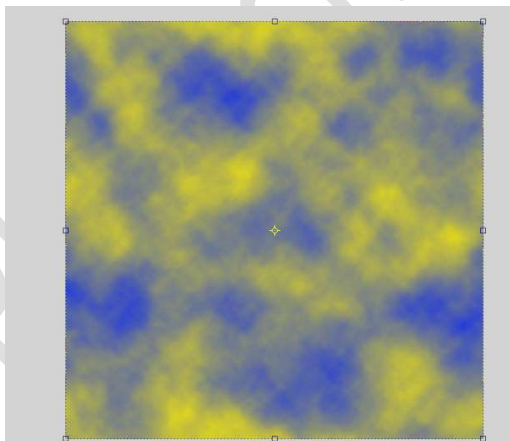


Glimmende bol

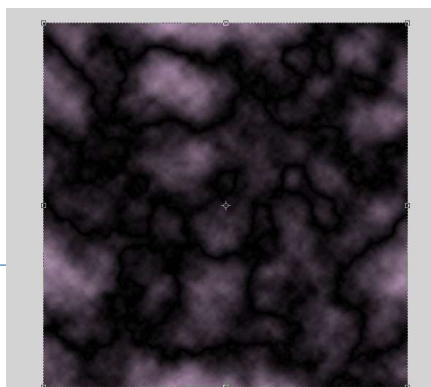


Materiaal: tubes naar eigen keuze.

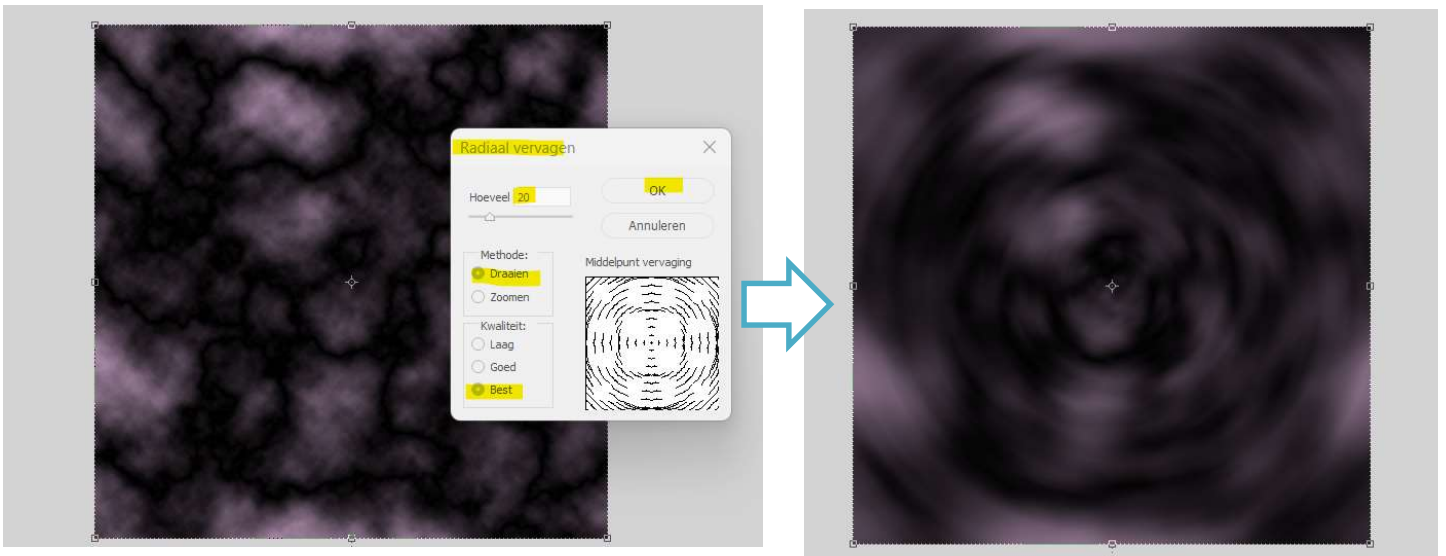
1. Maak een **nieuw document van 750x750px – 72 ppi – Transparante achtergrond.**
2. Zet **Voorgrondkleur** op **#001eff** en **Achtergrondkleur** op **#fff000**.
3. Ga naar **Filter → Rendering → Wolken.**



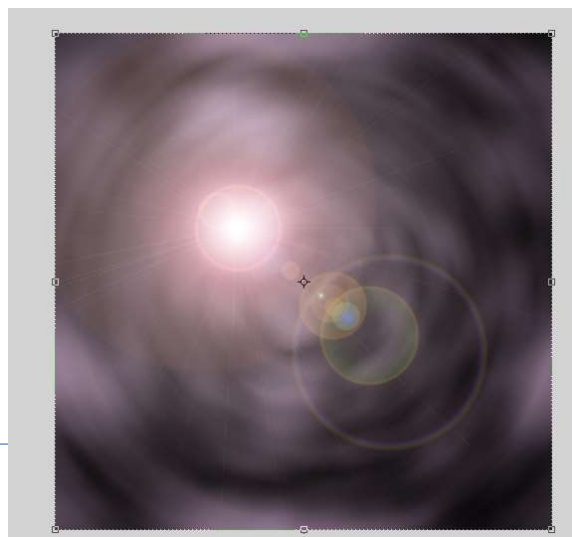
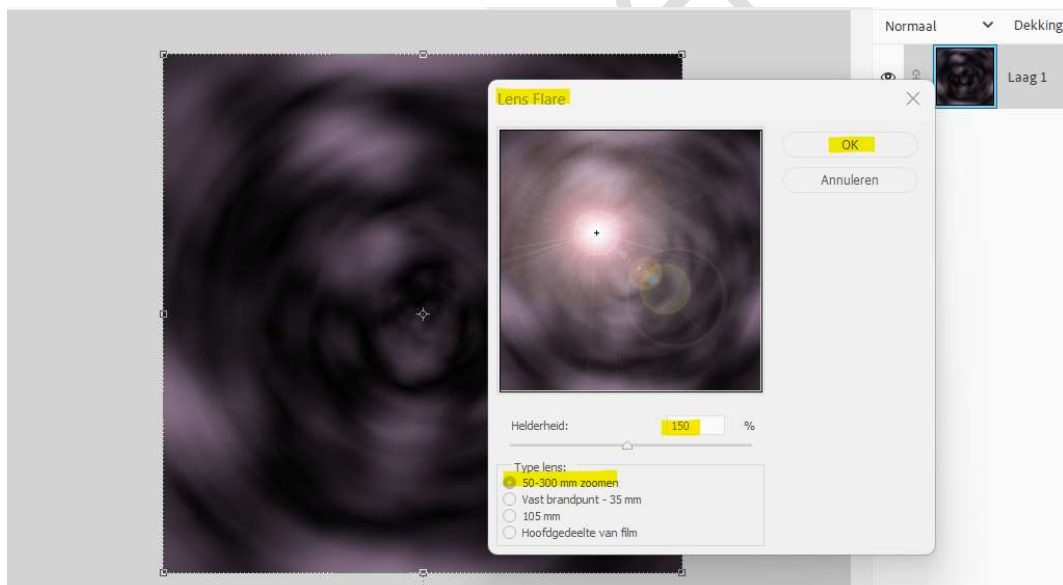
4. Ga naar **Filter → Rendering → Andere wolken.**



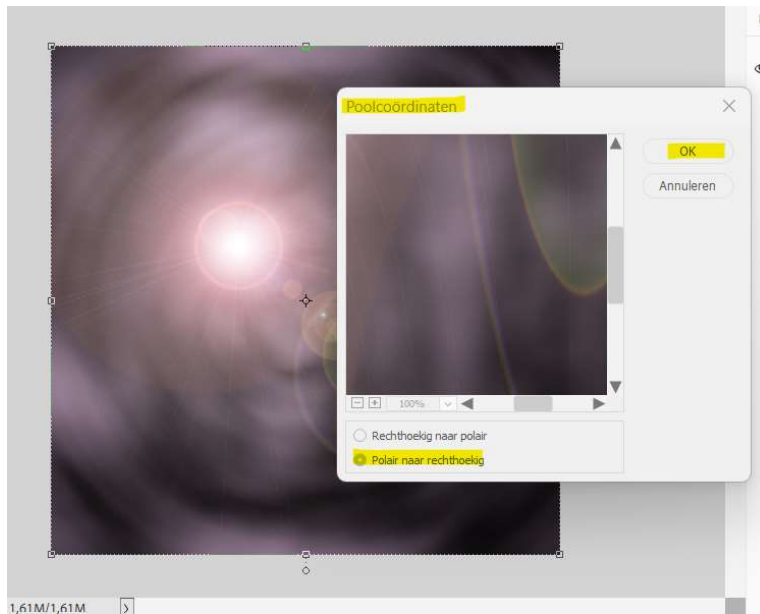
5. Ga nu naar **Filter** → **Vervagen** → **Radiaal Vervagen** → **Hoeveelheid: 20** → **Methode: ☉ Draaien** → **Kwaliteit: ☉ Best** → **OK**



6. Ga nu naar **Filteren** → **Rendering** → **Zon** → **Hoeveelheid: 150%** → **Type lens: ☉ 50 - 300 mm zoomen** → **OK**



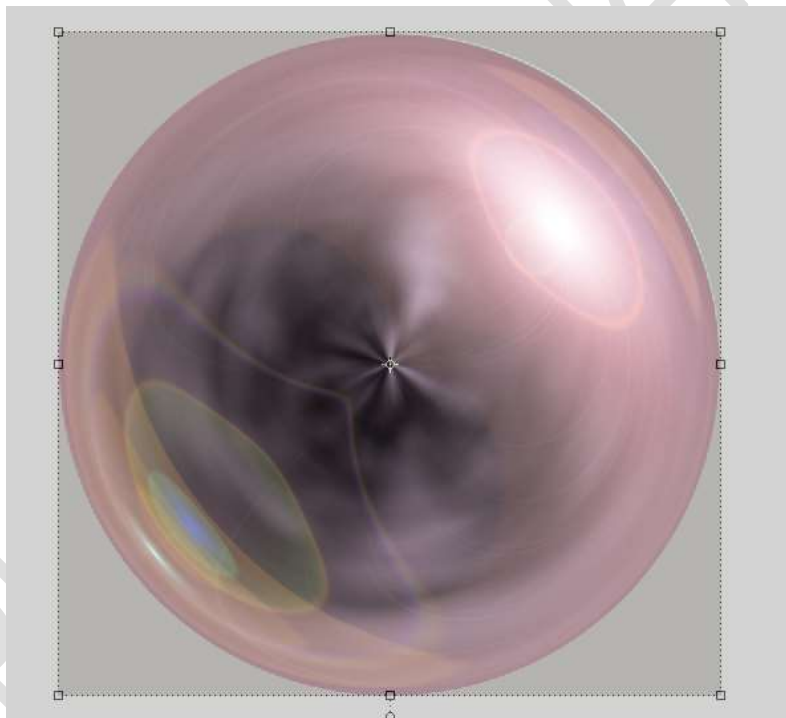
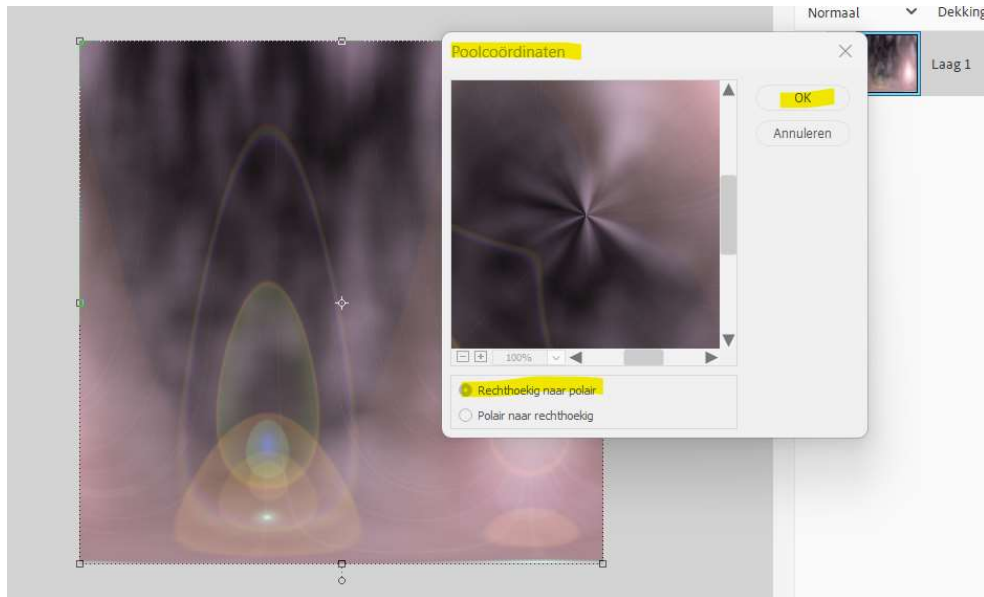
7. Ga nu naar **Filter** → **Vervormen** → **Poolcoördinaten** → **Opties: ☉ Polair naar rechthoekig** → OK



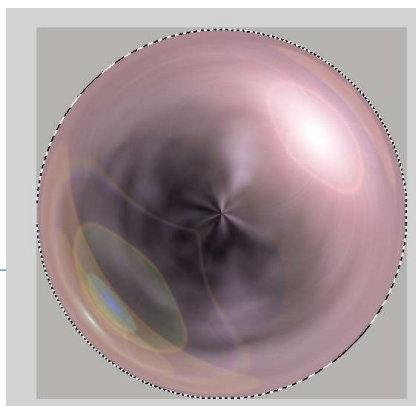
8. Ga nu naar **Afbeelding** → **Roteren** → **Laag 180° roteren**.



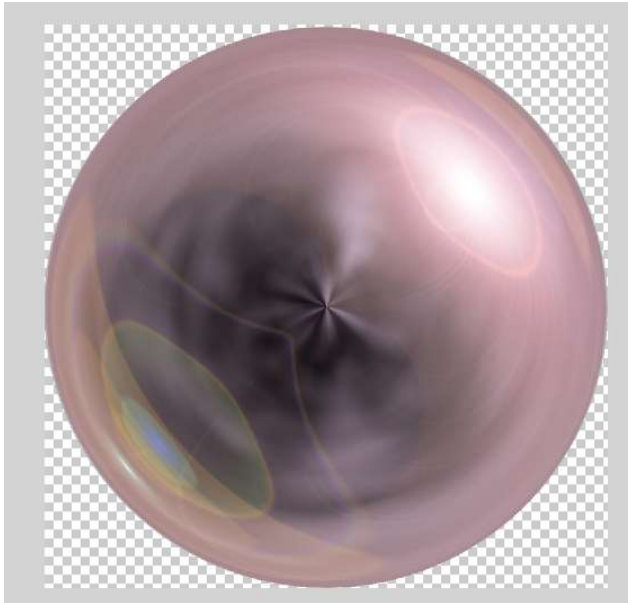
9. Ga nu terug naar **Filter** → **Vervormen** → **Poolcoördinaten** → **Opties: Rechthoekig naar polair** → OK.



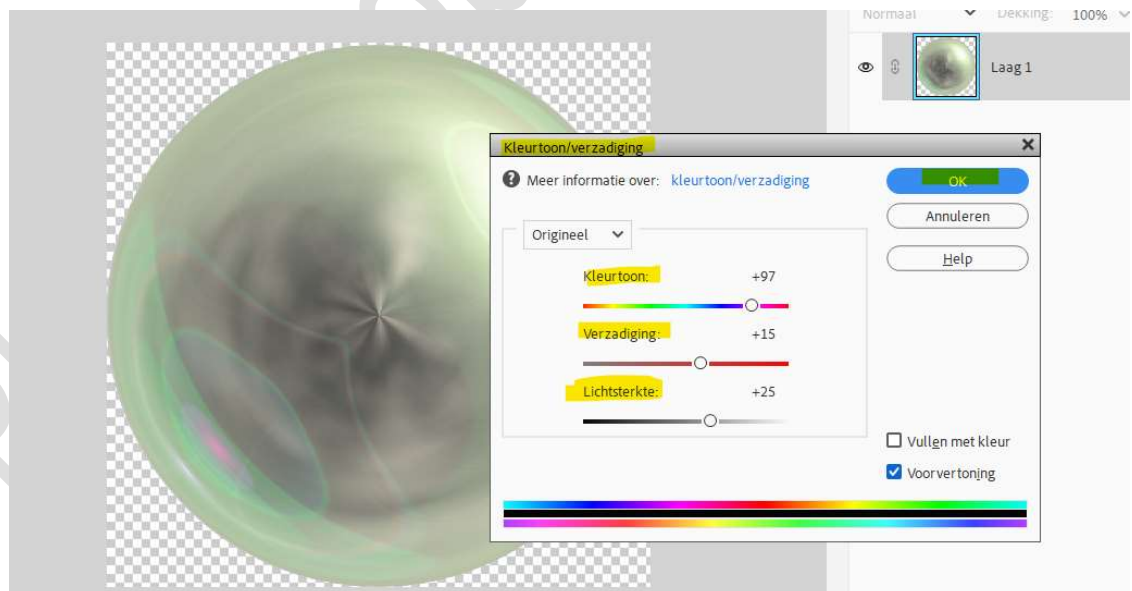
10. Activeer het **Ovaal Selectiegereedschap**.
Selecteer met uw **Shift-toets ingedrukt** de cirkel.



Ga naar **Selecteren** → **Selectie omkeren**.
Druk op **Delete**.
Deselecteren.



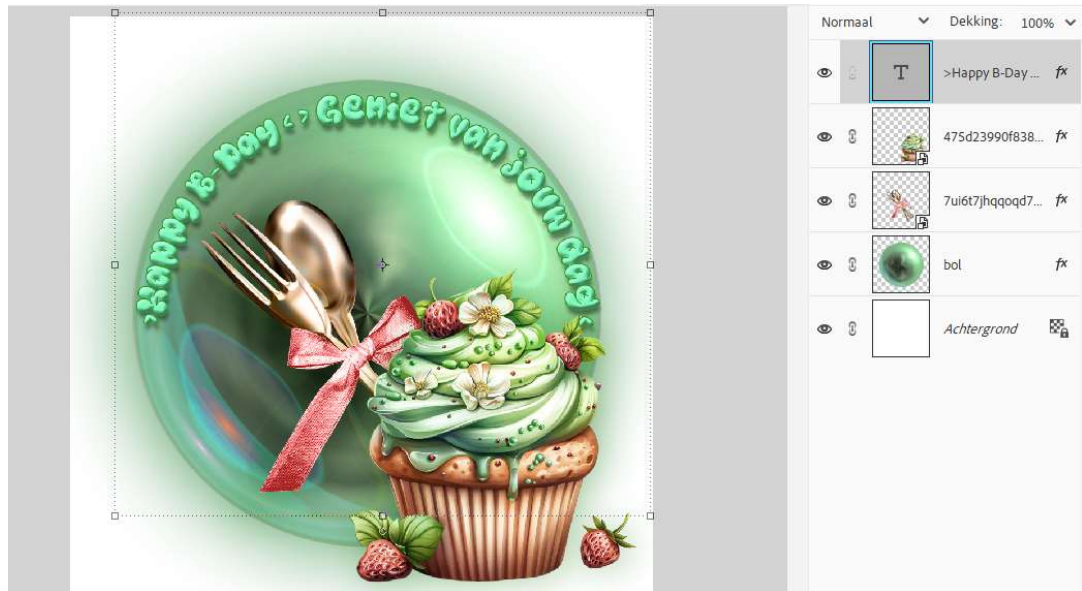
11. Doe nu **CTRL+U** om uw glimmende bol van kleur te veranderen.
U krijgt volgende scherm “**Kleurtoon/Verzadiging**” en met de schuivers kan u de **kleur – verzadiging en helderheid** wijzigen.
Tevreden? Druk op **OK**.



Sla op als PSD: **Glimmende bol basis**.

12. Open een **nieuw document** van bv. 800 x 600 px – 72 ppi – witte achtergrond.

13. Plaats de **glimmende bol** in dit **werkdokument**.
 Pas de **grootte** aan van de glimmende bol.
 Werk af naar keuze met **eigen tube(s)/afbeelding**.
 Maak gebruik van **laagstijlen** en eventueel een **tekst naar keuze**.



14. Bent u tevreden van uw ontwerp, sla deze dan op als PSD: langste zijde max. 800 px.
 Vergeet uw naam niet.
 Sla ook op als JPEG: max. 150kb.

Veel plezier ermee
 NOTI

