

# *I'm Standing Here*



Deze les is geschreven in PSP 9, maar kan ook in andere versies gemaakt worden.

De tubes die ik gebruikt heb zijn van Angie, Kat en enkele scryptubes\*  
Heb respect voor de tubers en laat ze in originele staat.

**Belangrijk!!! Svp goed lezen!!!**

\* De scryptubes uit deze les zijn door mij persoonlijk aangeschaft en mogen alleen worden gebruikt voor het maken van deze les en voor privégebruik. Deze scrap tubes mogen niet worden gebruikt om te uploaden op andere websites, te delen in mailgroepen, voor andere tutorials of commerciële doeleinden, dit volgens de voorwaarden van de scrapdesigner. Als deze regel niet worden nageleefd zal ik het schrijven van scraplessen moeten staken!!! Bedankt voor je medewerking.

**Important!!! Please read carefully!!!**

\* The scryptubes used in this tutorial are bought by me personally. You may use these scrap tubes for this tutorial, and for your personal use. You may not offer these tubes for sale, trade, sharing, your own tutorials, or commercial purposes. Read carefully the conditions and terms of the scrapdesigners, otherwise I have to stop writing scryptutorials!!! Thanks for your cooperation.

**Materialen**

4 tubes

2 scryptubes

1 brush

1 patroon

Zet de tubes in een map naar keuze  
importeer de aangepaste penseel (brush)  
open het patroon in PSP

Filters:

FM Tile Tools

Xero

Filters Unlimited 2.0

Funhouse

Simple

Je kunt ze [hier](#) o.a. vinden.

### Stap 1

Open een transparante afbeelding van 680x520 pixels.

Selecties - Alles selecteren.

Activeer plaatje "1873961",

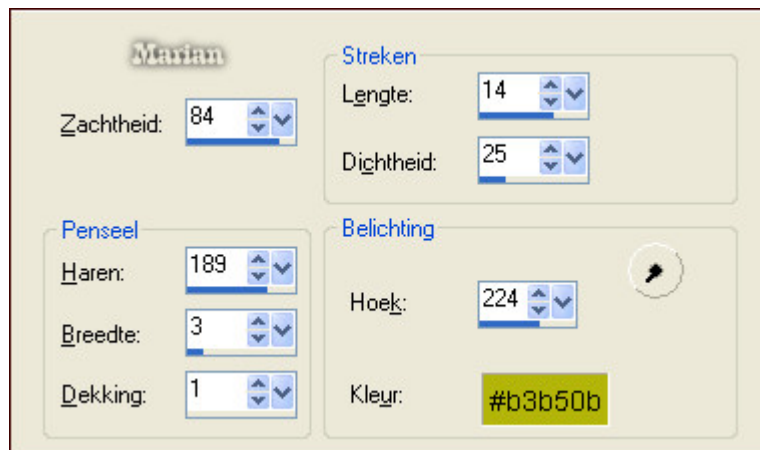
Bewerken - Kopiëren en plakken in de selectie.

Selecties - Niets selecteren.

### Stap 2

Lagen - Dupliceren.

Effecten - Kunstzinnige effecten - Penseelstreken:



Zet de mengmodus van deze laag op vermenigvuldigen, laagdekking op 28.

### Stap 3

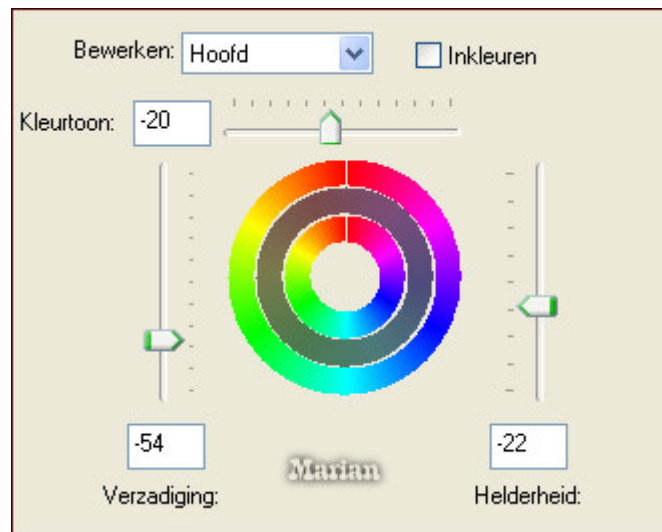
Activeer tube "natuur1",

Bewerken - Kopiëren en plakken als nieuwe laag.

Verschuif deze iets naar boven toe.

Aanpassen - Kleurtoon en verzadiging -

Kleurtoon/verzadigdheid/helderheid...:



#### Stap 4

Activeer tube "maj0408", spiegel deze eerst,  
Bewerken - Kopiëren en plakken als nieuwe laag.  
Verschuif deze naar linksonder.  
Zet de laagdekking op 58

#### Stap 5

Activeer tube "Kat\_0517",  
Bewerken - Kopiëren en plakken als nieuwe laag.  
Afbeelding - Formaat wijzigen naar 95%, alle lagen uitgevinkt.  
Effecten - FM Tile Tools - Blend Emboss.  
Herhaal dit nog een keer.

Effecten - 3D-effecten - Slagschaduw,  
H 5 en V 10,  
Dekking 50,  
Vervaging 25.

#### Stap 6

Lagen - Samenvoegen - Alle lagen samenvoegen.  
Effecten - Xero - Porcelain, Standaard instelling.

### Stap 7

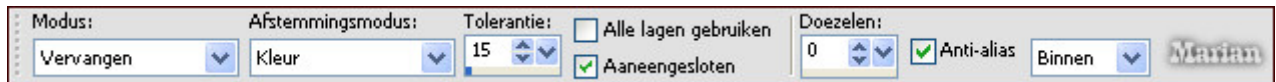
Kopieer deze afbeelding en zet hem even apart.  
Lagen - Laag maken van achtergrondlaag.

### Stap 8

Effecten - Filters Unlimited 2.0 - Photo Aging Kit - Dust & Scratches  
Effecten - Filters Unlimited 2.0 - Photo Aging Kit - Photo Frame 02

### Stap 9

Klik met je toverstaf in het zwarte randje met deze instelling:



Selecties - Wijzigen - Uitbreiden met 1 pixel.  
Druk nu op delete.

### Stap 10

Klik nu met je toverstaf in het witte randje,  
met dezelfde instelling als hierboven.  
Lagen - Nieuwe rasterlaag.  
Vul deze selectie nu met kleurnr. #e3c989

### Stap 11

Lagen - Samenvoegen - Zichtbare lagen samenvoegen.

### Stap 12

Open een nieuwe transparante afbeelding van 700x540 pixels.  
vul deze met kleurnr. #565c45  
Effecten - Textuureffecten - Lamellen:



### Stap 13

Activeer de afbeelding met de rand,  
Bewerken - Kopiëren en plakken als nieuwe laag.  
Afbeelding - Formaat wijzigen.... 90%, Alle lagen uitgevinkt.

Effecten - 3D-effecten - Slagschaduw,  
H 2 en V 2,  
Dekking 60,  
Vervaging 15.  
Herhalen met H -2 en V -2.

### Stap 14

Lagen - Nieuwe rasterlaag.  
Zet je voorgrondkleur op #f7e8c3  
Activeer je gereedschap penseel en zoek de brush RNTText29  
Stempel nu eenmaal links onderin je afbeelding.

Effecten - 3D-effecten - Slagschaduw,  
H 1 en V 1,  
Dekking 60,  
Vervaging 5.

### Stap 15

Activeer tube "Bow", Bewerken - Kopiëren en  
plakken als nieuwe laag.  
Verschuif deze naar linksboven.

### Stap 16

Rand toevoegen, 1 pixel kleurnr. #241c16  
Rand toevoegen 3 pixels wit, selecteren met toverstaf,  
doezelen op 0, anti-alias binnen.  
Vul deze selectie met het bijgeleverde patroon "gold0".  
Rand toevoegen, 1 pixel kleurnr. #241c16

### Stap 17

Rand toevoegen 60 pixels wit, Selecteren met toverstaf,  
doezelen op 0, anti-alias binnen.  
Activeer de afbeelding die je apart gezet had,  
Bewerken - Kopiëren en plakken in de selectie.  
Effecten - Funhouse - Convergence.  
Aanpassen - Vervaging - Gaussiaanse vervaging - 30  
Effecten - Filters Unlimited 2.0 - Paper Textures - Mineral Paper  
Sandstone.

### Stap 18

Selecties - Alles selecteren.  
Selecties wijzigen - Inkrimpen met 10 pixels.  
Lagen - Nieuwe rasterlaag.  
Vul deze met het goudpatroon.  
Selecties - Wijzigen - Inkrimpen met 3 pixels.  
Druk nu op delete.  
Selecties - Niets selecteren.

Effecten - 3D-effecten - Slagschaduw,  
H 1 en V 1,  
Dekking 80,  
Vervaging 3.

### Stap 19

Activeer tube "corner",  
Bewerken - Kopiëren en plakken als nieuwe laag.  
Verschuif deze links over het binnenste goudrandje.

### Stap 20

Effecten - Simple - Top Left Mirror.

### Stap 21

Exporteren als jpg en je les is klaar.

Liefs Marian

Ik hoop dat je het een leuke les vond.

Deze les is door mij geschreven in februari 2008, je mag hem maken,  
maar niet kopiëren of op enige andere wijze gebruiken zonder mijn toestemming.



Bijgewerkt op: 104-02-2008