## <u>Natuurlijke zonneschijn</u>

1) Nieuw bestand: 1280x1024 px ; 72 dpi. Rechthoekige vorm (U) die het gehele canvas bedekt. Laagstijl = Verloopbedekking met onderstaande parameters:

Gradient Overlay	Constituent Edite-	
Gradient	Gradient Editor	
Blend Mode: Normal 👻	Presets	ОК
Opacity: 100 %		Cancel
Gradient:		
Style: Lines Align with Laver		Load
Unear V Nigh with Layer		Save
Angle:		
Scale: 94 70		*
	The second secon	
	Name: Custom	New
	Gradient Type: Solid 👻	
	Smoothness: 100 + %	
	FFD074 🗘 🏠 F	BA512 D24800
	Stops	
	Opacity: % Location	N Delete
		1 Vo Delete
Je verkrijgt onderstaande afbeelding:		
<u> </u>		

2) Met je pengereedschap teken je onderstaande heuvels.



3) Op laag onder bovenstaande laag teken je een tweede groene heuvelrij met kleur # 355C0F



Geef aan deze laag volgende laagstijlen:

	Gloed buiten			Gloed I	binnen (s	screen =	bleke	n)
Outer Glow Structure				Inner Glow Structure				, 
Blend Mode:	Normal	•		Blend Mode:	Screen		-	
Opacity:	0	100	%	Opacity:		0	60	%
Noise:	û	0	%	Noise:	0		0	%
0	0	887-	•	۲	0		•	ľ
A6A62 Elements	7			83851 Elements	В			
Technique:	Softer 👻			Technique:	Softer	-		
Spread:	0	0	%	Source:	Center	Edge		
Size:	-0	13	px	Choke:	0		0	%
Quality -				Size:	-0-		62	px
Contour:	- Anti-alias	ed		– Quality –				
Range:		50	%	Contour:	•	Anti-alia	sed	
Jitter:	0	0	%	Range:	(		50	%
				Jitter:	0	_	0	96

We bekomen volgend resultaat. Je ziet vallend licht op de heuvels.

8 6%
(1) We proheren met nengereedeeken velgende te kelvemen.

4) We proberen met pengereedschap volgende te bekomen:



## Voor deze laatste laag volgende laagstijlen:

Gloed buiten			Gloed binnen			
Outer Glow Structure			Inner Glow			
Blend Mode: Normal			Blend Mode: Normal	÷		
Opacity:	100	96	Opacity:	27	%	
Noise:	0	%	Noise:	0	%	
	•			-	1	
B1B013			FFFFBE		91E	
Elements			- Elements			
Technique: Softer +			Technique: Softer			
Spread:	0	%	Source: O Center 🧕	Edge		
Size:	16	px	Choke:	14	%	
Quality			Size:()	68	px	
Contours	Anti-stared		Quality			
	JAntraliased		Contour:	Anti-aliased		
Range:	50	%				
Jitter: 🗋	0	%	Range:	50	%	
			Jitter: ()	0	%	



Dezelfde parameters toepassen voor de rechtse laag



6) We kiezen nu het ovaal vormgereedschap (U) en tekenen een cirkel, witte kleur, op een laag onder de laag met heuvels, de cirkel stelt de zon voor.



## Laagstijl = Gloed buiten:

Outer Glow				
Structure				
Blend Mode:	Screen		-	
Opacity:		0-	75	%
Noise:	0		0	%
•	0			]
Elements	8			
Technique:	Softer 🔻	•		
Spread:	0	_	0	%
Size:	-0		21	px
Quality				
		Anti-alia	ased	
Contour:				
Contour: Range:			50	%



7) We tekenen de zonnestralen (telkens op een andere laag), we gebruiken het Pengereedschap (P), de lagen met zonnestralen onder de laag met zon plaatsen.



Voor iedere zonnestraal, de vulling van de laag op 0%



Laagstijl = Verloopbedekking.

De hoek op iedere straal laag telkens wijzigen, hangt af vanuit welke hoek de zonnestralen invallen, vanuit het midden naar boven.



Op dit ogenblik hebben we onderstaande afbeelding bekomen met laagstijl op een tweetal stralen:



Je doet voor alle zonnestralen net hetzelfde als in stap 7.



8) Nieuwe laag (Ctrl+Shift+N) penseel Grasslands downloaden (brush1).



Penseel met zwarte kleur; laad het penseel en kies er een (363) zet het veld vol bloemen en gras. Je kan ook verschillende penselen gebruiken.

9) Penseel Trees downloaden (brush2), laad het penseel en kies nr 624:



Teken je boom op een nieuwe laag met zwarte kleur.



## 10) Nieuwe laag, volgende Penseel Birds laden (brush3)

	0			
Use Sample	Size			
Hardness:				
			_	
C7 00		1	1 7 1	
Sul Ante		11	-	Â
millionista	2	X	a la constante de la constante	
311	454	385	478	
1 AT				=
A Carton	N.			
791	594	309	369	
		NA.		
	3 m	V.	and the	
288	292	217	282	
		A A	We .	
			J.	
		ALC: NO DECISION OF THE OWNER OF		

Plaats enkele vogels zoals hieronder getoond:



11) Zoek op het Internet een afbeelding met giraffen.



Uitselecteren, hier werd de gum (E) gebruikt.



Plaats de dieren op je werk, geef voor de bekomen laag als laagstijl Kleurbedekking. Dus die laagstijl aanklikken en als kleur zwart kiezen.



We bekomen de silhouettes van de dieren.

Color Overla Color	iy			
Blend Mode:	Normal		-	
Opacity:	1	0	100	%

Even laag met silhouettes uitzetten, overige zichtbare lagen samenvoegen.



Zonneschijn – blz 13

12) Kies nu Filter > Rendering > Zon, zet het kruisje op de zon van onze afbeelding met onderstaande parameters:



Maak de laag met giraffen terug zichtbaar. Ons werk is klaar!!!

