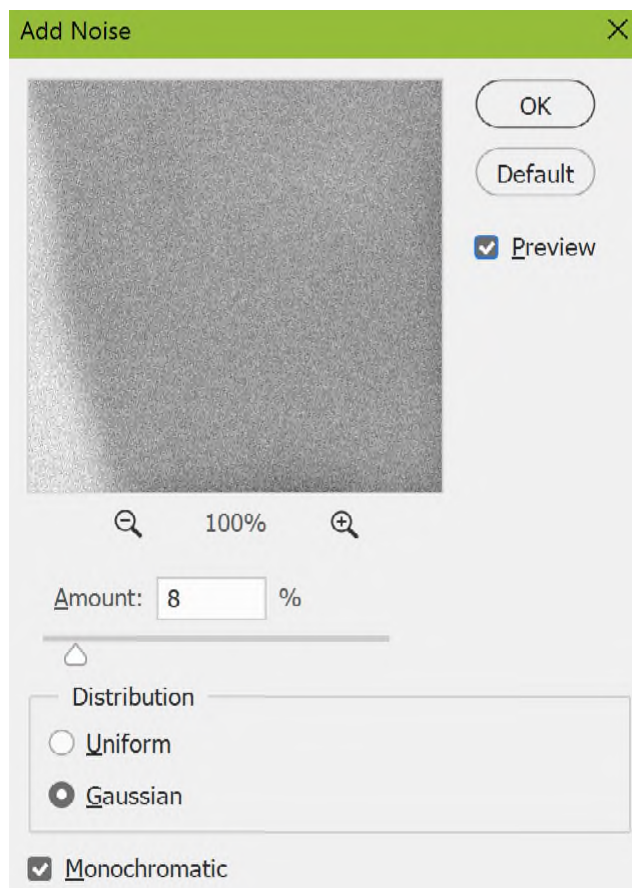
of



- 21) Om de schets te verfijnen gebruik je opnieuw het penseel met verschillende groottes en dekking. Versterk de schaduw onder de kin, liepen, ogen, verbeter donkere delen van het haar enz. Het is allemaal afhankelijk van je eigen smaak, en je kunt dus zoveel tijd als je wilt besteden aan het verbeteren van de foto.
Nu zijn alle lagen zichtbaar en je kan het effect van elke laag aanpassen. Je kan nu alle lagen doorlopen. Dat betekent dekking, instellingen van aanpassingslagen wijzigen, verder tekenen met penseel, enz.
Houd rekening mee dat alle lagen het geheel beïnvloeden. Aan het einde kan je alle lagen nog fijner bewerken.
- 22) Je kan nog verfijnen door de dekking van het patroon van de achtergrond te verlagen, of de achtergrond zelf. Dan moet de laag *Originele Foto* onzichtbaar maken indien zwart/wit wil. Anders kan deze laag zichtbaar.



- 23) Ruisfilter. Als laatste, voeg je nu wat ruis toe aan de foto. Klik eerst op de laagminiatur van de laag *Sketch*, zodat je niet meer op het laagmasker werkt. Zoom op 100% om de aanpassing te kunnen beoordelen. Ga naar Filter → Noise → Add Noise en kies een waarde die geschikt is bij Amount, en **Gaussian** bij Distribution. Vink **Monochromatic** aan en klik op OK.
Je kan eveneens een ruisfilter op laag *Bleek* toepassen.



Uitkomst:

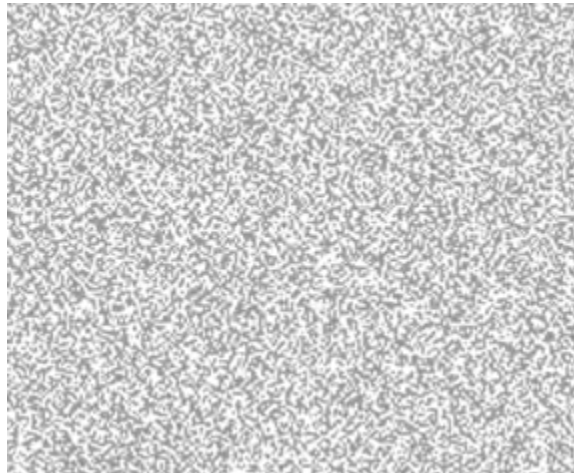
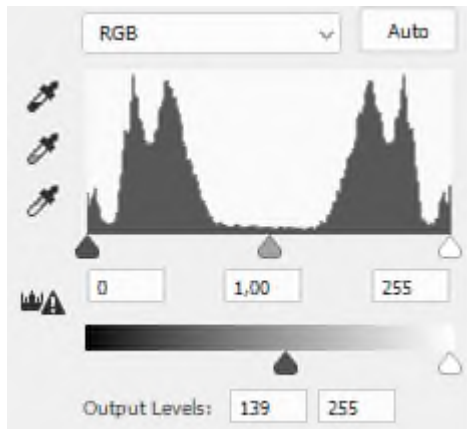


Je kunt net zo lang doorgaan als je wilt, totdat alles naar wens is. Denk er eens over na of je misschien kleur wilt toevoegen, speel met texturen en schilder stukken van de foto weg. Er zijn veel mogelijkheden!

Patroon (Pattern) Korrel/Noise maken

- 1) Nieuw bestand maken. 400x400px, 8 bits. Vul met **50% grijs**. Je kan eveneens andere afmetingen proberen. Zo wordt de ruis groter of kleiner.
- 2) Filter à Noise à **Add Noise**. 400% (max), Gaussian, Monochromatic.

4) Aanpassingslaag **Levels** zodat zwart wordt grijs.

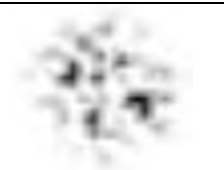
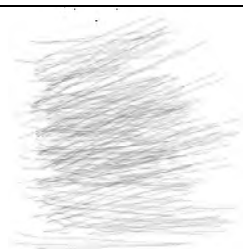


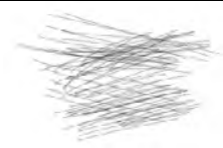
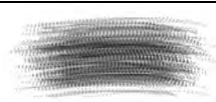
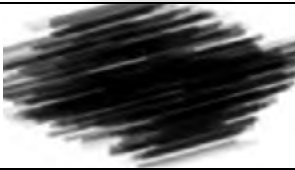
5) Lagen samenvoegen.

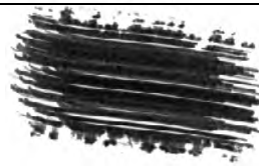
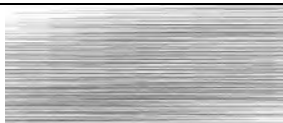
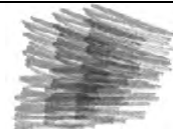
6) Om op te slaan: **Edit à Define Pattern**. Geef een naam.

Je kan verder een tweede patroon aanmaken door het redimensioneren op 200%. Zo wordt het patroon grof.

Penselen

Wet Media Brushes.abr	
pencil sketch brush	
pencil sketch brush	
Assorted Brushes	
Texture 1	
Texture 3	
Scratch	
starwalt_scratch1	

starwalt_scratch2	
starwalt_scratch3	
starwalt_scratch4	
starwalt_scratch5	
Legacy Brushes à Legacy Brushes à Natural Brushes	
Stipple 19 pixels	
Stipple 21 pixels	
Stipple 29 pixels	
Stipple 43 pixels	
Stipple 54 pixels	
Charcoal 14 pixels	
Charcoal 59 pixels	

Spray 68 pixels	
Pastel Dark 118 pixels	
Legacy Brushes à Legacy Brushes à Thick Heavy Brushes	
Flat Bristle	
Rough Flat Bristle	
Round Bristle	
Smoother Round Bristle	
Pencil Brush Set	
Lined Paper Lines	
Pencil 2	
DXbrush2.psd	
DXbrush4.psd	