http://tutorialnotebook.com/lovesmiley.html

Het maken van een eigen "love smiley" Tip: Werk zoveel mogelijk op verschillende lagen en geef je lagen een passende naam.

Start de oefening met het tekenen van een cirkel (shift!) met het ovaal vormgereedschap (=hoofd). Ik nam als nieuw bestand 5 cm x 5 cm



Dubbelklik op de laag om het laagstijlen venster te openen. Pas onderstaande instellingen toe op Schaduw Binnen (Inner Shadow), Gloed buiten (Outer Glow), Schuine kant en Reliëf (Bevel and Emboss).

Styrles	Inner Shadow Structure
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal
Drop Shadow	Opacity: 0 100
Inner Shadow	
Outer Glow	Angle: 120 ° Use Glob
Inner Glow	Distance:4
Bevel and Emboss	Choke: 0 0
Contour	Size: 5
Texture	Quality
Satin	Contour:
Color Overlay	
Gradient Overlay	Noise:
Pattern Overlay	
Stroke	



125

Teken een witte elips voor het oog (= oogwit), gebruik het ovaal vormgereedschap.



Dubbelklik weer op de laag om het laagstijlenvenster te openen en pas onderstaande instellingen toe op Schuine kant en Reliëf (stijl = kussenrelief).

		Structure		
3	Blending Options: Default	Style: Technique:	Pillow Emboss 👻 Smooth 👻	
	Inner Shadow	Depth:		
	Outer Glow	Direction		
	Inner Glow	Size:		
	Bevel and Emboss	Soften:		
	Contour		- <u>-</u>	
		- Shading -		
		Angle:	120 °	
	Satin		(•) Use Global Light	
	Color Overlay	Altitude:	30 *	
	Gradient Overlay	Chan Carlos	a Dankinstand	
	Dattern Overlay	Gloss Contour:	Antranased	
		Highlight Mode:	Screep	
	L] Stroke	Opacibre	175	
		opacky.	75	
		Shadow Mode:	Multiply	
		Opacity:	75	
		0		
Teken weer met het	ovaal vormaaroodeel	an een hlauwe oi	rkel voor de oogbol	
	ordar vornigereedser	iap con blauwe ch		
			Č,	



Uit de aangepaste vormen kies je een hartje en teken het in het rood.



Dubbelklik weer op de laag en pas Schuine kant en Reliëf toe zoals hieronder aangetoond.

Blending Options: Default	Style:	Inner Bevel 💙	
Inner Shadow	Technique:	Smooth	No
	Depth:	- <u>o</u>	101
Cuter Glow	Direction:	⊙Up ○Down	
Inner Glow	Size:	-0	10
Bevel and Emboss	Soften:	0	0
Contour		3977	
Texture	Shading		
	Angles		Franks
	Altaudat		Light
Color Overlay	Alutude:	30	
Gradient Overlay	Gloss Contour:	- Anti-alia	sed
Pattern Overlay			
Stroke	Highlight Mode:	Screen 🔽	
	Opacity:		75
	Shadow Mode:	Multiply	
	Opacibu	- Manufacture	
	Opacity:		/5

Maak een elips voor de neus met het ovaal vormgereedschap en pas dezelfde stijlinstellingen toe als bij het oog.



Teken een wenkbrauw met het pengereedschap op een nieuwe laag. (je kan ook een eigen vorm gebruiken, ovaal? en wat aanpassen)



Dupliceer ooglagen en wenkbrauwlaag. Op de gedupliceerde wenkbrauwlaag kies je bewerken, transformatie, horizontaal omkeren, je plaatst alles dan juist aan de andere kant van het gezicht met je verplaatsingsgereedschap.

Teken op een nieuwe laag een glimlach met je pen gereedschap met aan iedere kant een kleine cirkel, verenig alle lagen van de mond en pas er weer een laagstijl op toe zoals uitgelegd in vorige stappen (o.a. bij neus en oog). Je kan weer eventueel het ovaalvormgereedschap gebruiken i.p.v de pen.

Dupliceer beide hartlagen, druk Ctrl + T en schaal de harten (wat vergroten).



Dupliceer beide hartlagen een tweede maal, druk Ctrl + T en schaal de harten (wat groter dan daarjuist).



Sta op de achtergrondlaag en open Image Ready. Voor het eerste frame hou je de kleinste hartlaag zichtbaar en vink je het oogje uit bij de grotere hartlagen. (als je die grotere hartlagen een passende naam gegeven hebt mag dat geen probleem zijn!)



Dupliceer het frame. Oogje open bij de lagen met middelgroot hart. De wenkbrauw lagen met enkele pixels naar omhoog brengen. (ik heb daarvoor de wenkbrauwlagen geactiveerd, het verplaatsingsgereedschap aangeklikt en 3 x op cursorpijltje naar omhoog geklikt)

20



Dupliceer het frame. Oogje open bij de lagen met het grootste hart. De wenkbrauw lagen met enkele pixels naar omhoog brengen. (zoals hierboven uitgelegd)



Dupliceer het tweede frame en zet het als laatste (vierde) frame.



Druk Ctrl + Alt + Shift + S om alles op te slaan, dus bestand, optimaal opslaan als ... GIF. Eventueel tijd nog aanpassen en even laten afspelen vooraleer op te slaan.

Grasspriet