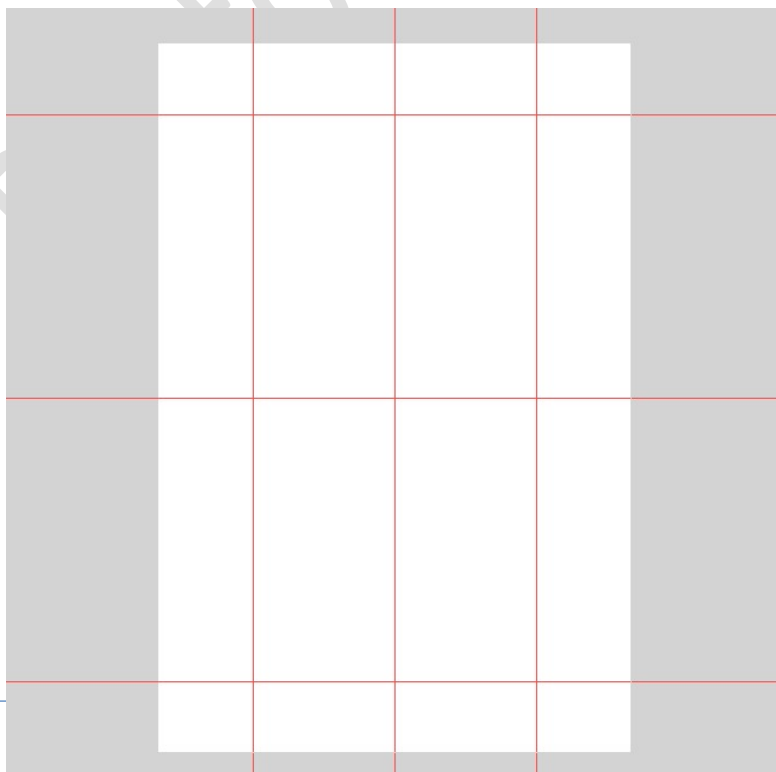


Mijn gebouw



Materiaal: Boom – duiker – gebouwen – vogels - waterval

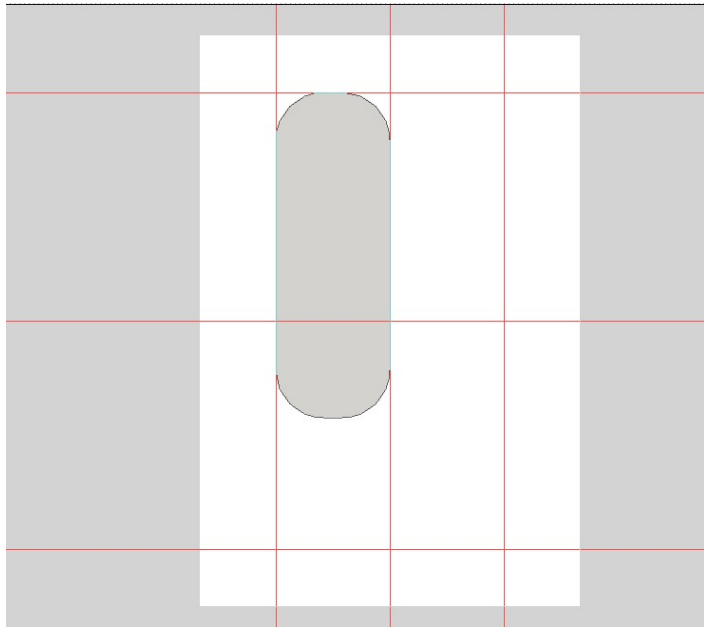
1. Open een nieuw bestand van 800 x 1200 px – 72 ppi – witte achtergrond.
2. **Plaats volgende hulplijnen:**
 - Horizontaal: 10% - 50% - 90%.
 - Verticaal: 20% - 50% - 80%.



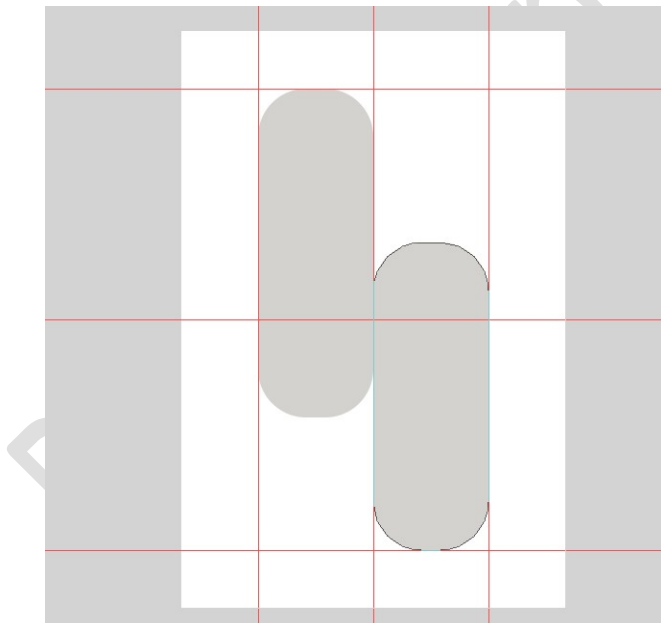
3. Zet **Voorgrondkleur** op #D3D2CF.

Activeer het Gereedschap **Vorm – Afgeronde rechthoek – Straal: 100%** met het **Voorgrondkleur**.

Teken de vorm **links bovenaan** tussen de hulplijnen, zie voorbeeld.



4. Teken nu ook deze vorm **rechts onderaan**, zie voorbeeld.

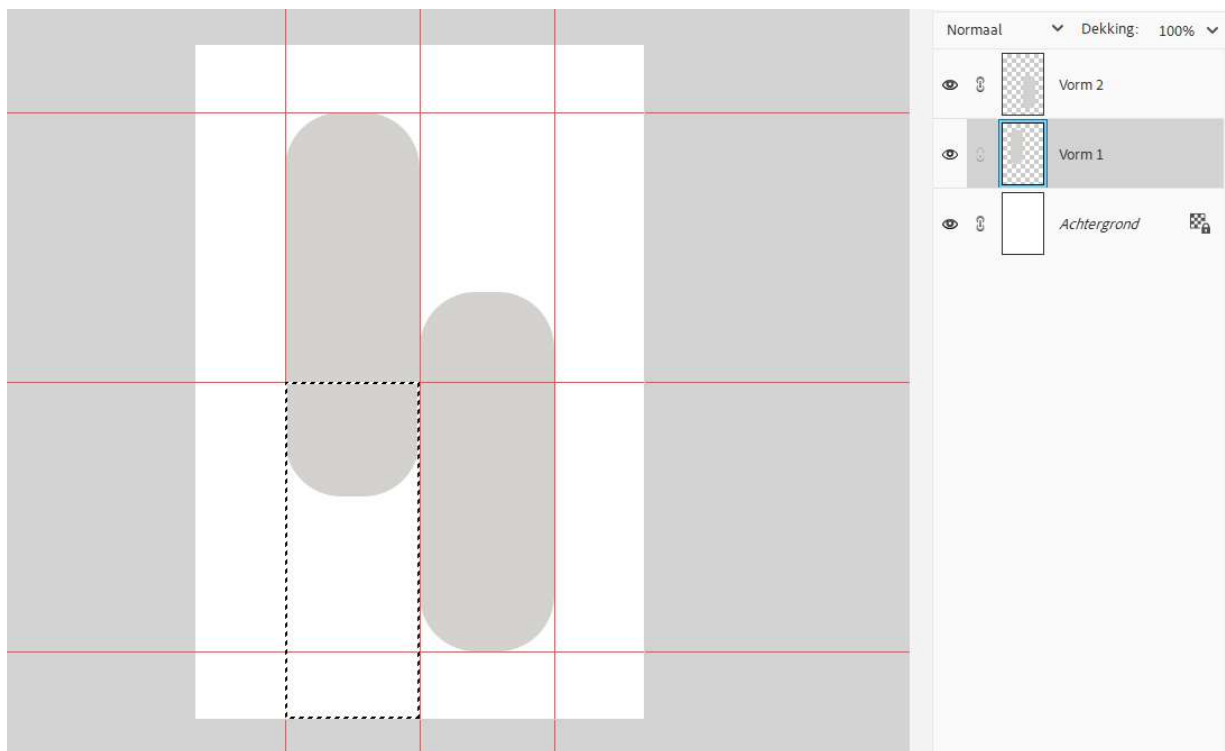


5. Vereenvoudig beide vormlagen naar een **gewone laag**.

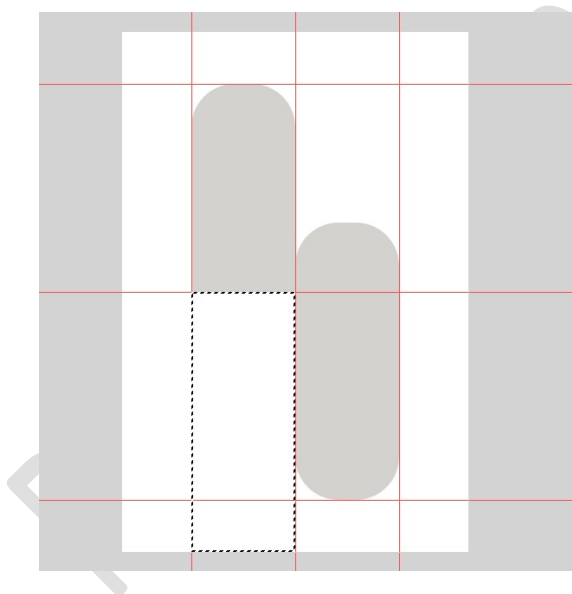
6. Activeer het Gereedschap **Rechthoekige Selectiekader**.

Activeer vorm 1.

Maak een **rechthoekige selectie** vanaf de **middenlijn** tot **beneden**, zie voorbeeld.



Druk op **Delete**.



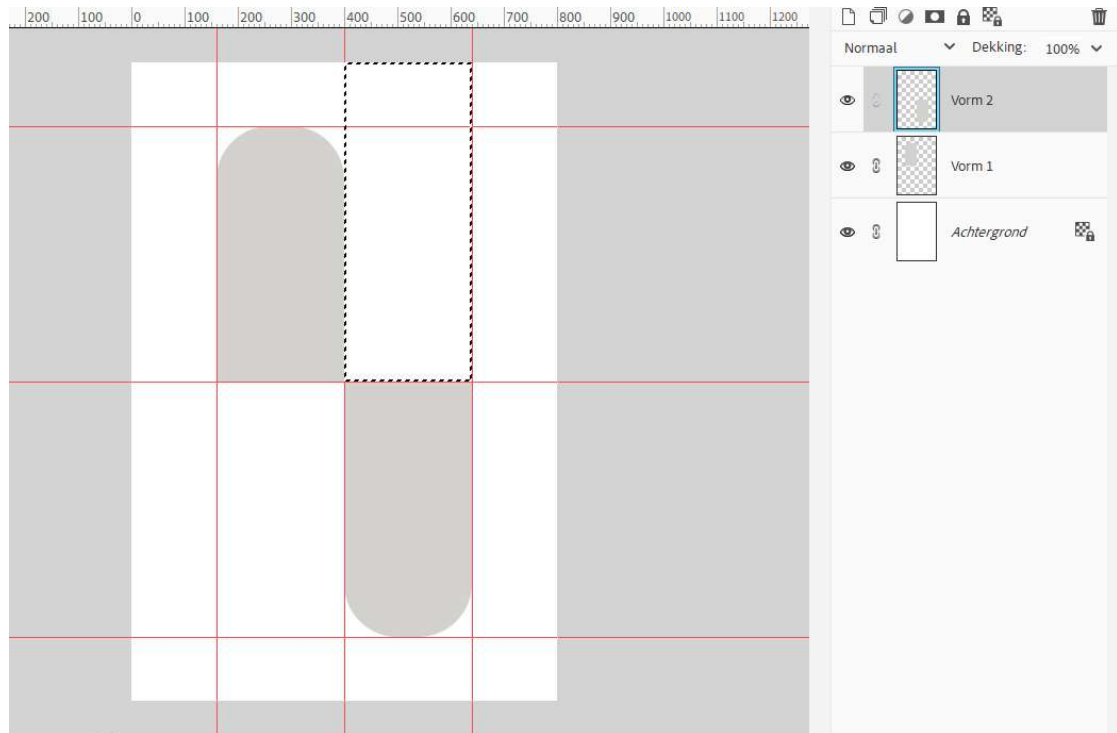
Deselecteren.

7. **Activeer nu Vorm 2.**

Maak een **rechthoekige selectie kader** van **midden naar boven**, zie voorbeeld.

Druk op **Delete**.

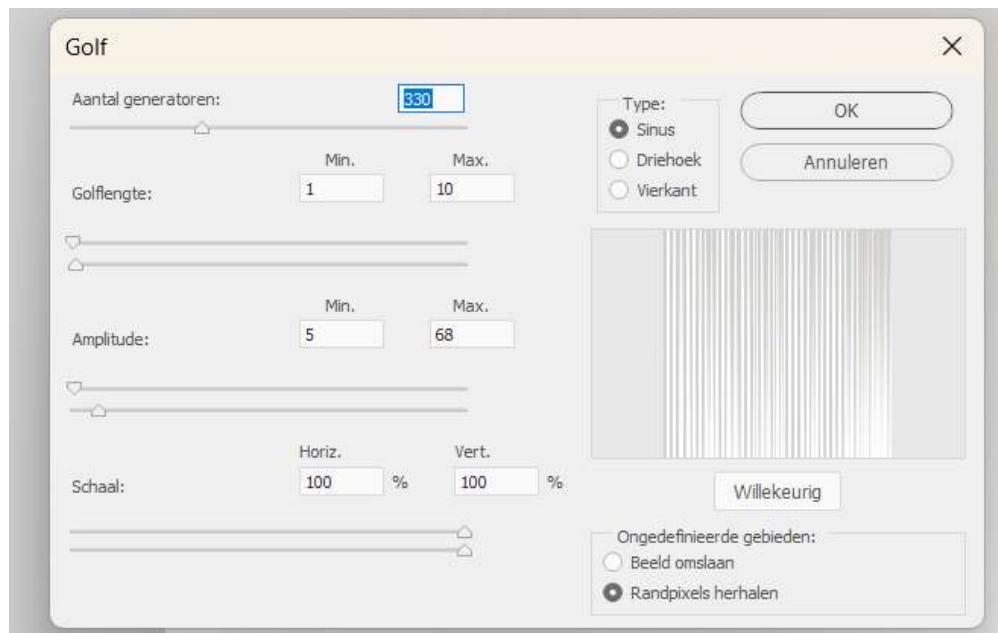
Deselecteren.



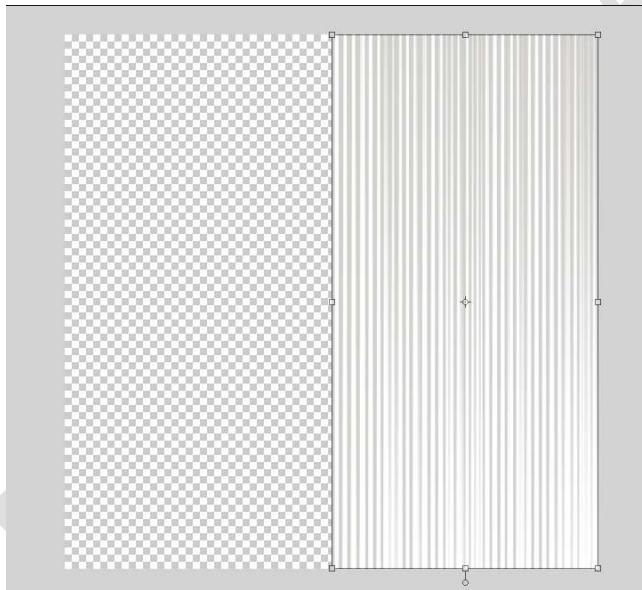
8. Open een nieuw document van 600 x 600 px – 72 ppi – Transparant.
Voorgrondkleur op #D3D2CF en Achtergrondkleur op wit.
Trek een Lineair verloop van boven naar onder, van Voorgrondkleur naar Achtergrondkleur.



9. Ga naar Filter → Vervormen → Golf → pas volgende waarden toe:

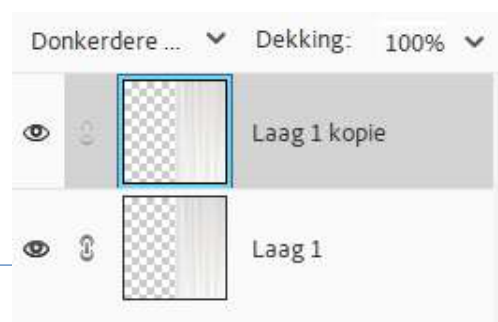


10. Doe **CTRL+T** tot het **midden** van dit werkdocument.



11. Doe **CTRL+J**, laag dupliceren.

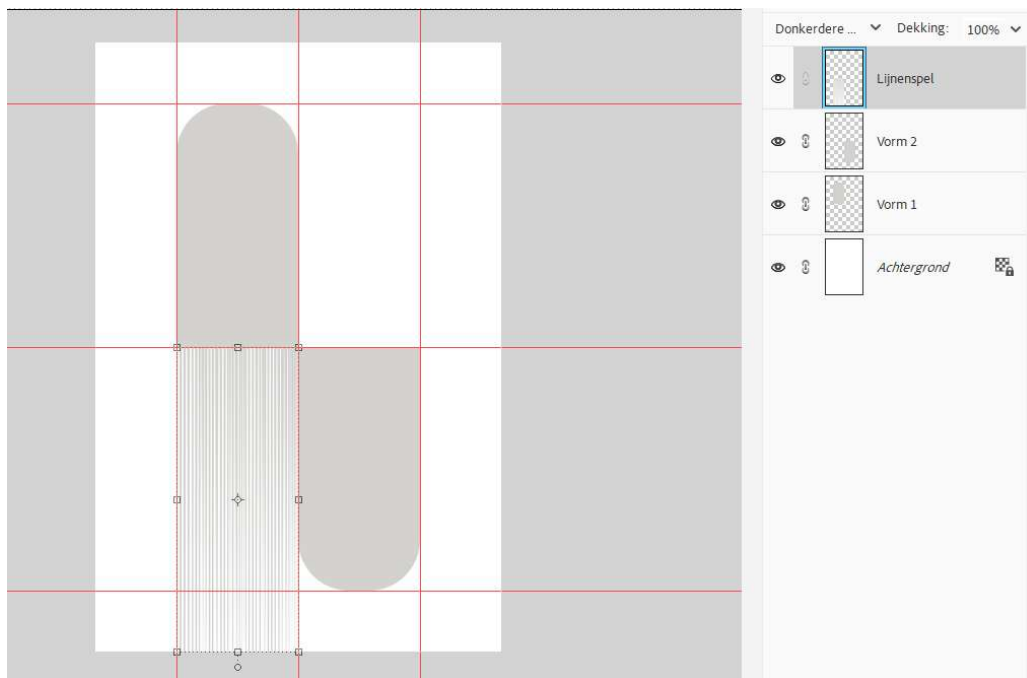
Zet de **Overvloeimodus** van deze gedupliceerde laag op **Donkerdere kleur**.



12. Selecteer beide lagen en maak er één laag van (CTRL+E).

13. Verplaats deze lijnen naar uw werkdocument.

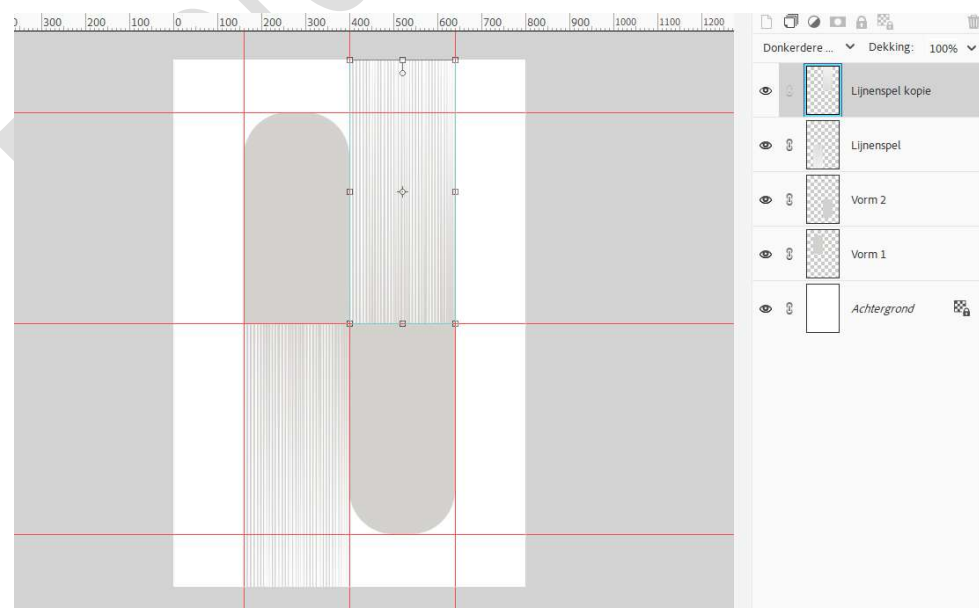
Plaats deze aan de linkerzijde, onder de gebogen vorm, vanaf middellijn tot onderaan. Zorg dat het ook tussen de verticale hulplijnen van 20% en 50% past.



14. Dupliceer de laag lijnenspel.

Doe CTRL+T → Laag verticaal draaien.

Plaats deze aan de rechterzijde, boven de gebogen vorm, vanaf middellijn tot bovenaan. Plaats deze tussen de verticale hulplijnen van 50% en 80%.



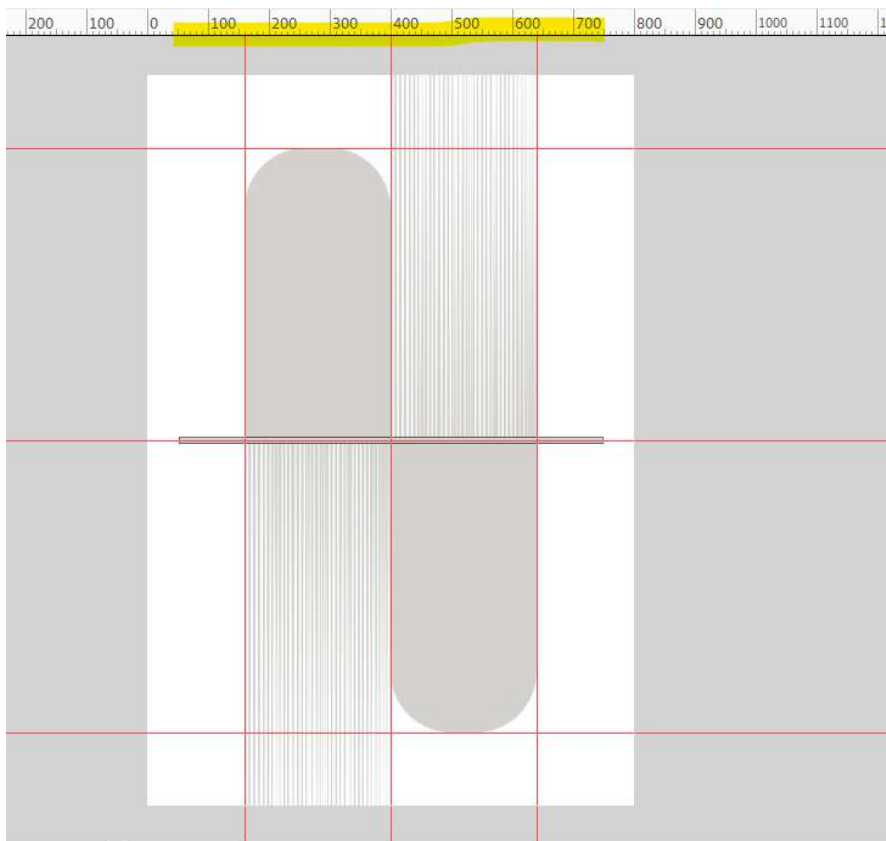
15. Plaats een **nieuwe laag, Middenlijn**.

Voorgrondkleur is nog steeds: # D3D2CF

Activeer het Gereedschap Vorm – Lijn – Breedte van 10 px – Voorgrondkleur.



Trek een **lijn op de hulplijn, horizontaal 50% van 50 px tot 750px**, zorg dat uw linialen aangevinkt staan, bij weergave.

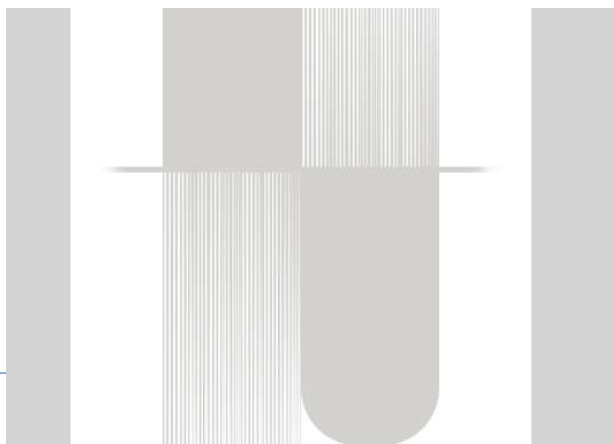


16. **Vereenvoudig de middenlijn naar een gewone laag.**

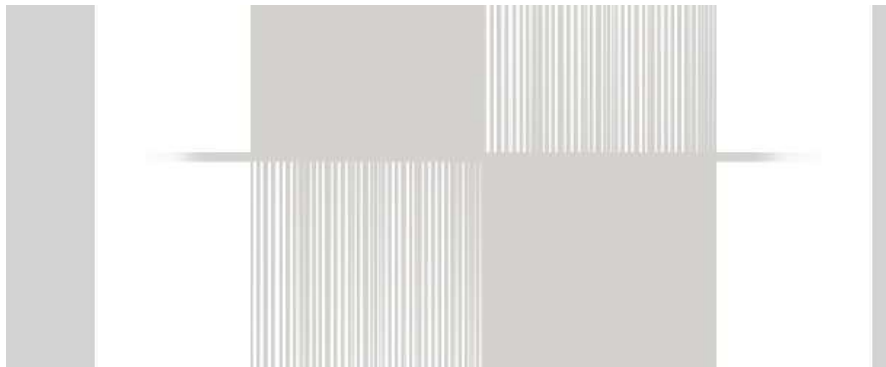
Hang een **laagmasker** aan deze laag.

Neem een **zacht zwart penseel van 71 px – penseeldekking 84%**.

Klik met dit penseel 2 maal aan elke uiteinde van deze lijn.



Wijzig nu de penseeldekking naar 60% en klik nogmaals aan elke zijde aan uiteinde van de lijn.



Basispatroon is klaar, sla gerust op als basispatroon.

17. Activeer de laag vorm 1.

Plaats daarboven de afbeelding waterval.

Pas de grootte aan en plaats deze mooi in midden van deze vorm.

Geef een uitknipmasker op de laag Vorm 1.



18. Plaats daarboven een Aanpassingslaag Helderheid/Contrast met Uitknipmasker.

Zet de Helderheid op 94.

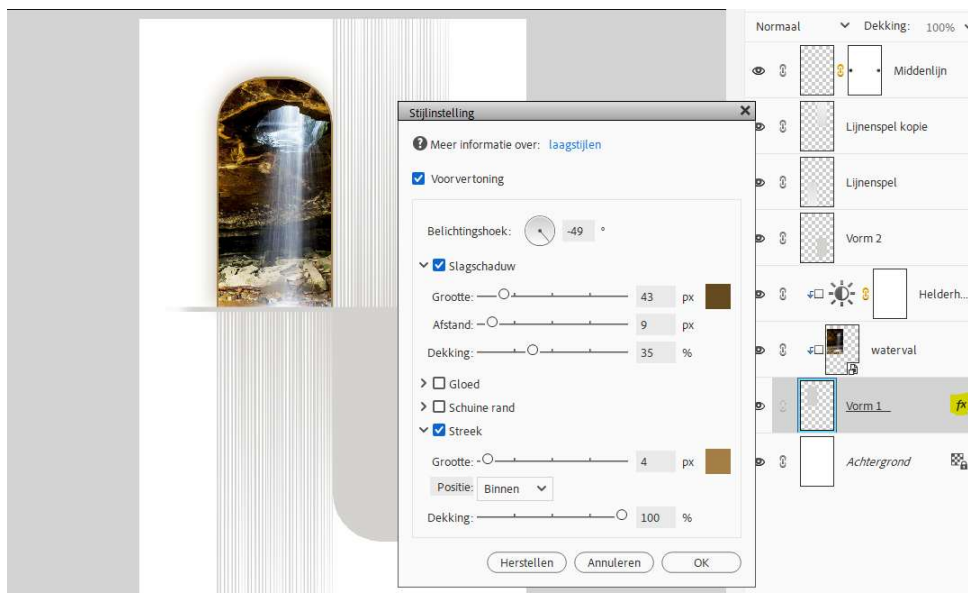


19. Activeer de laag **Vorm 1** en pas volgende laagstijlen toe.

Belichtingshoek: -49.

Slagschaduw: 43 px – Afstand: 9 px – Dekking: 35% - kleur: #654A1F.

Lijn/Streek: Grootte: 4 px – Positie: Binnen – Dekking: 100% - Kleur: #A48047.



20. Activeer de laag **Vorm 2**.

Plaats daarboven de **afbeelding duiker**.

Pas de grootte aan.

Geef de afbeelding een **Uitknipmasker** op de Vormlaag 2.



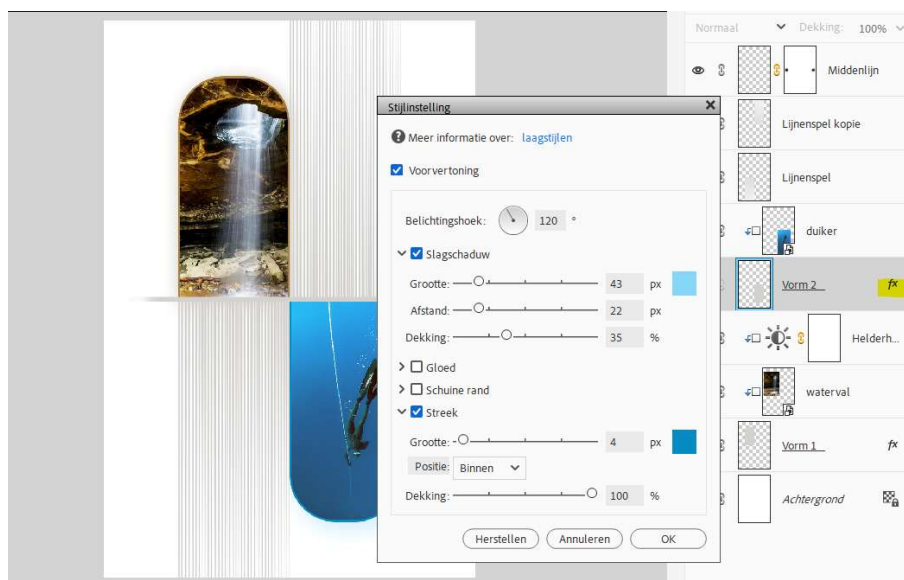
21. Kopieer de laagstijl van Vorm 1 en plak deze op de laag Vorm 2.

We gaan deze laagstijlen wat aanpassen.

Belichtingshoek: 120.

Slagschaduw: 43 px – Afstand: 22 px – Dekking: 35% - kleur: #85D6F7.

Lijn/Streek: Grootte: 4 px – Positie: Binnen – Dekking: 100% - Kleur: #088BC2.

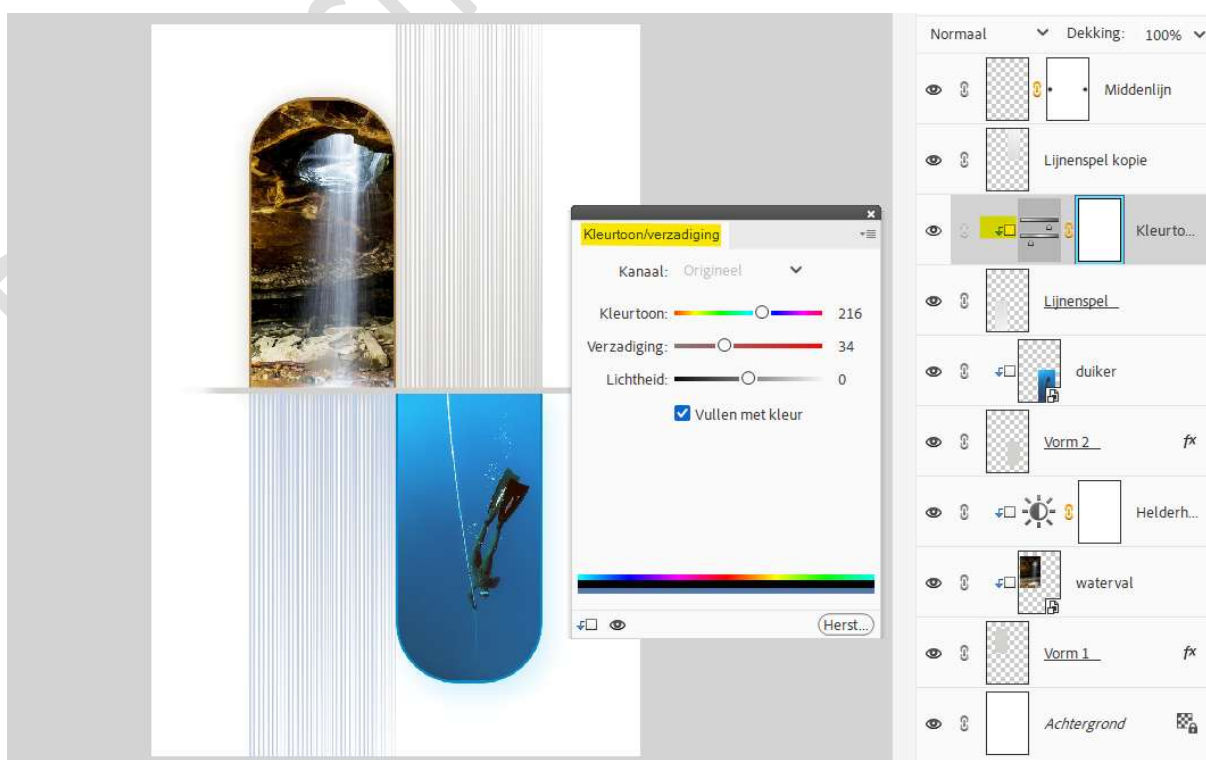


22. Activeer de laag van lijnenspel.

Plaats een Aanpassingslaag Kleurtoon/Verzadiging met Uitknipmasker.

☒ Vullen met kleur.

Ga aan de slag met de verschillende schuivertjes, maar ga in de blauwe tinten zoals de afbeelding van de duiker ernaast.

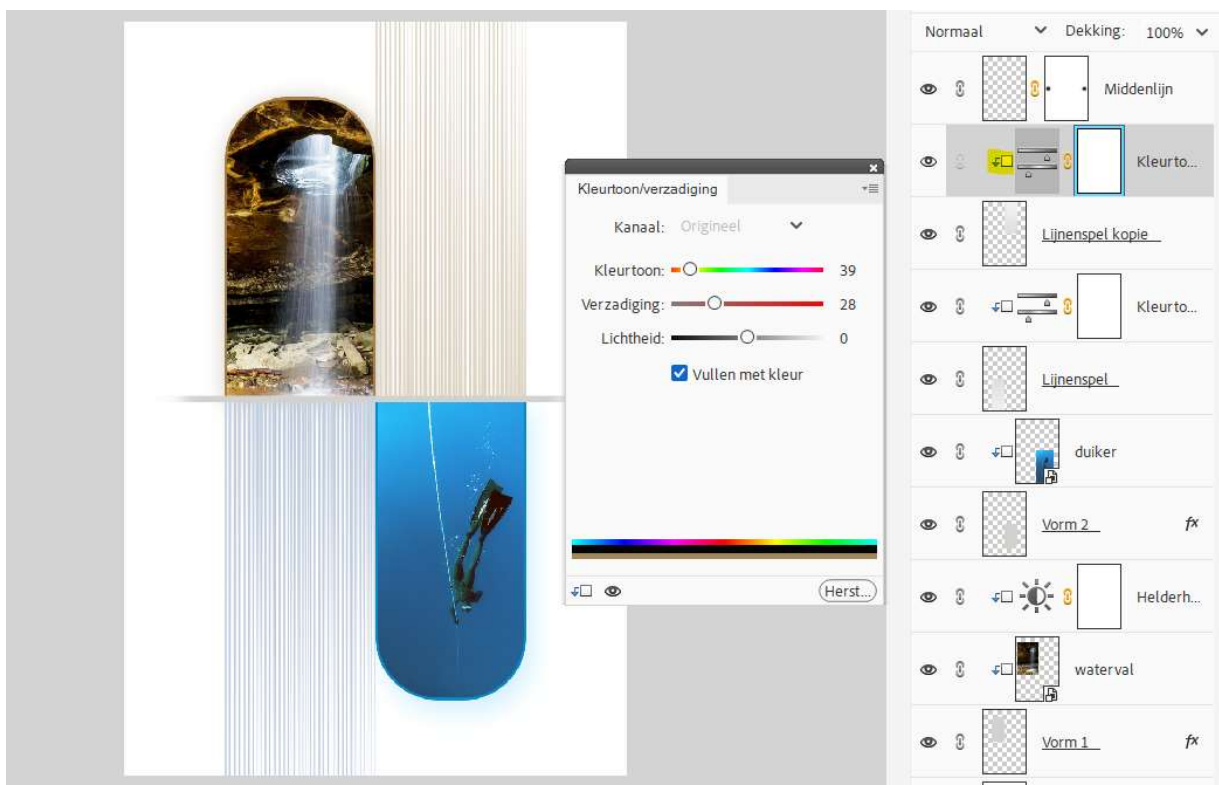


23. Activeer nu laag Lijnspeel kopie.

Plaats daarboven ook een Aanpassingslaag Kleurtoon/Verzadiging met Uitknipmasker.

☒ Vullen met kleur.

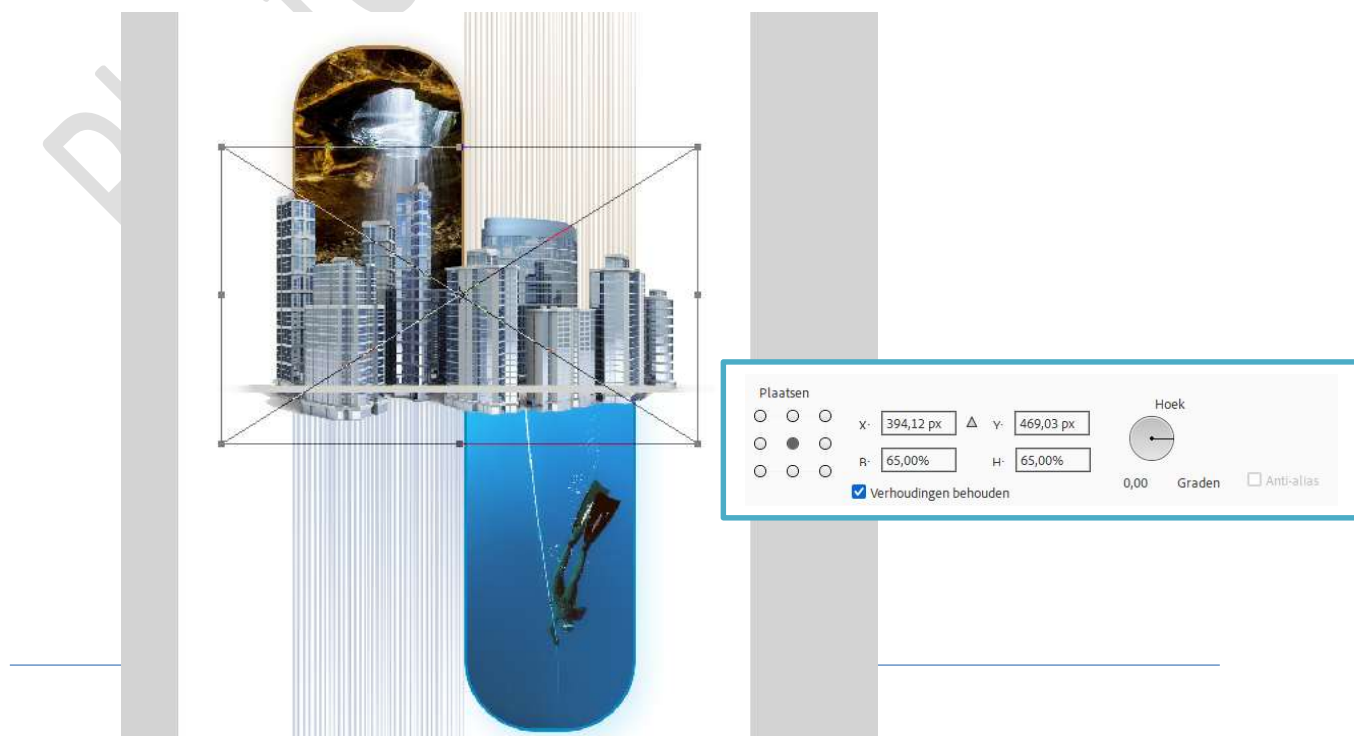
Ga aan de slag met de verschillende schuivertjes, maar ga in de bruine tinten zoals de afbeelding van waterval ernaast.



24. Plaats daarboven de afbeelding van gebouwen.

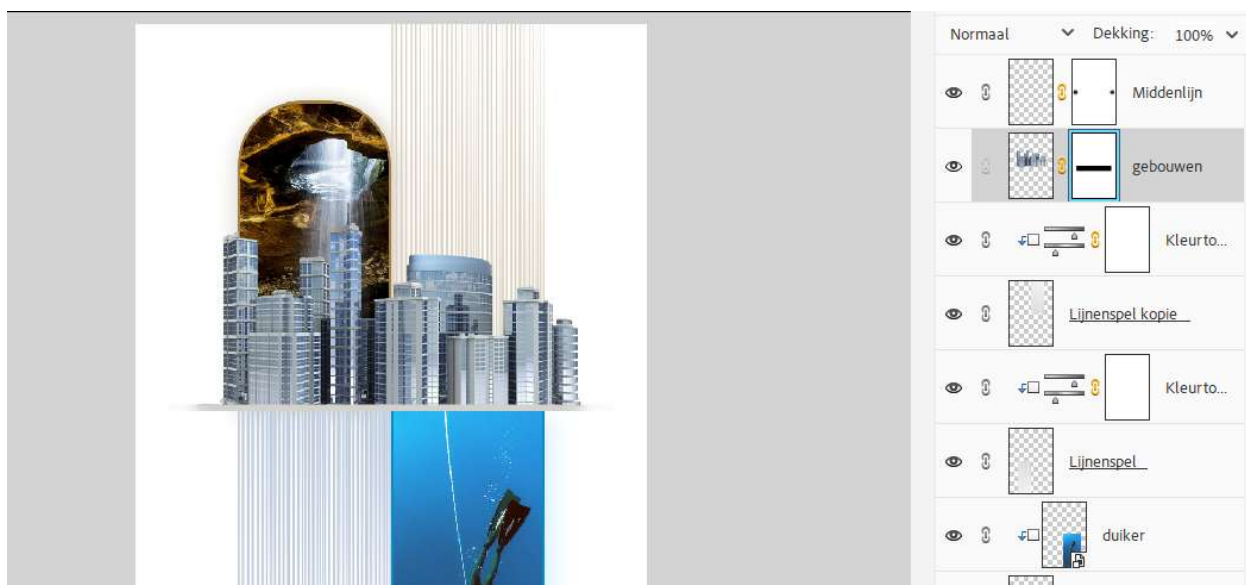
Zet de Hoogte en Breedte op 65%.

Plaats het onderste gedeelte een beetje onder de lijn.

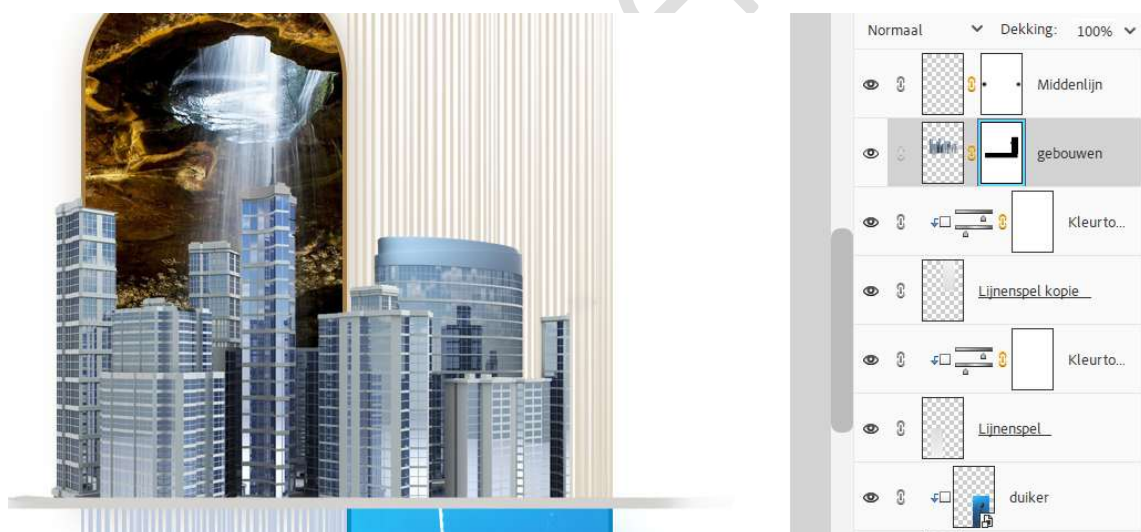


25. Hang een laagmasker aan deze laag.

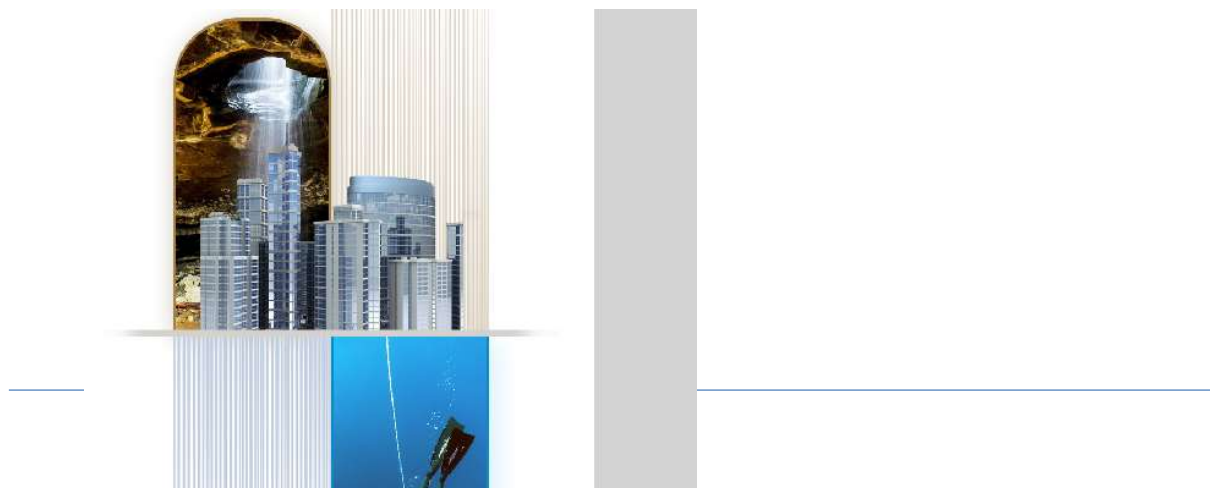
Met een hard zwart penseel van 100 px – penseeldekking: 100%, alle delen dat onder de lijn komen verwijderen.



Verwijder ook een deel van rechter gebouw die op lijnenspel rechts ligt en het gebouw die erbuiten valt.

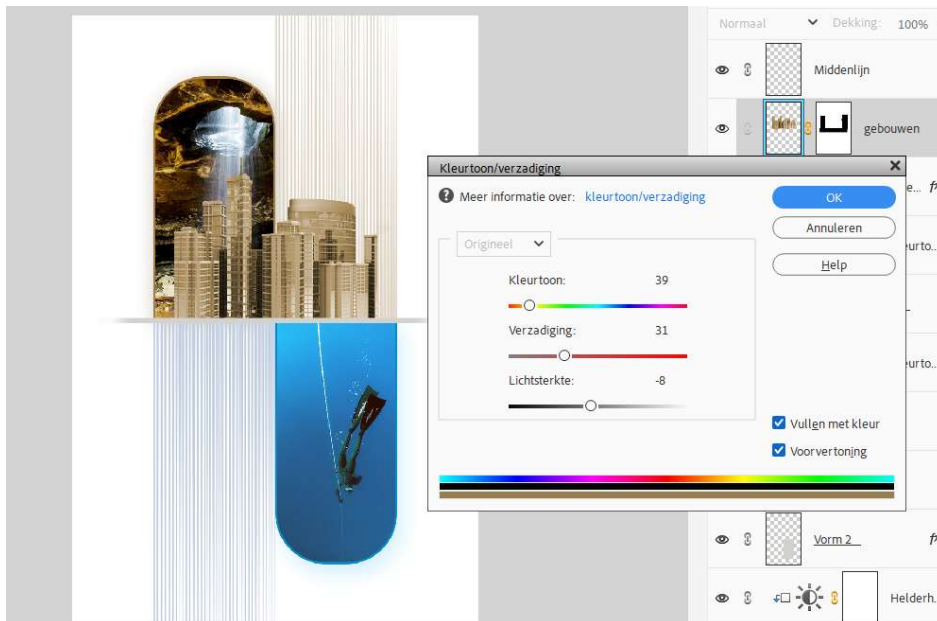


Verwijder ook het linker gebouw op de afbeelding van waterval.



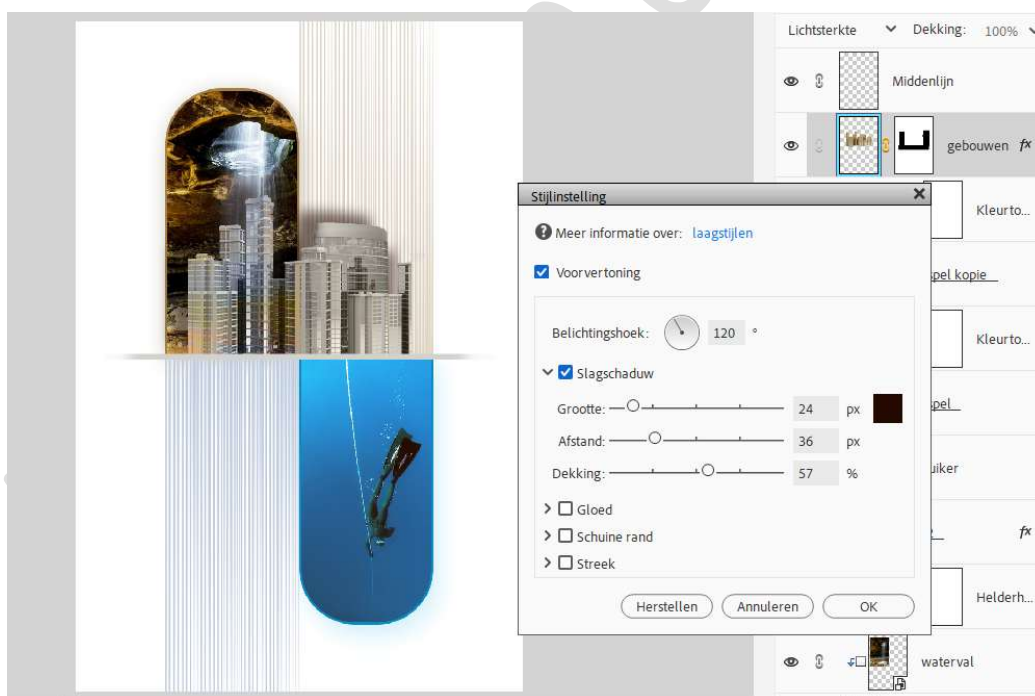
26. Activeer de laag van gebouw, niet laagmasker.

Doe **CTRL+U** (Kleurtoon/Verzadiging) - ☒ **Vullen met kleur** en ga aan de **slag** met de **Schuivertjes**.



Zet de **Overvloeimodus/Laagmodus** op **Lichtsterkte**.

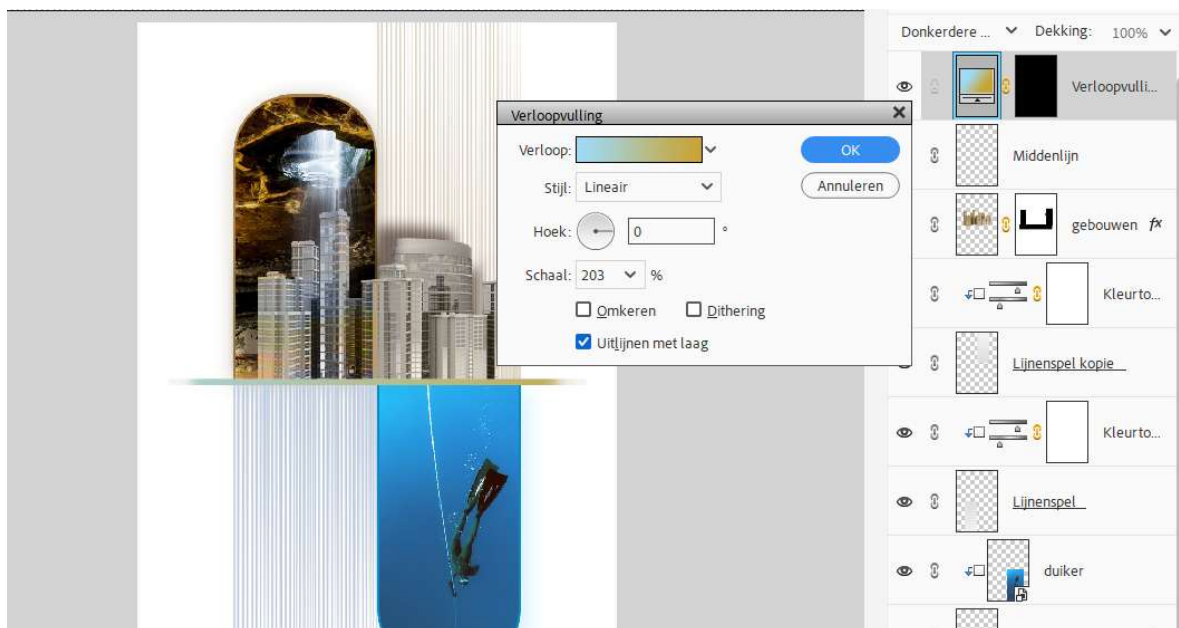
Pas volgende **slagschaduw** toe.



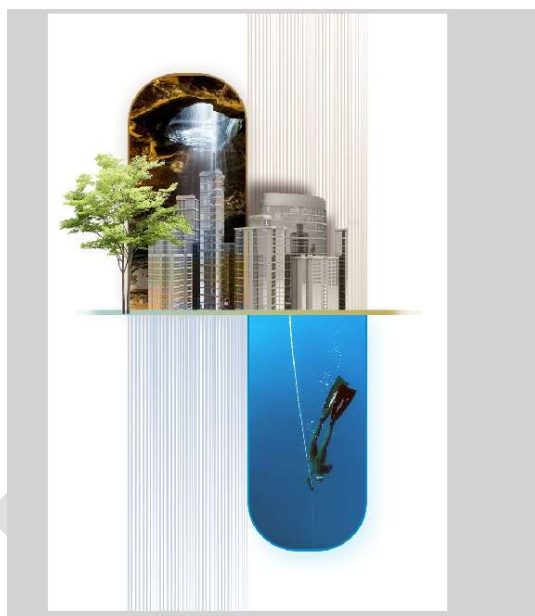
27. Doe **Ctrl+klik** op de laag **Middenlijn**.

Ga naar **Aanpassingslaag Verloop** met verloop op **positie 0%**, het kleur: **#A0DAF6** en op **positie 100%**, het kleur: **#CAA433**.

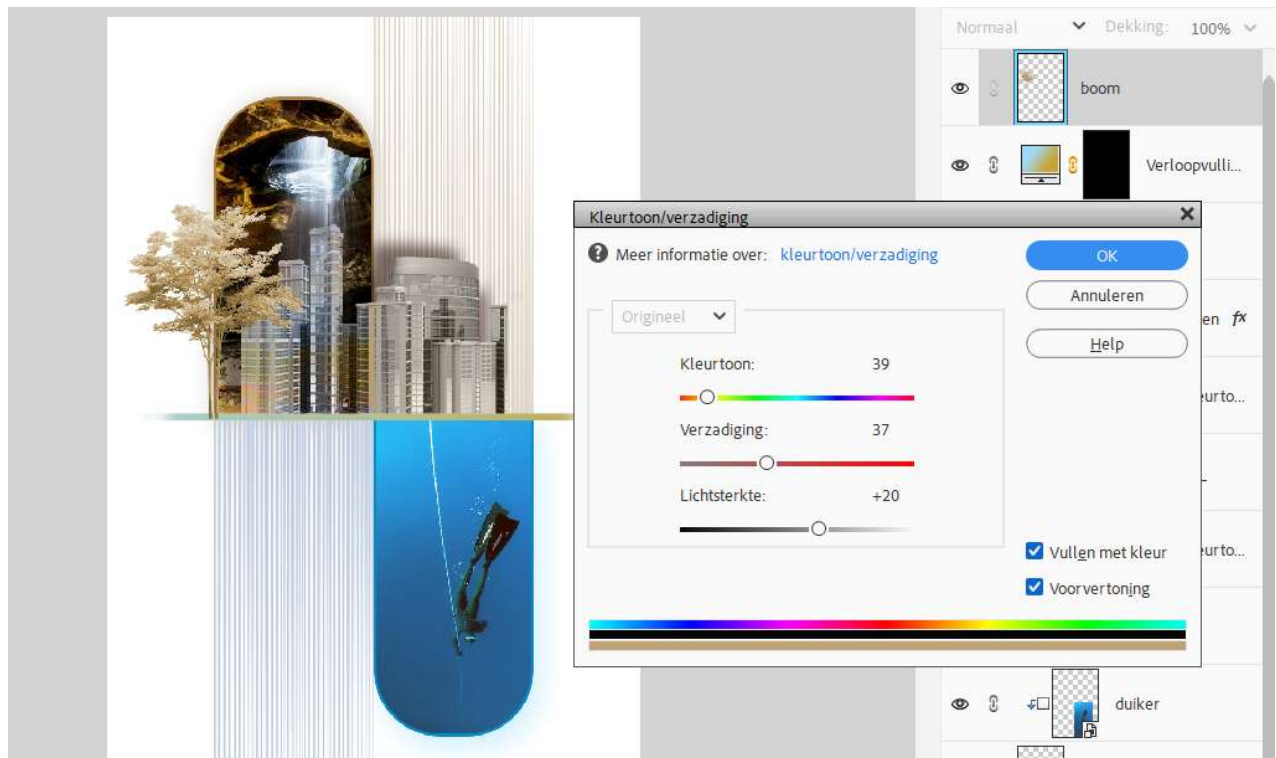
Dit is een **Lineair Verloop** met **Hoek** van **0°** en **schaal** van **203%**.



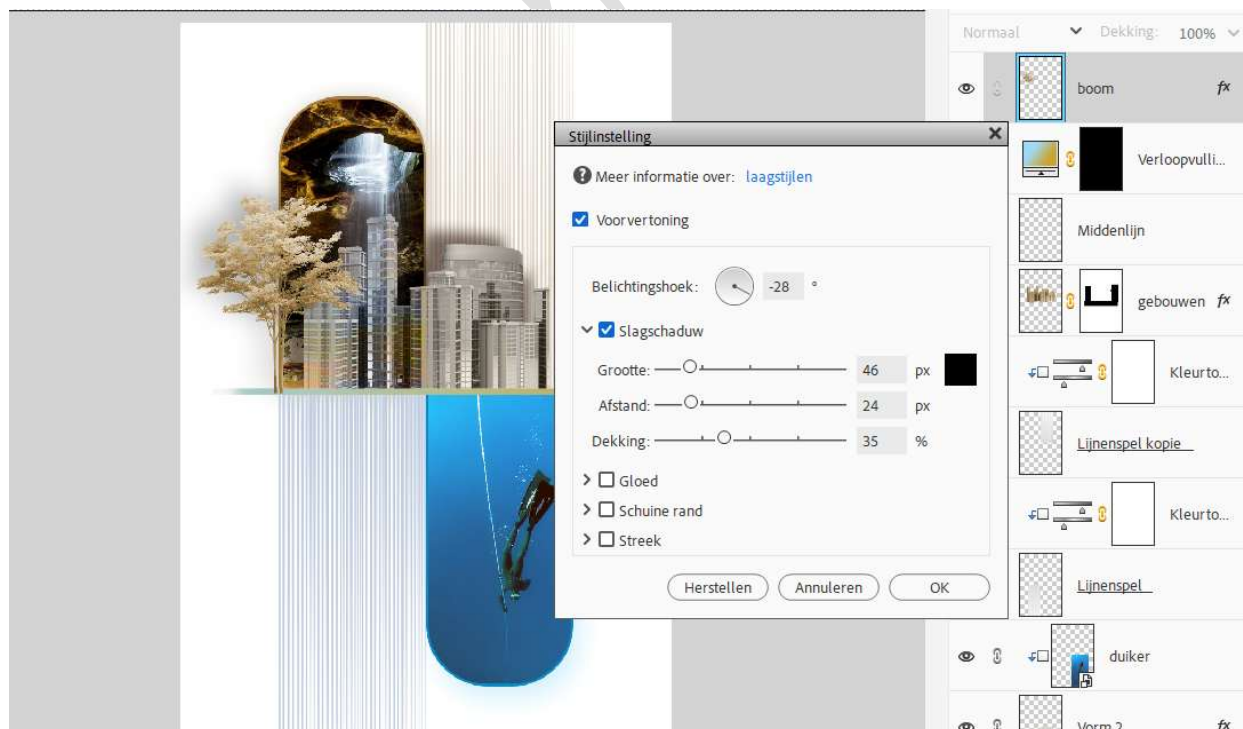
28. Plaats daarboven de **afbeelding van de boom**.
 Pas de **grootte** aan.
 Plaats deze aan de **linkerzijde van het gebouw**.



29. Doe **Ctrl+U** (Kleurtoon/Verzadiging) - ☒ **Vullen met kleur** – ga aan de slag met de **schuivertjes**.



30. Pas volgende Slagschaduw toe op deze laag boom.



31. Activeer de Gum, harde gum met grootte van 22 px – penseeldekking van 100%.
Zoom goed in en de delen van de stam die op de middenlijn liggen, weggummen.

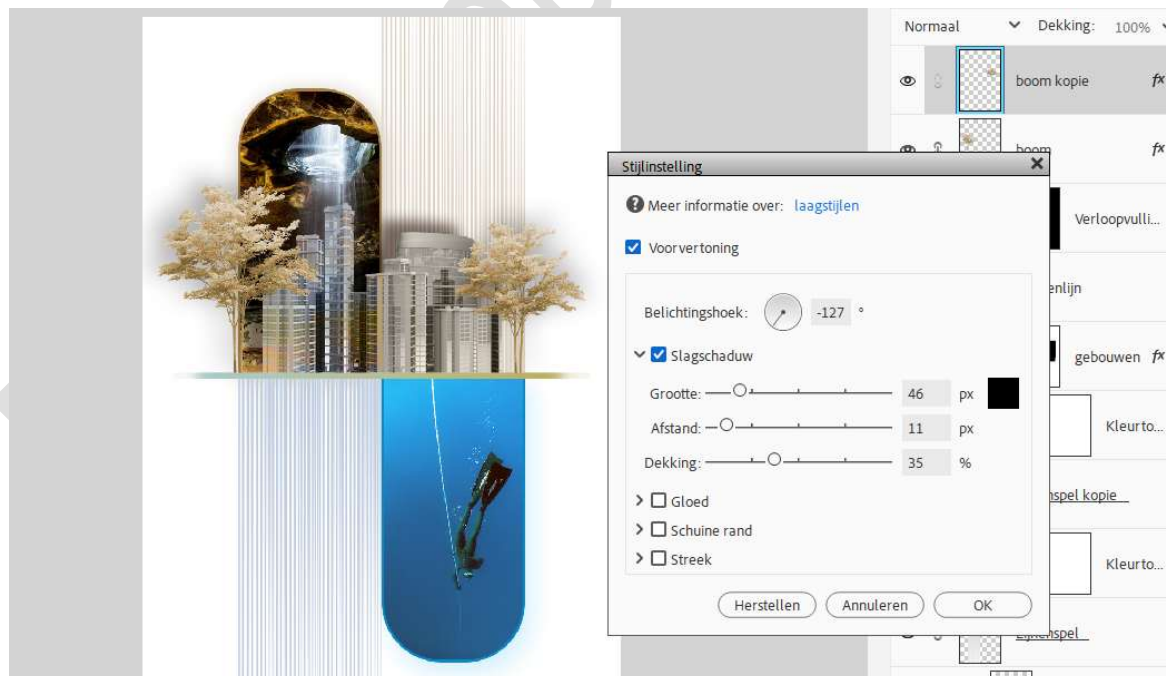


32. Dupliceer de laag boom.

Wijzig de grootte en hoogte naar 80% (CTRL+T → Breedte en Hoogte aanpassen naar 80%).

Plaats deze aan de rechterzijde van de gebouwen.

Wijzig de Belichtingshoek van laagstijl Slagschaduw naar -127°.

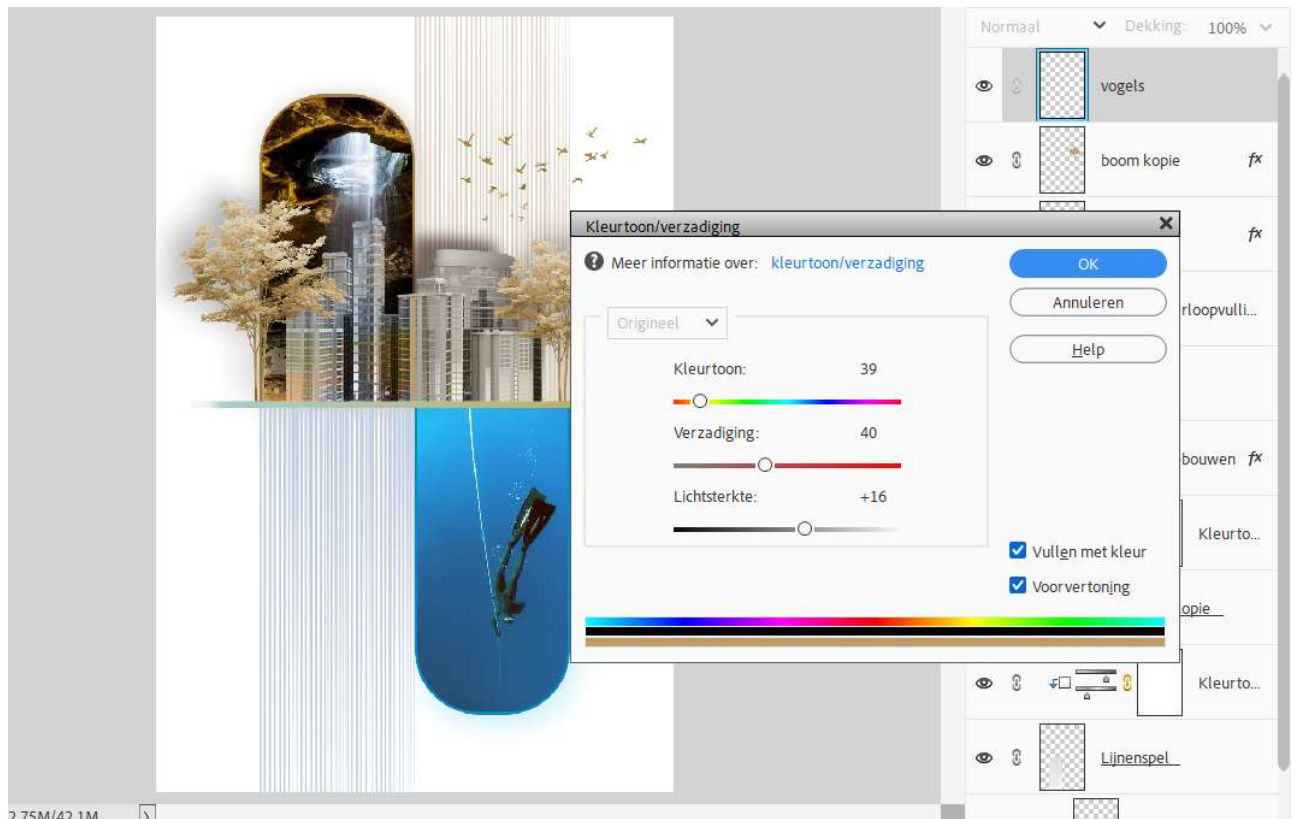


33. Plaats daarboven de afbeelding van de vogels.

Pas de grootte aan.

Doe CTRL+U (Kleurtoon/Verzadiging) - ☒ Vullen met kleur – ga aan de slag met de

schuivertjes.



34. Plaats **boven de Achtergrondlaag** een **nieuwe laag, gloed**.
 Zet **Voorgrondkleur** op **#EEECD0**.
 Neem een **zacht penseel** van **1200 px** – **Penseeldekking: 100%**.
 Klik **2 maal** met dit penseel in **midden van uw werkdocument**.



35. Het lesje “Mijn gebouw” is klaar.

Werk af naar keuze en vergeet uw naam niet.

Sla op als PSD: max. 800 px aan langste zijde.

Sla op als JPEG: max. 150 kb

Veel plezier ermee.

Probeer gerust met andere afbeeldingen, kleuren, verlopen,...

NOTI

