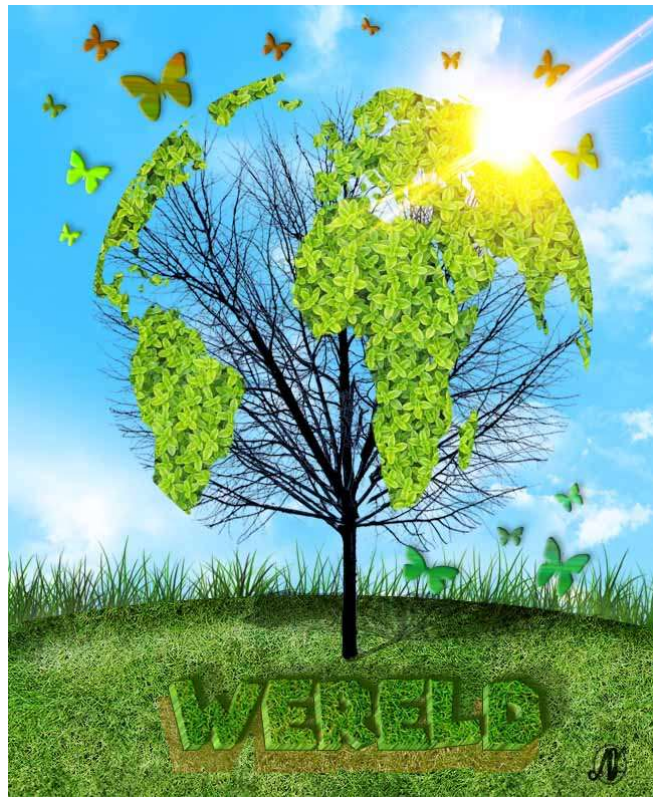


Wereldkaartboom

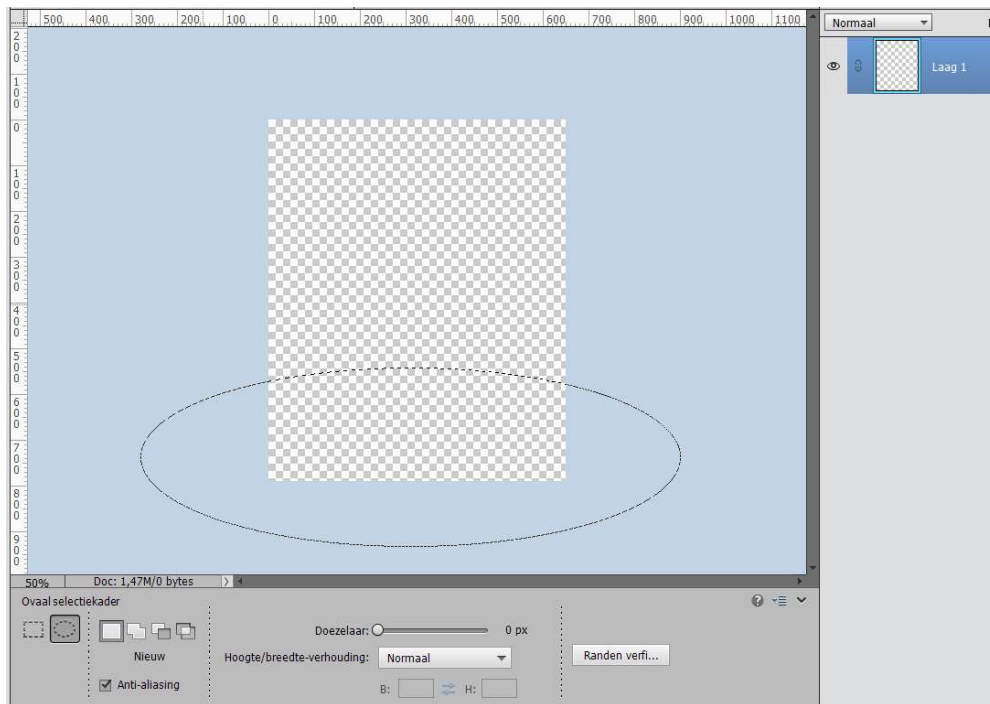


Benodigdheden: dode boom – grastextuur png - klaver – lens flare – lucht – patroon grastextuur – wereldkaart

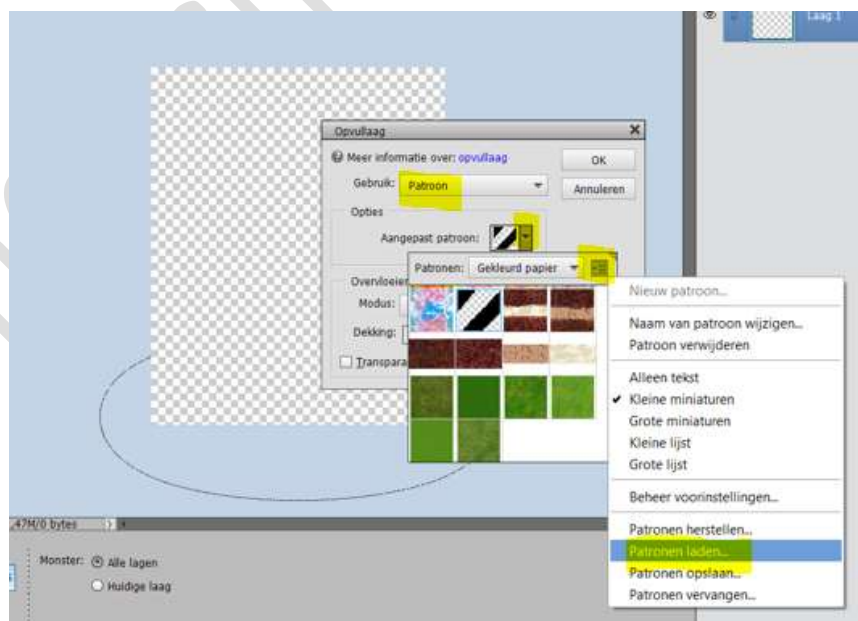
1. Open een **nieuw bestand** van **650 x 790 px – 72 ppi – transparante achtergrond**.



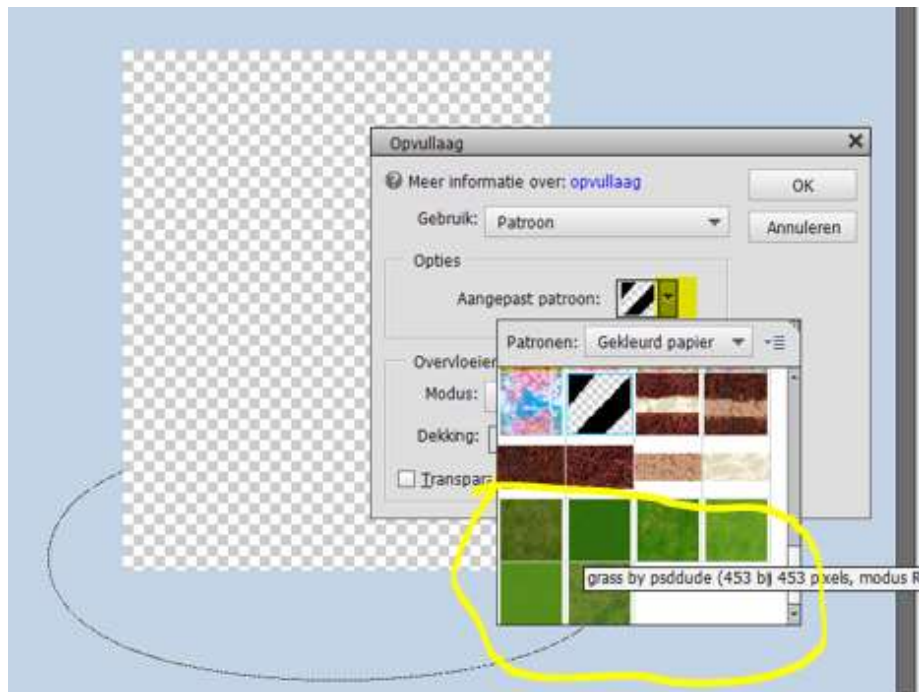
2. Activeer het **Gereedschap Ovaal Selectiekader** en teken een **ovale vorm** zoals hieronder weergegeven.



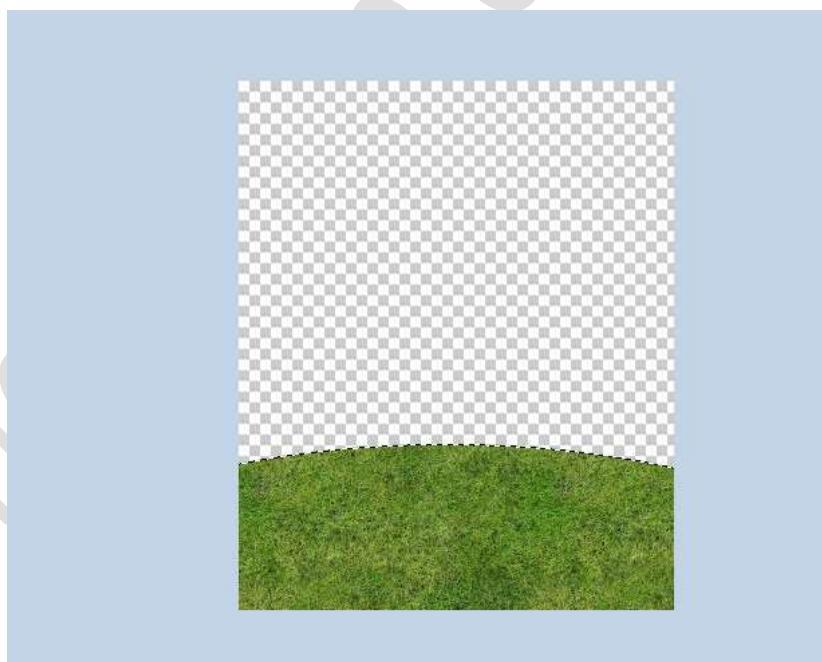
3. Ga naar **Bewerken → Selectie opvullen → Gebruik Patroon → Bij Optie Aangepaste patroon → klikken op omgekeerde driehoekje → u krijgt een Uitklapscherm en u klikt op omgekeerde driehoekje met 4 lijntjes → klik dan op Patronen laden → ga naar het mapje waar u materiaal opgeslagen hebt voor dit lesje en klik op patroon grasstructuur → klikken op laden.**



Als u dan **klikt** om **omgekeerde pijltje** van **Aangepaste patroon** en u **scrollt** naar **beneden** ziet u **6 patronen** van **gras** staan.

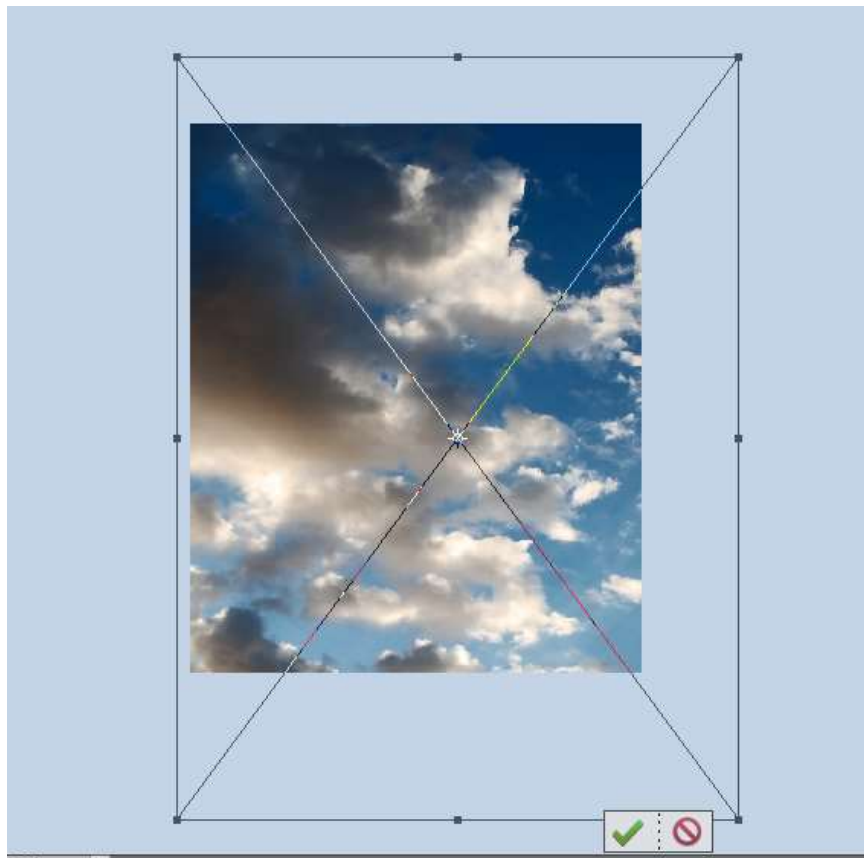


Kies het **6^{de} patroon** en druk op **OK**

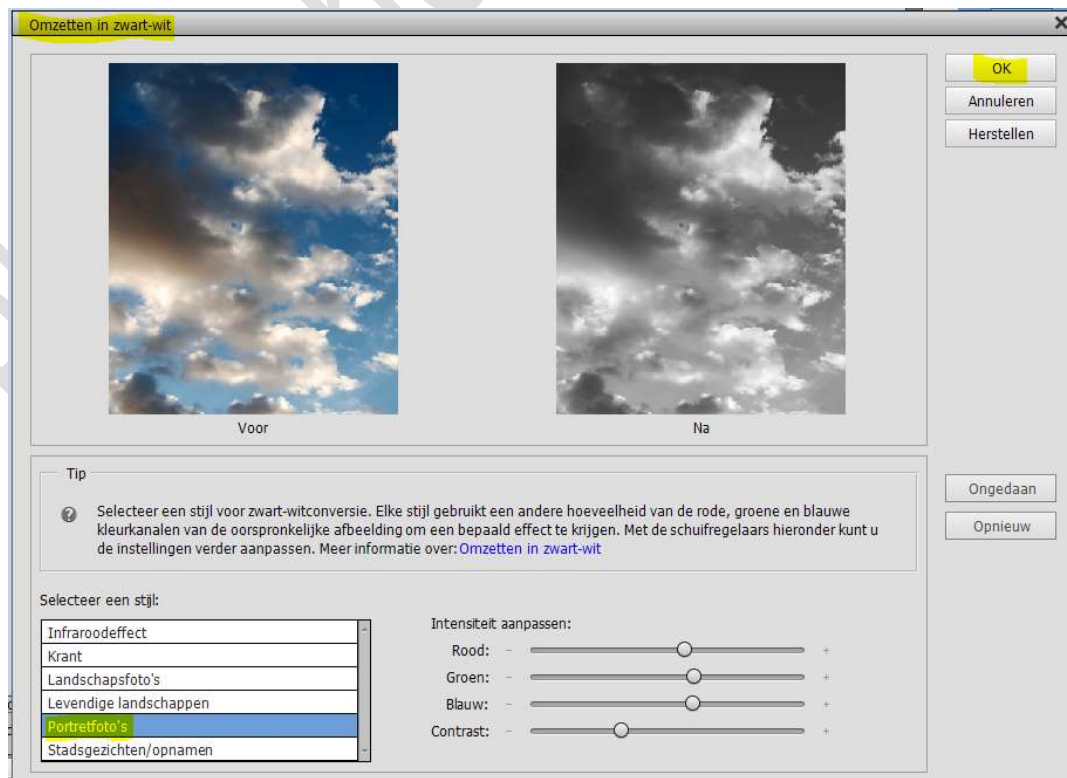


Deselecteren

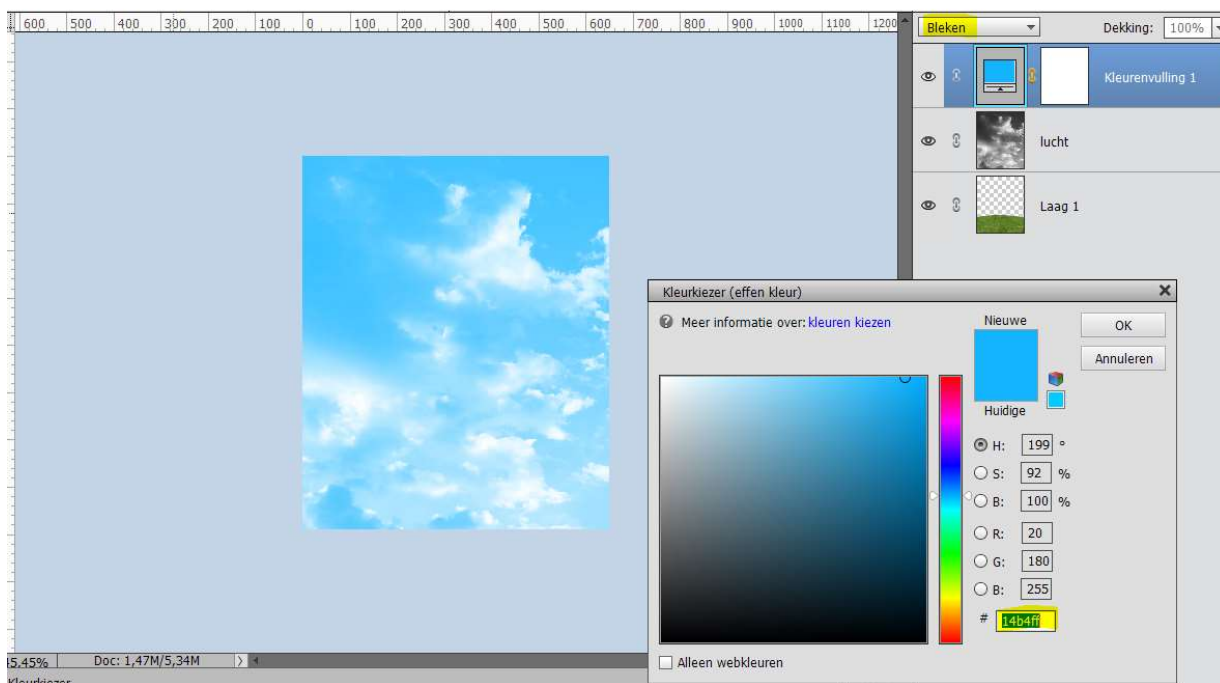
4. **Open** het **document Lucht**.
Plaats deze in uw **werkdokument** en **pas de grootte** aan zoals hieronder wordt weergegeven.



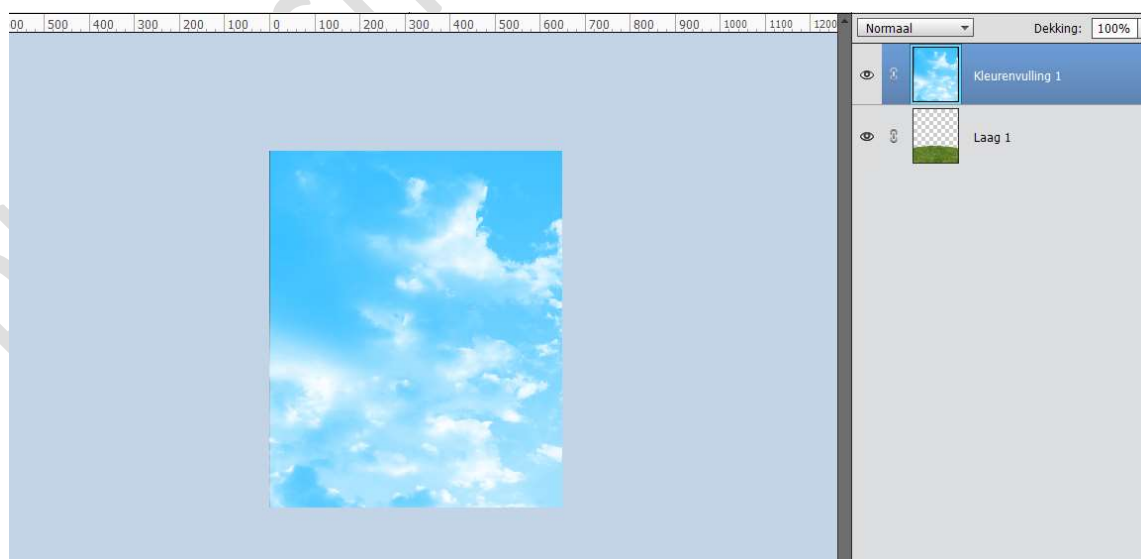
Ga naar Verbeteren → Omzetten in zwart-wit → Portretfoto's → OK



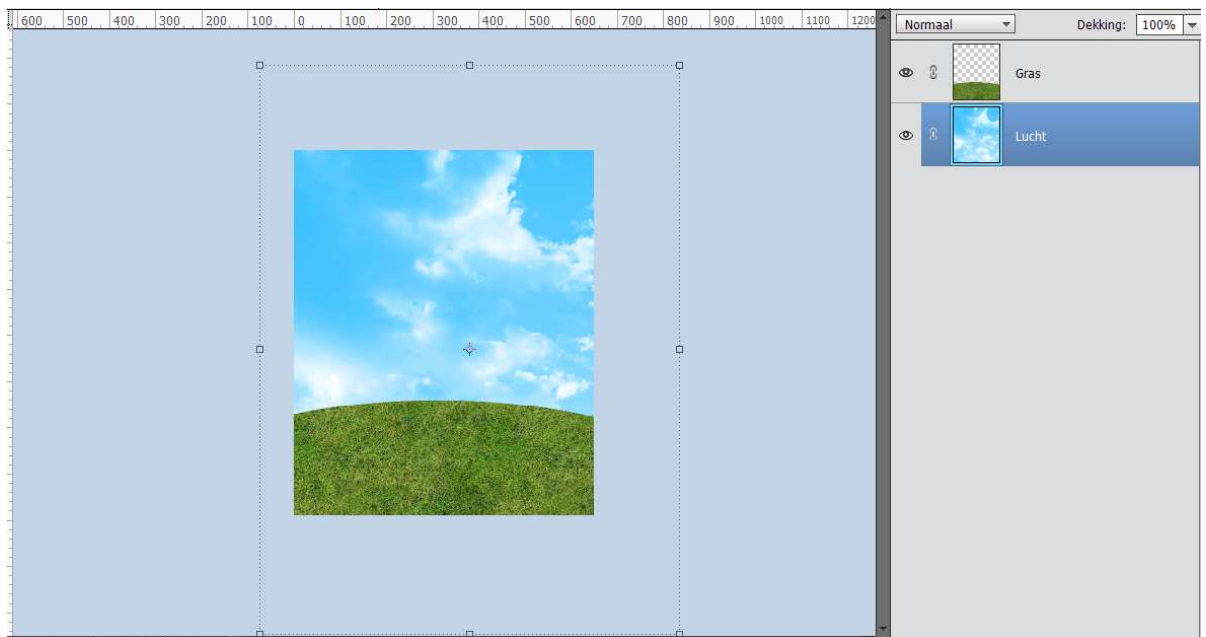
Ga naar **Aanpassingslaag** → **Volle kleur** → **Kleur #14B4FF** → OK.
Zet de **Overvloeimodus** van deze laag op **Bleken**.



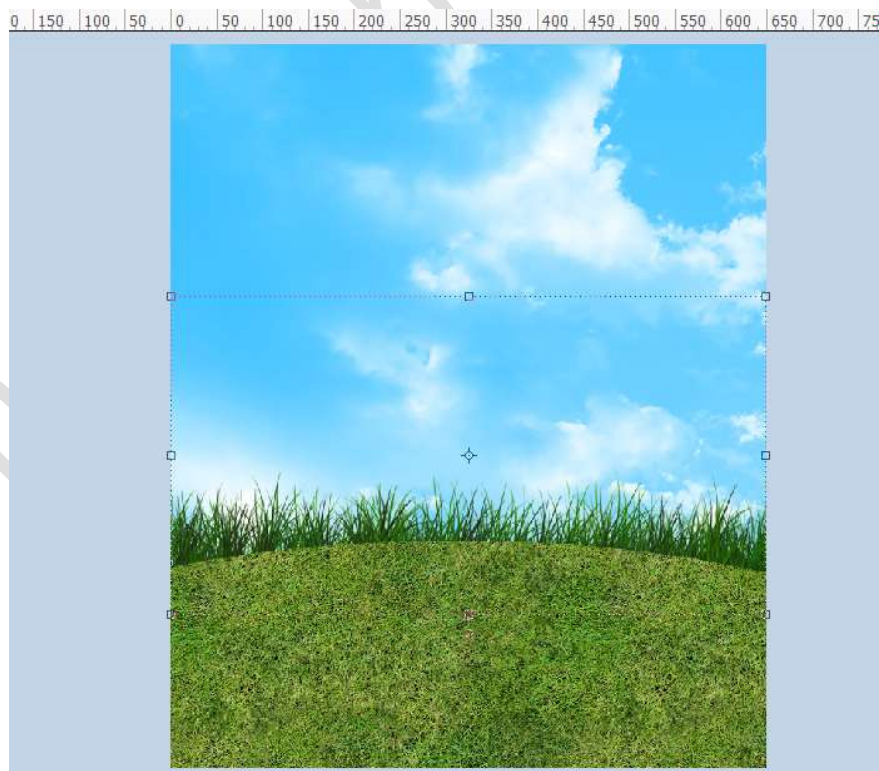
Selecteer de laag **Kleurvulling 1** en de laag **Lucht** en doe **CTRL+E** om **beide lagen samen te voegen**.



Hernoem deze laag tot **Lucht** en **Laag 1** tot **gras**.
Plaats de **luchtlaag** onder de **graslaag**.

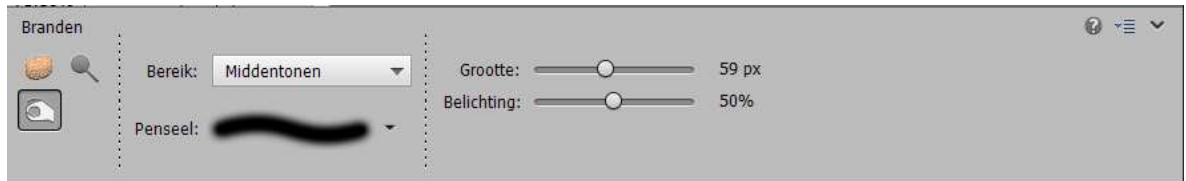


5. **Open** het **PNG bestand Grastextuur**.
Plaats deze **tussen** de **laag Gras** en de **laag Lucht**.
 Pas de **grootte** aan en **plaats** deze wat **lager**.

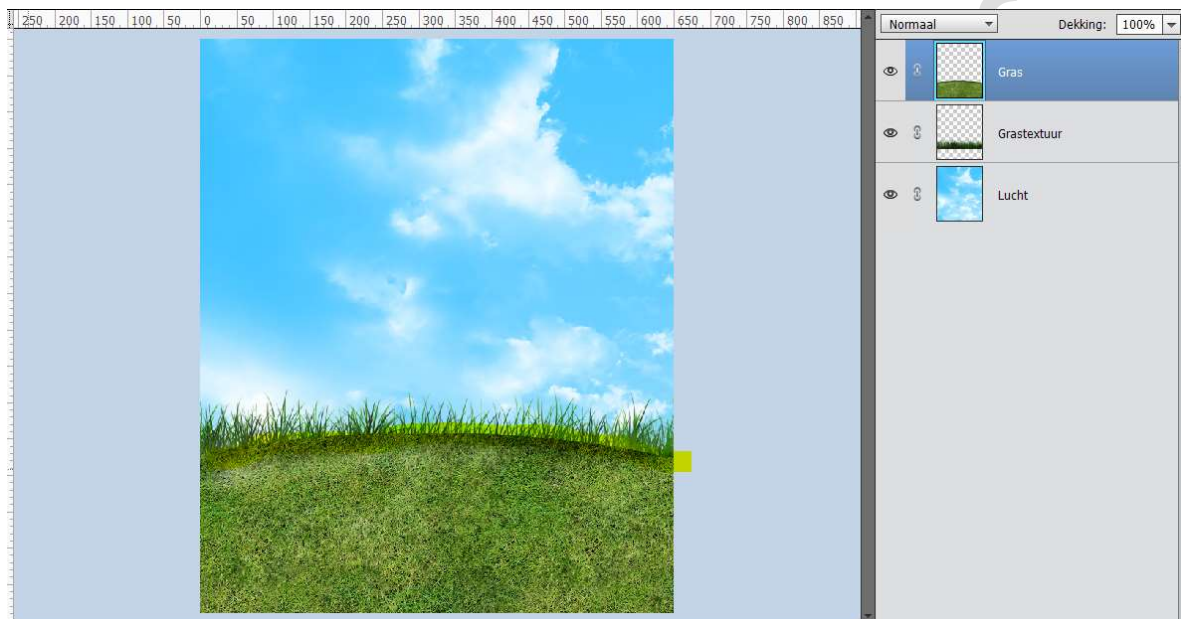


Activeer de **laag Gras**.
 Neem het **Gereedschap Branden** → **Middentonen** → **Zacht Penseel**

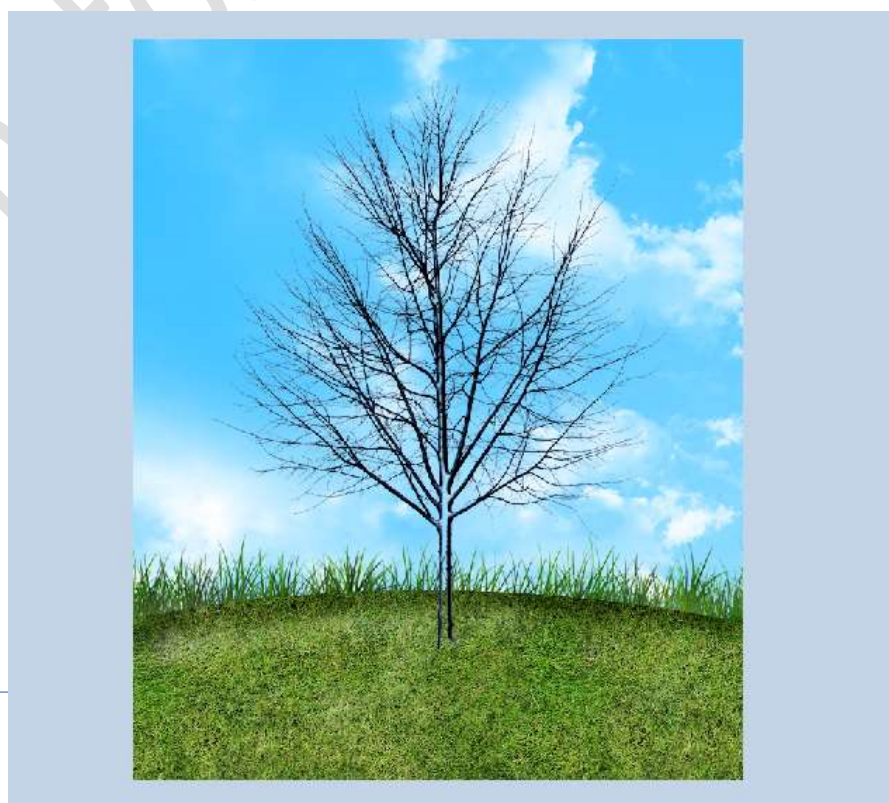
→ **Grootte: 59 px – Belichting 50 px.**



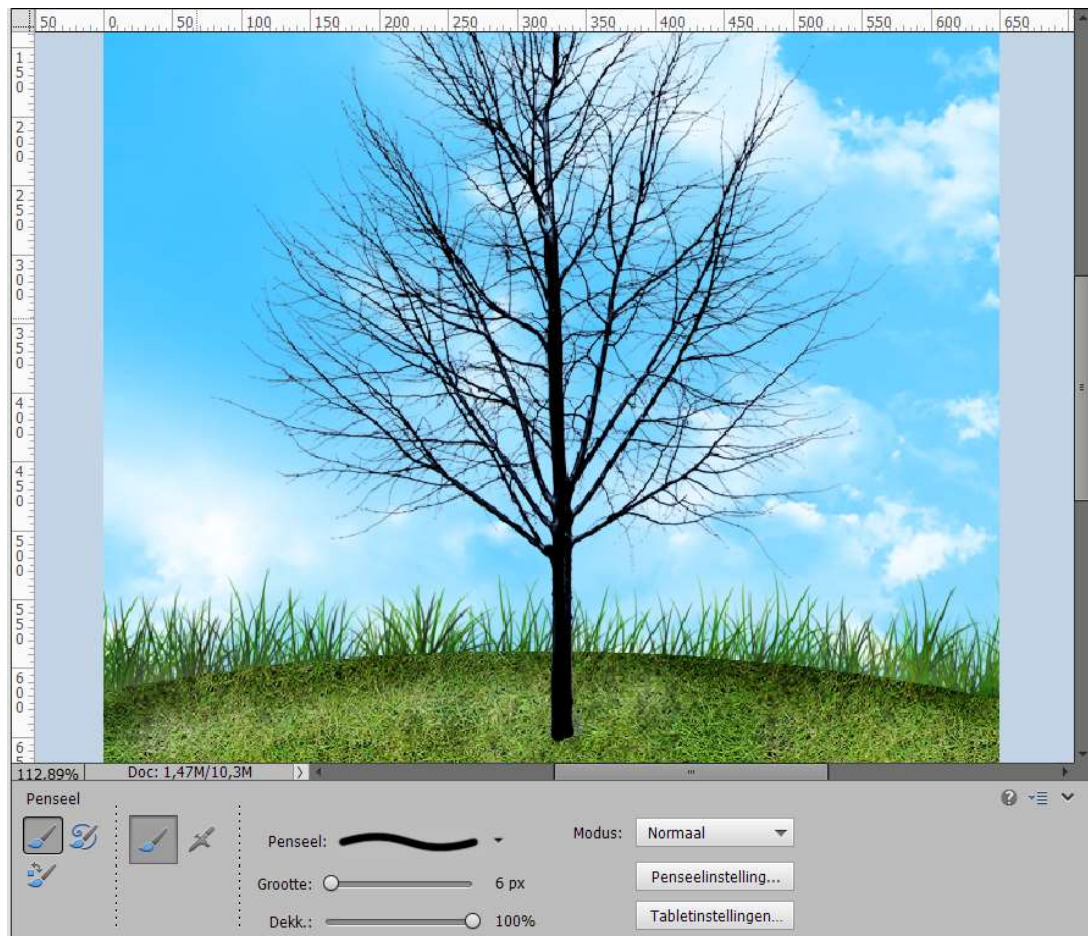
Ga over de **rand van het gras**, zodat de grassprietten overvloeien naar de graslaag, bij **teveel** neem het **Gereedschap Tegenhouden**



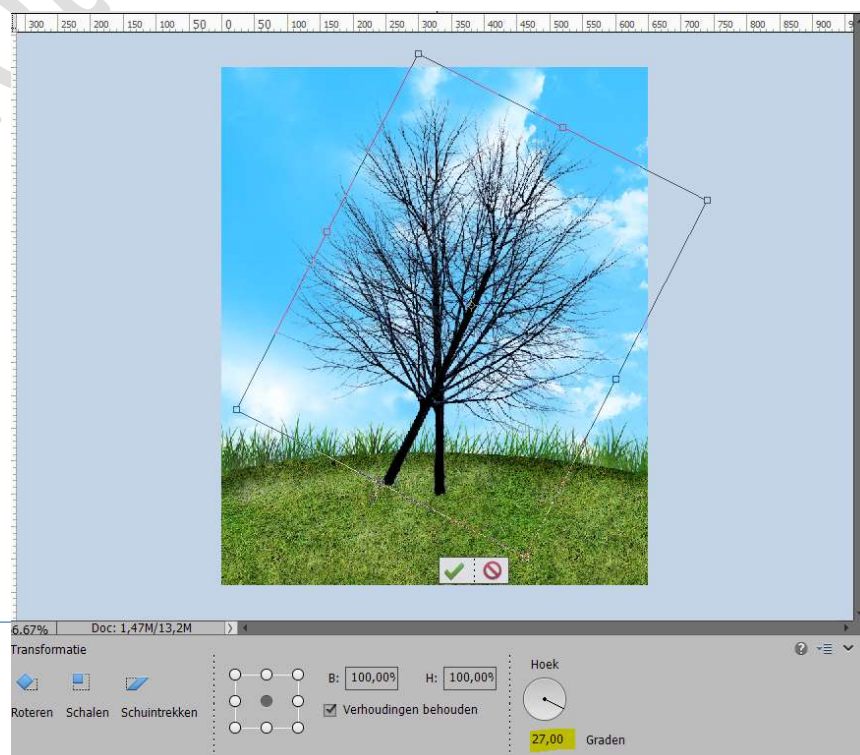
6. **Open** het **bestand** van de **dode boom**.
Plaats deze in uw **werkdokument**.



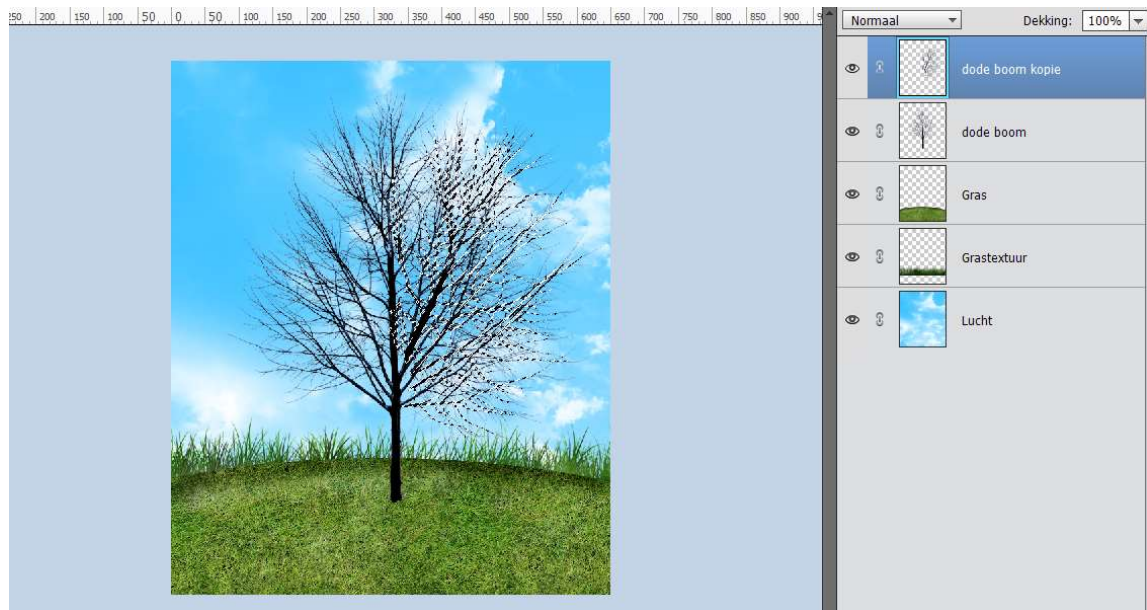
Zoals u ziet is de **boomstam transparant**.
Neem een **hard penseel** en **vul** deze met **zwarte kleur**.



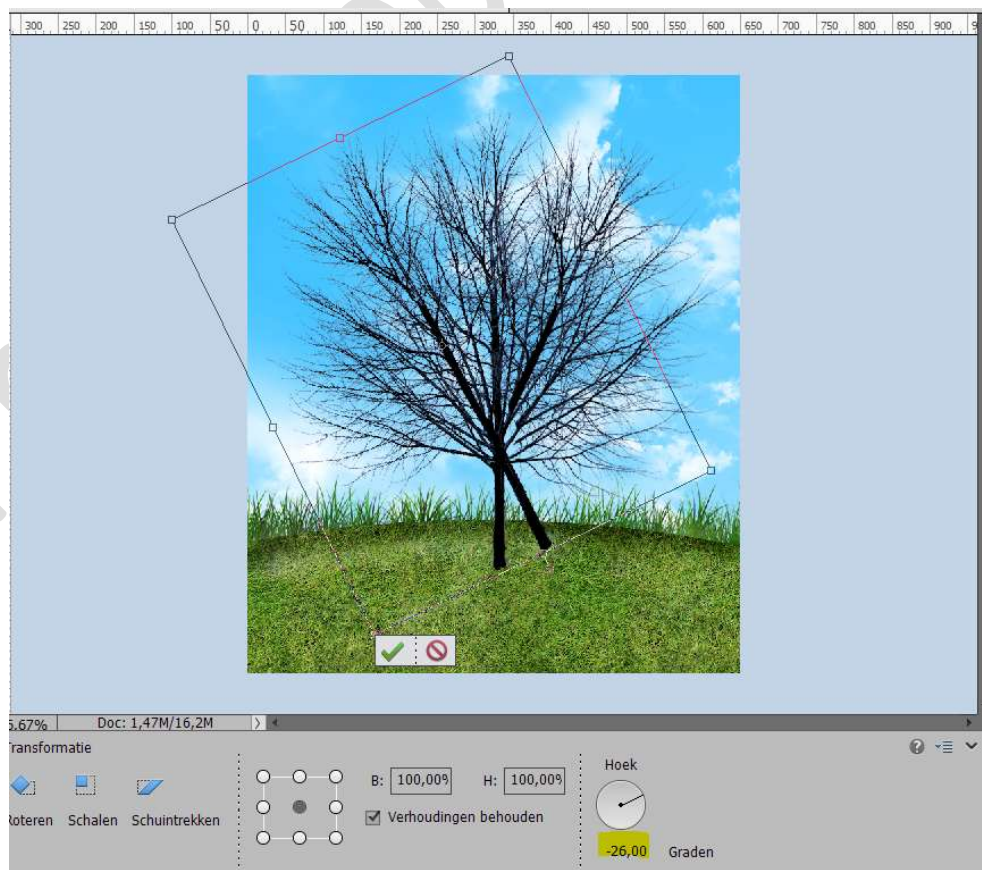
Dupliceer de laag van de boom.
Doe **CTRL+T** op de **kopie van de boom**.
Zet de **hoek op 27°** en **plaats de boom** zoals hieronder **weergegeven**.



Activeer het **gummetje** om de **stam** en **enkele takken** uit het **linkerdeel** van de **boom** te **verwijderen**



Activeer terug de **laag dode boom**.
Dupliceer deze laag.
 Doe **CTRL+T** en zet de **hoek op -26°**.
Plaats zoals hieronder **weergegeven**.

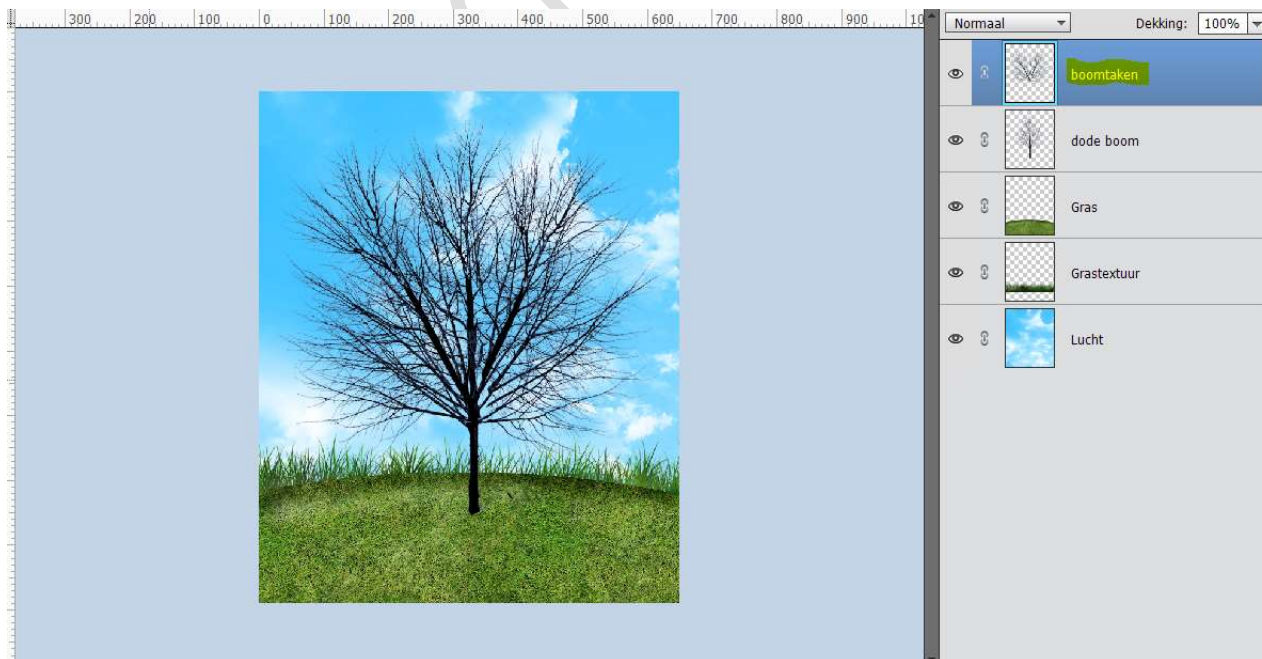


Activeer het **gummetje** om de **stam** en **enkele takken** uit het **rechterdeel** van de **boom** te **verwijderen**



Selecteer de **lagen dode boom kopie** en **dode boom kopie 2** en **voeg deze samen**.

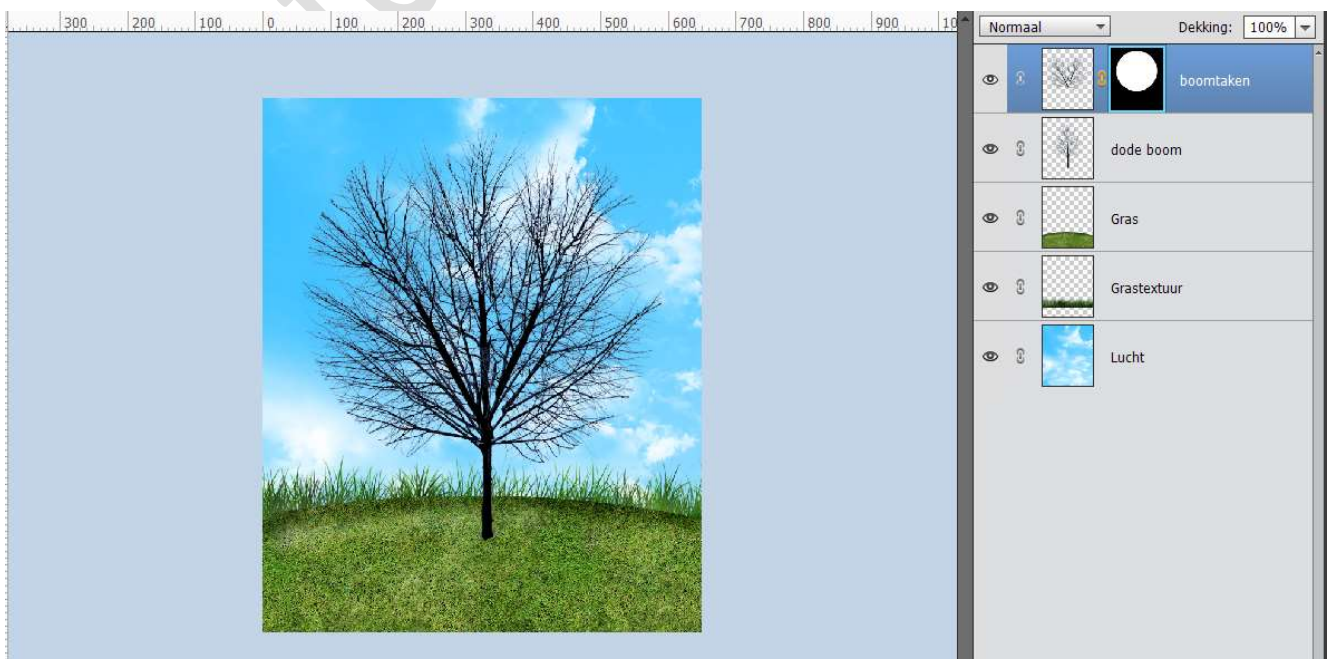
Noem deze **samengevoegde laag boomtakken**



7. **Activeer** het **Gereedschap Ovaal Selectiekader**.
Teken een **cirkel** en houd de **Alt- + Shift-toets** ingedrukt om een cirkelselectie te maken.



Hang aan de **laag Boomtakken** een **laagmasker**



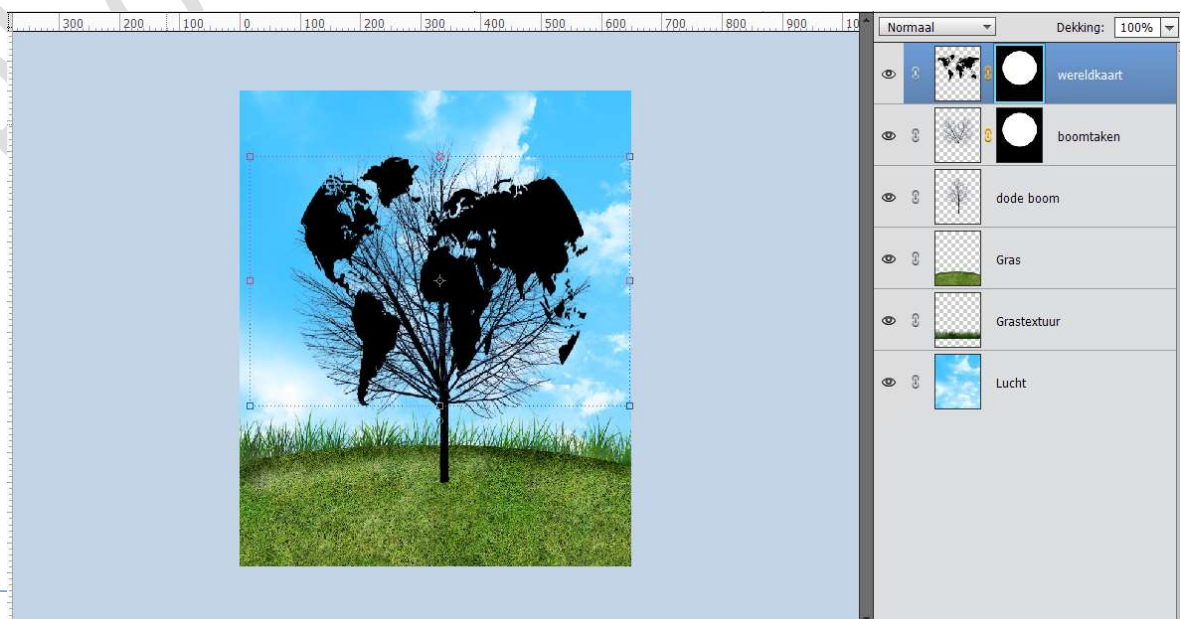
8. **Open** het **document Wereldkaart**.

Plaats deze in uw **werkdokument** en **pas** de **grootte** aan.

Doe **CTRL+T** en houdt de **Ctrl-toets ingedrukt** om deze in de **hoogte** naar **beneden te trekken** over de boom.

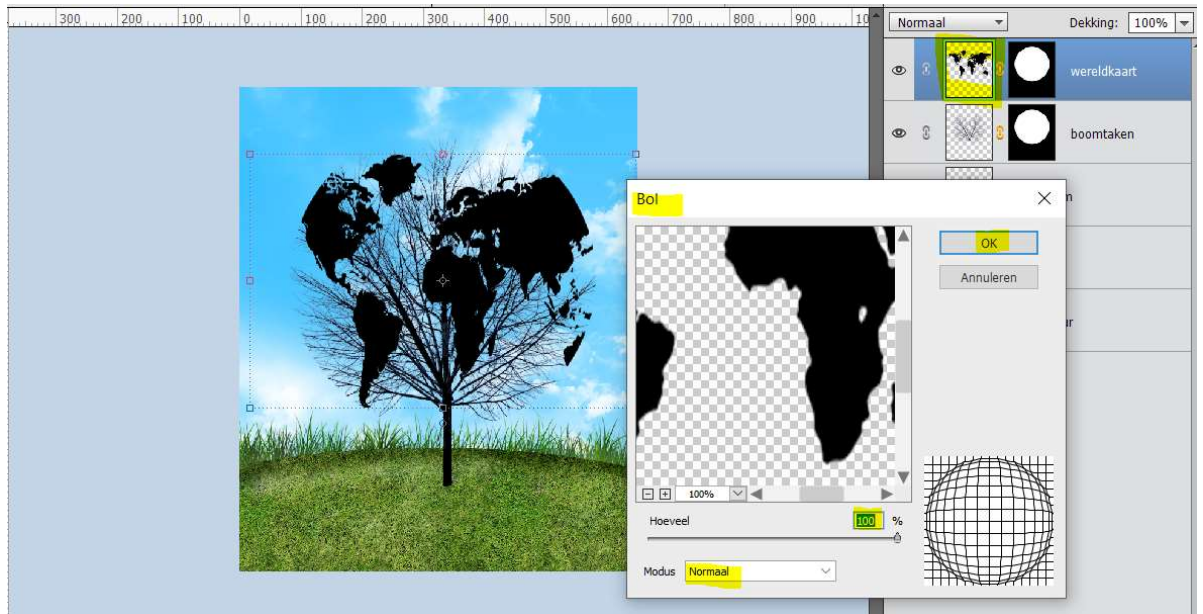


Doe **CTRL+klik** op de **miniatur van het laagmasker** en **hang** aan deze **Wereldkaart** ook een **laagmasker**



Zorg nu dat de **Wereldkaart** actief is en **niet** het **Laagmasker** aan de wereldkaart.

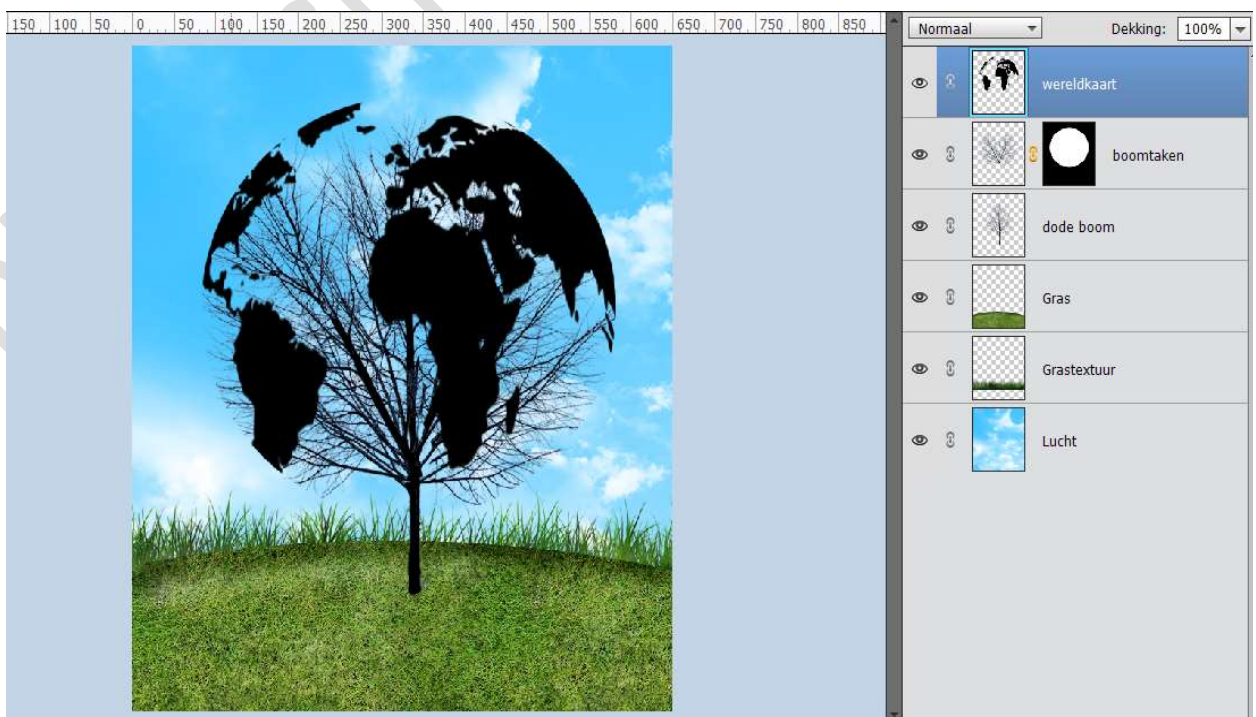
Ga naar **Filter** → **Vervormen** → **Bol** → **Hoeveel: 100%** - **Modus: Normaal** → **OK**



Klik op het **laagmasker** die aan de **Wereldkaart** hangt.
 Klik met uw **Rechtermuisknop** en klik op **Laagmasker verwijderen**.
 Doe **CTRL+klik** op het **laagmasker** van de **boomtakken** en hang aan
 de **Wereldkaart** een **nieuw laagmasker**.
 Nu ziet u dat deze weer mooi rond de boom is.

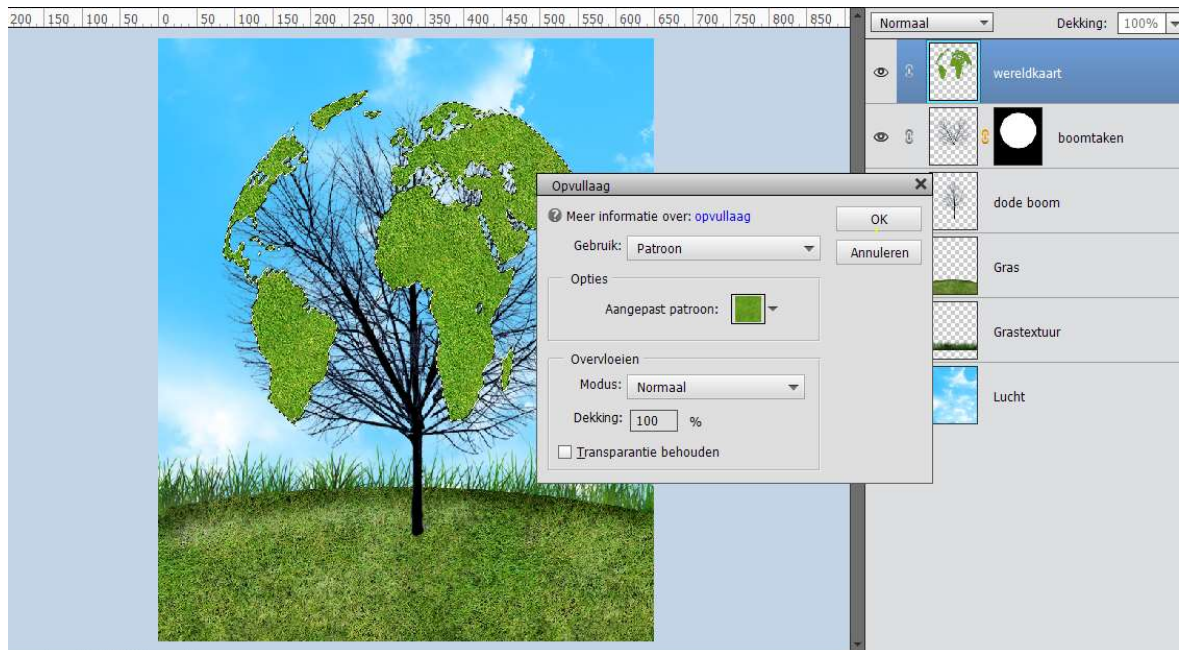


9. **Activeer** het **Laagmasker** aan de **wereldkaart**.
 Met u **Rechtermuisknop** klikken en klik op **Laagmasker toepassen**.



Doe **CTRL+klik** op de laag van de **Wereldkaart**.

Ga naar **Bewerken → Selectie Opvullen → Patroon → kies het 4^{de} patroon van gras** die we eerder in dit lesje hebben gedownload → OK

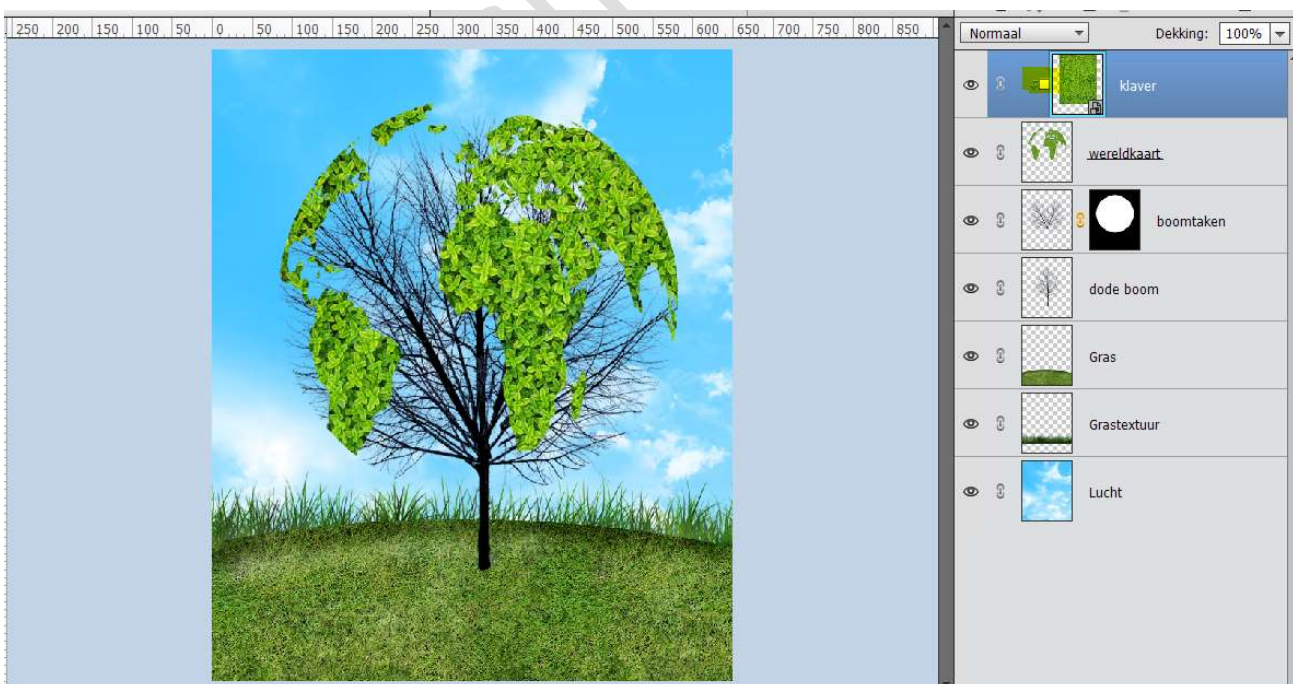


Deselecteren

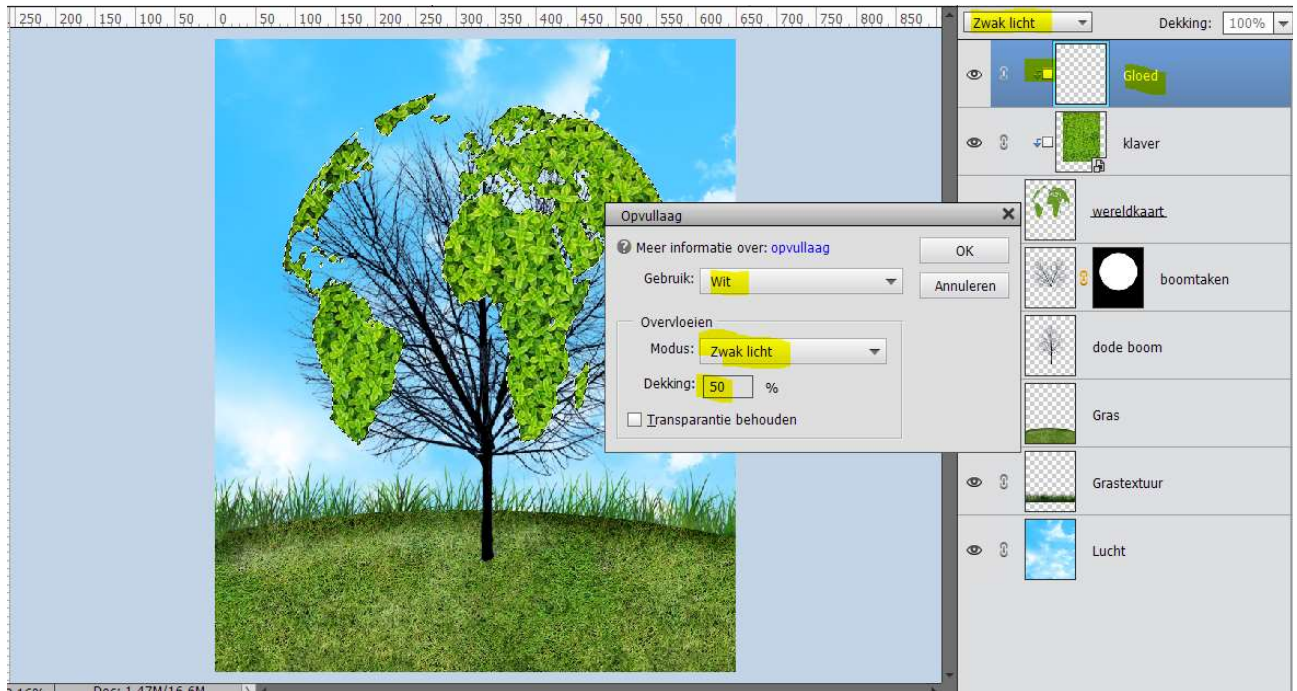
Open het document **Klaver**.

Plaats deze in uw **werkdokument** en pas de grootte aan.

Geef deze laag van de **Klaver** een **Uitknipmasker** op de laag van de **wereldkaart**.

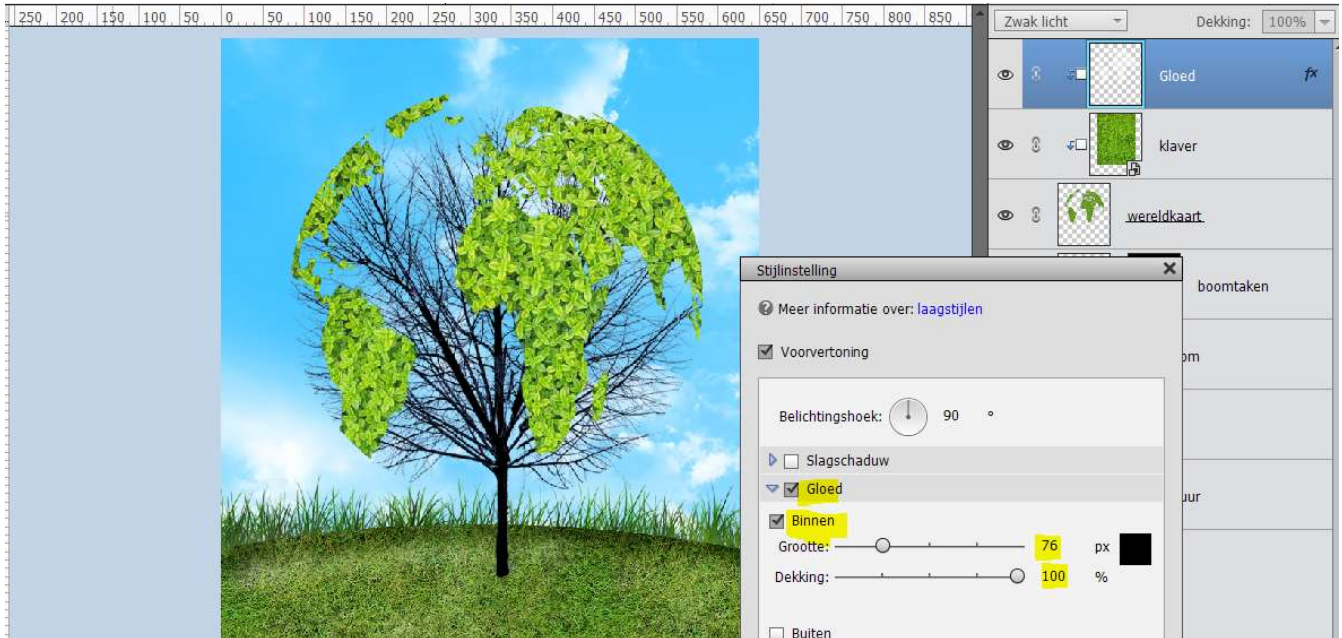


Plaats een **nieuwe laag** bovenaan en noem deze **Gloed**.
 Geef deze een **Uitknipmasker** op de **laag Klaver**.
 Zet de **Overvloeimodus** van deze laag op **Zwak Licht**
 Doe **CTRL+klik** op de **laag** van de **Wereldkaart**.
 Ga naar **Bewerken → Selectie Opvullen → Gebruik: Wit – Modus: Zwak Licht – Dekking: 50% → OK**



Deselecteren.

Ga naar **Laag** → **Laagstijlen** → **Stijlinstelling** → **Gloed** → **Binnen** → **Grootte: 76 px** – **Dekking: 100%** - **Kleur: Zwart**.

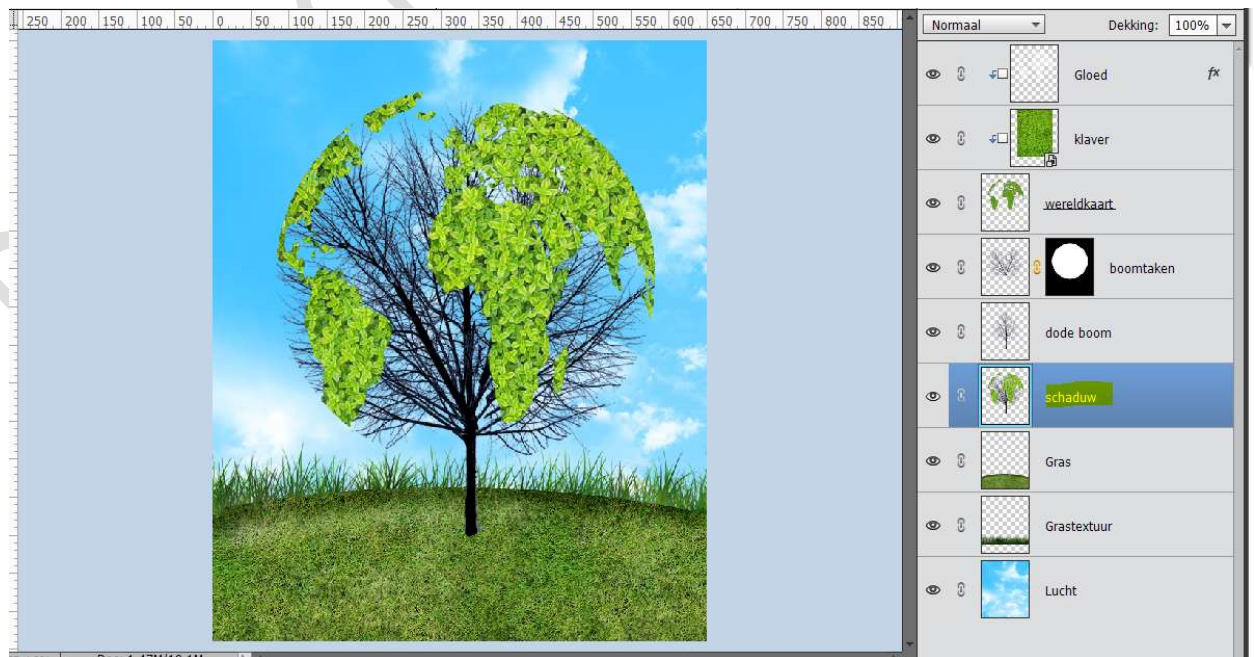


10. Selecteer alle lagen van **dode boom** tot **gloed**.

Dupliceer deze lagen.

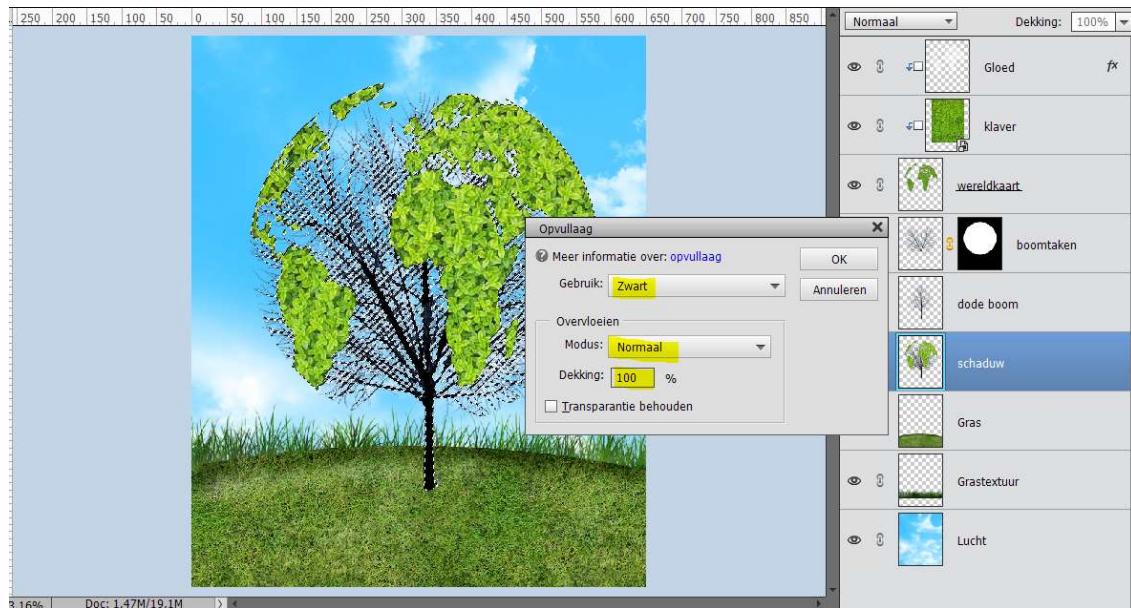
Voeg deze **gedupliceerde lagen samen tot één laag** en noem deze **Schaduw**.

Plaats deze laag **onder de laag dode boom**.



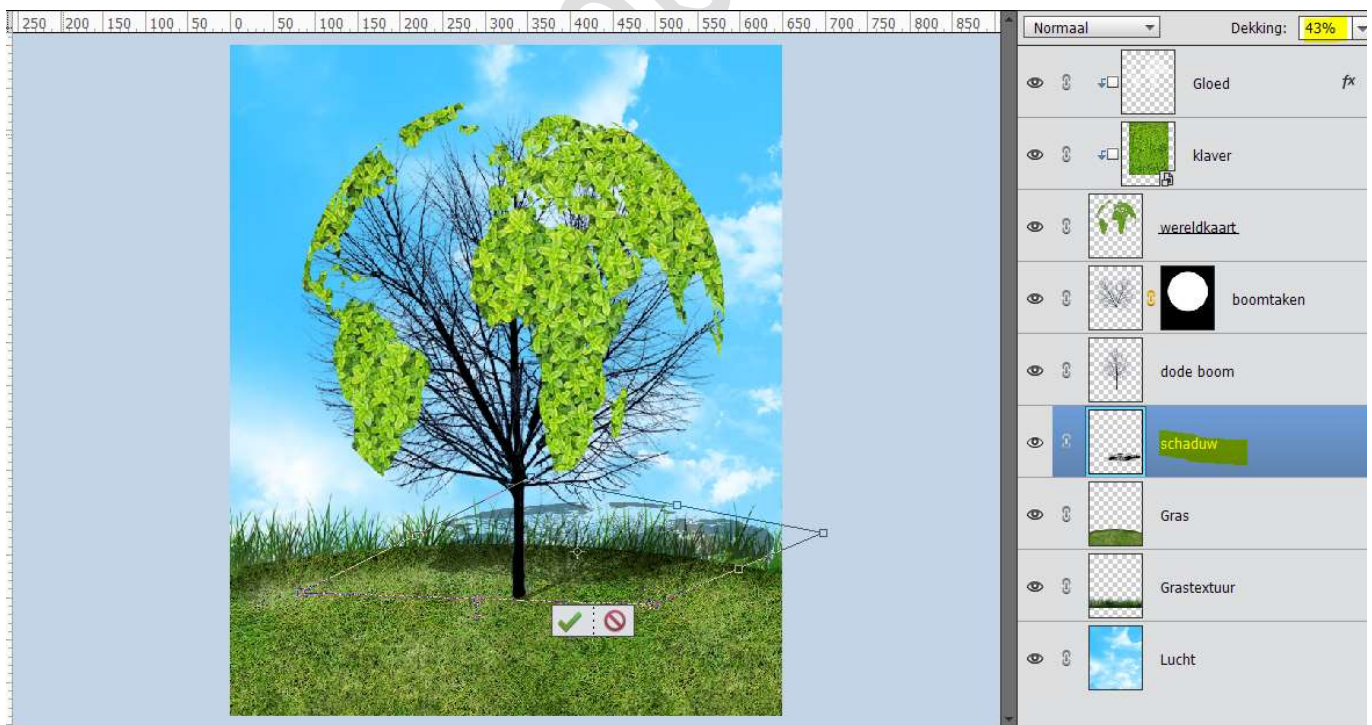
Doe **CTRL+klik** op de laag **Schaduw**.

Ga naar **Bewerken** → **Selectie Opvullen** → **Kleur zwart**.

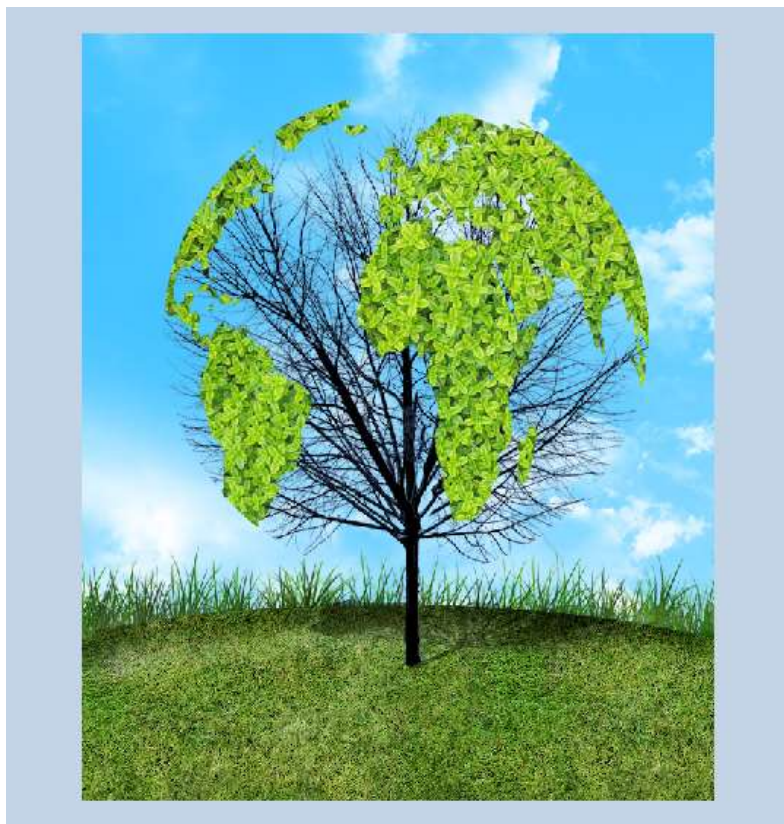


Zet de **dekking** van deze laag op **43%**

Ga naar **Afbeelding** → **Transformatie** → **Vervormen** en maak een slagschaduweffect zoals hieronder weergegeven wordt.



Neem het **gummetje** om de schaduw te **verwijderen** die **buiten** het **grasoppervlak** valt.

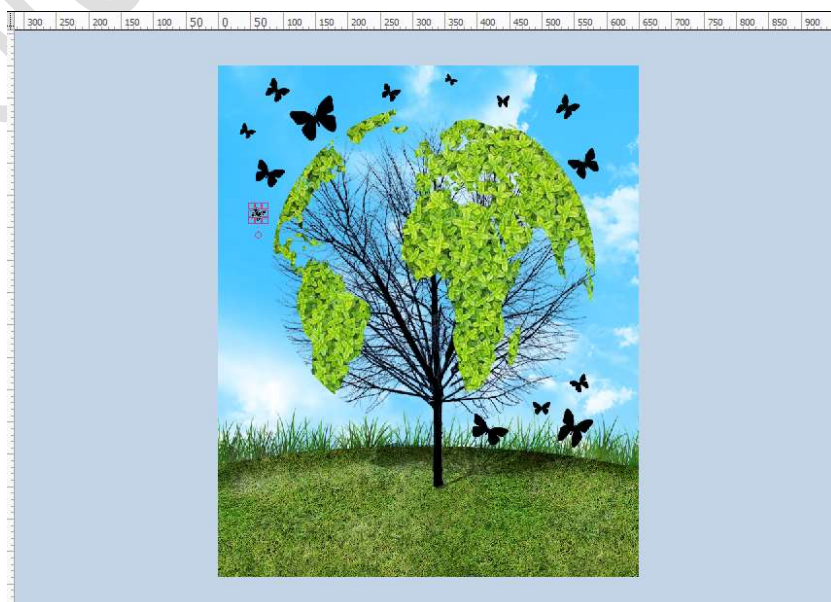


11. Plaats een **nieuwe laag bovenaan**.

Activeer het **Gereedschap Aangepaste Vorm – Dieren – kies één van de vlinders**.

Teken op **verschillende lagen vlinders** rond de boom.

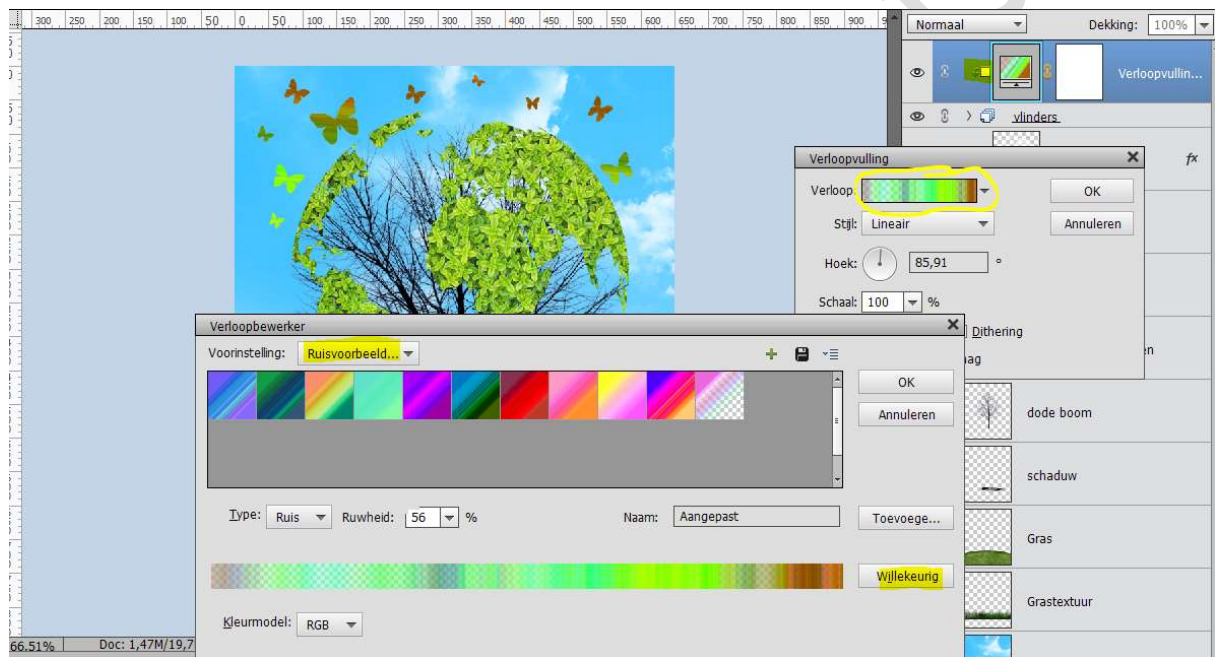
Pas de **grootte** aan en **roteer** deze ook.



Voor wie werkt met **versie hoger dan PSE 15**, selecteer alle lagen van de vlinders en plaats deze in een **groep**.

Voor wie werkt met **een versie lager dan PSE 15**, selecteer alle lagen en **verenig tot één laag**

Ga naar **Laag → Nieuwe Opvullaag → Verloop → ☒ Vorige laag gebruiken voor Uitknipmasker → Klik op Verloop → Bij Voorinstelling kiest u Ruisvoorbeeld → klik dan op Willekeurig tot u verloop gevonden hebt naar keuze → OK → Pas de stijl aan naar eigen keuze (Lineair, radiaal, hoek, gereflecteerd of Ruit) → Pas de hoek en schaal ook aan naar eigen keuze.**



Activeer de Groep Vlinders of de **samengevoegde laag Vlinders**.

Geef deze **Laagstijlen**:

→ **Slagschaduw**: Grootte 7 px – Afstand: 3 px – Dekking: 35% - zwarte kleur.

→ **Schuine kant**: Grootte: 3 px - ☒ Omhoog



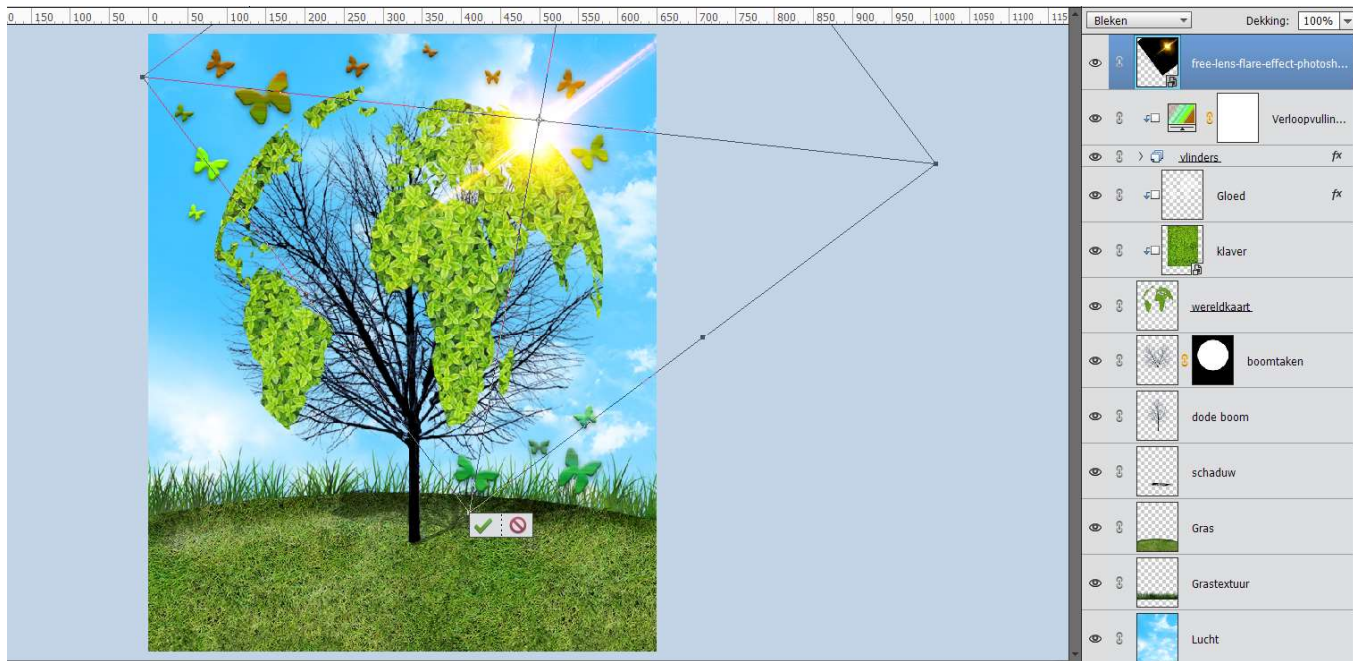
12. We gaan nog wat zonlicht toevoegen aan ons werk.

Activeer de **bovenste laag**.

Plaats het **document Lens flare** in uw werkdokument.

Pas de **grootte** aan en **roteer lichtjes**

Zet de **Overvloeimodus** van de laag op **Bleken**.



Dupliceer deze laag nog eens en **lichts roteren**, om het **effect** wat **groter** te maken



13. Ziezo we zijn klaar.

Werk af naar keuze en vergeet jouw naam niet.

Sla de PSD op.

Sla op als JPEG.

Veel plezier ermee

NOTI

Photoshop elements

Photoshop elements