

## Meester in het gebruiken van de pen in 30 minuten

Dit willen we tekenen met de pen



### Stap 1

Afbeelding downloaden, hier werd volgende gebruikt: <http://www.sxc.hu/photo/1104824>

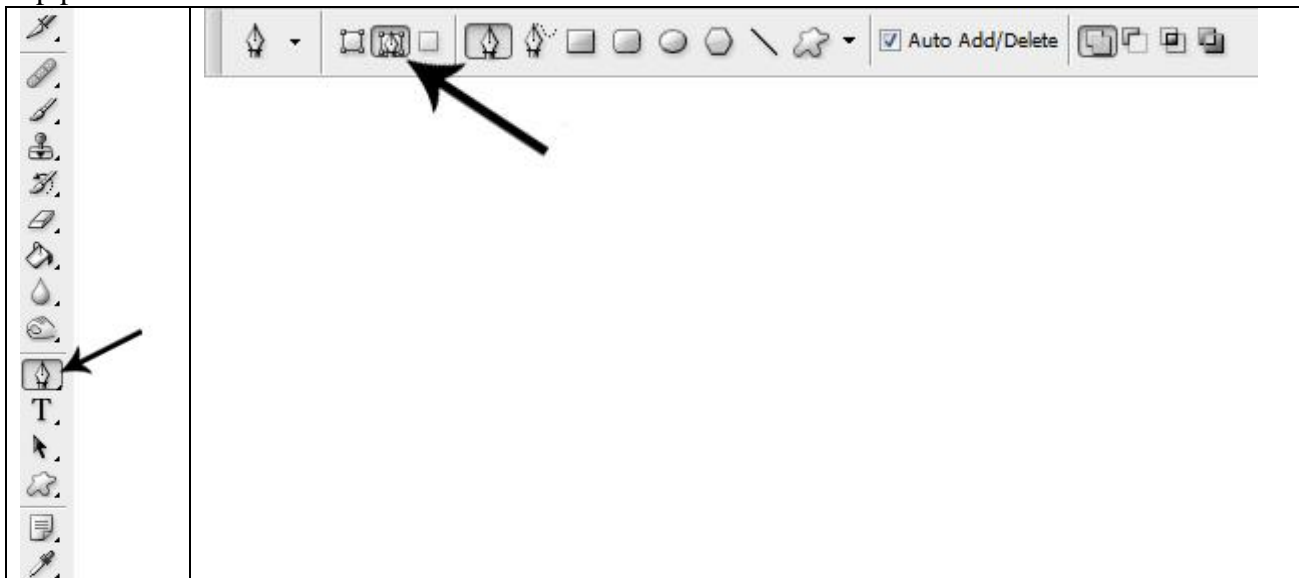
Niet denken dat je al onmiddellijk klaar bent, wij tekenen de afbeelding immers zelf!

Open de afbeelding in Photoshop, pas grootte aan, hier werd bijvoorbeeld 1800 X 2546 px gebruikt (afbeeldingsgrootte).

Laag dupliceren, onderste laag vullen met wit, bovenste laag aanpassen tot 50% dekking.

### Stap 2

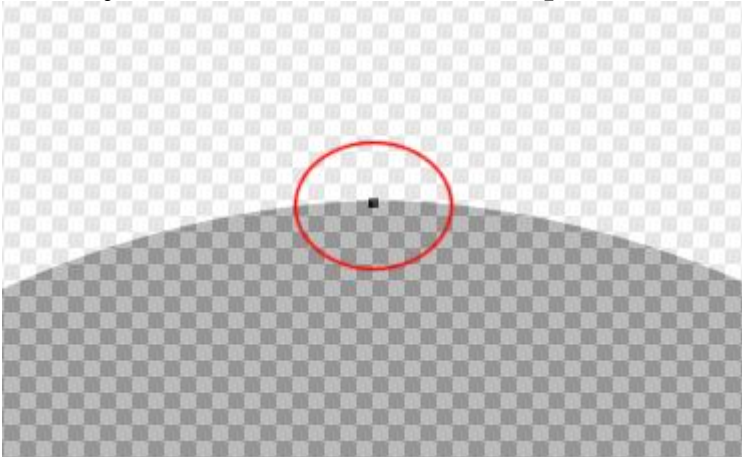
Nieuwe laag, noem die 'Body', pen selecteren (kan je door gewoon letter 'P' aan te klikken). Optie op paden zetten.



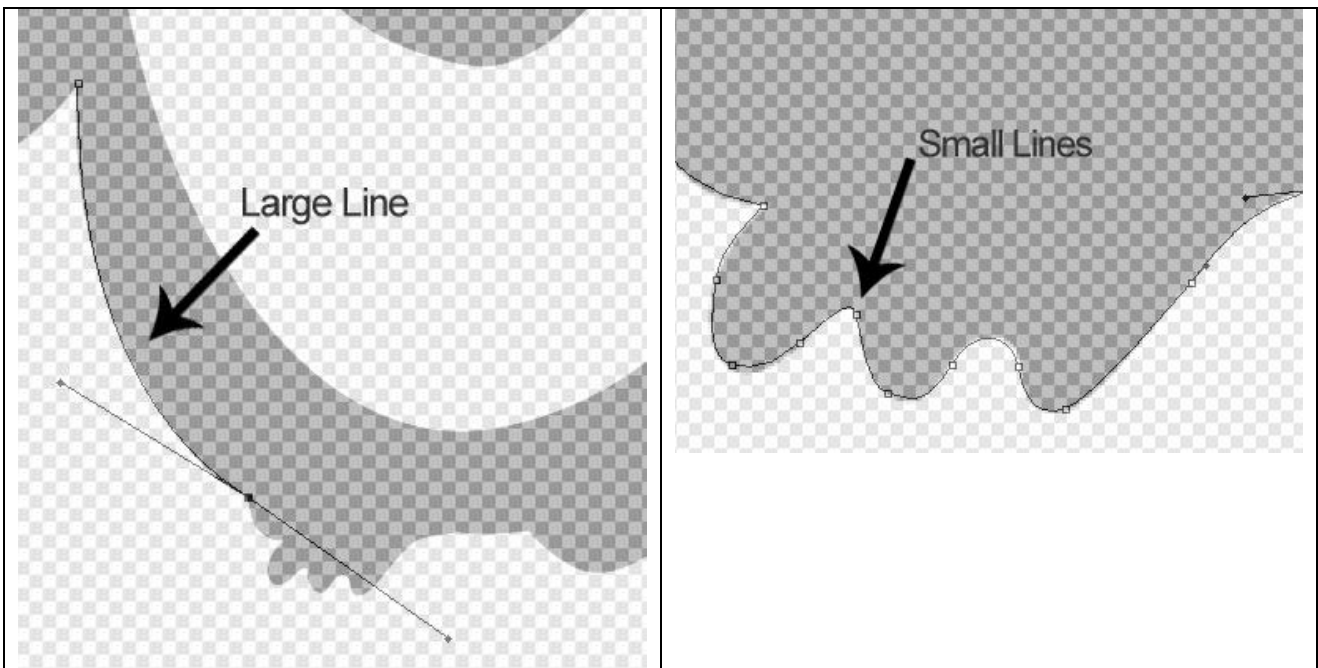
### Stap 3

We beginnen met het tekenen van de buitenomtrek van het lichaam.

Klik dus met linkermuisknop met pengereedschap helemaal bovenaan het hoofd, je zult een klein vierkantje zien, dit noemen we een **anker punt**. Dit is het begin van het pad.



Voor grotere delen tekenen we lange lijnen, voor kortere stukken kan je de ankerpunten dicht bij elkaar zetten. Probeer beide methodes eens uit en besluit voor jezelf wat het beste is. Zie volgende twee voorbeelden hieronder.

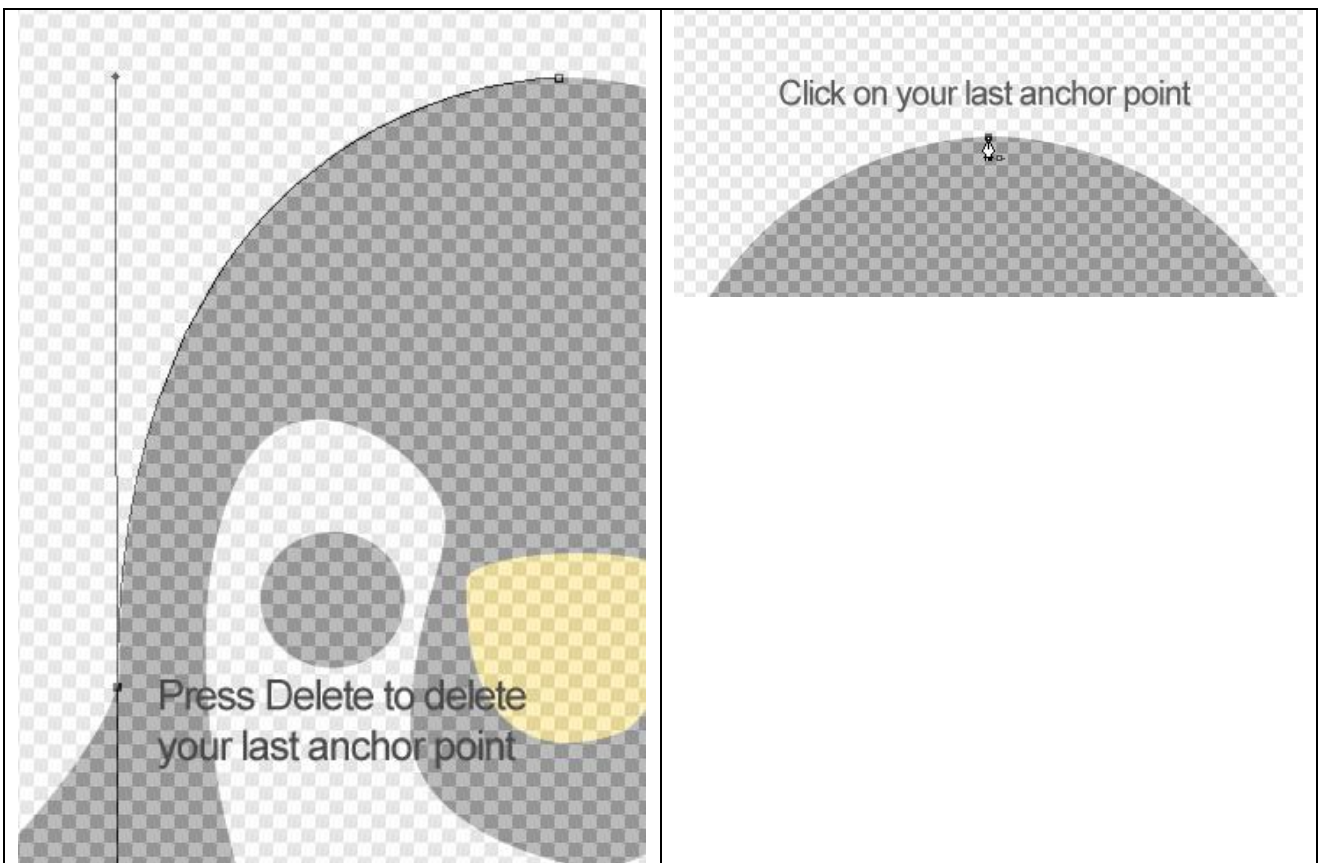
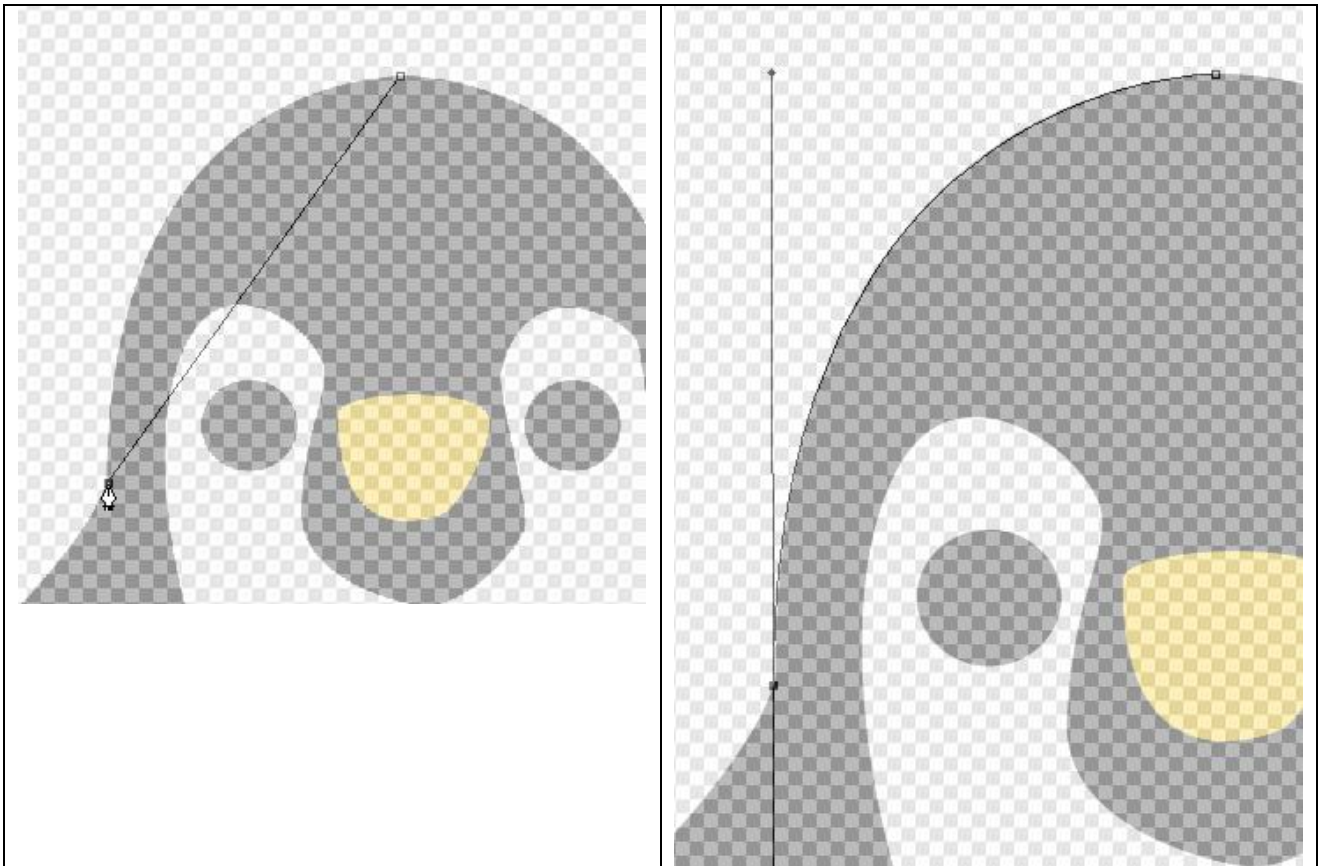


### Stap 4

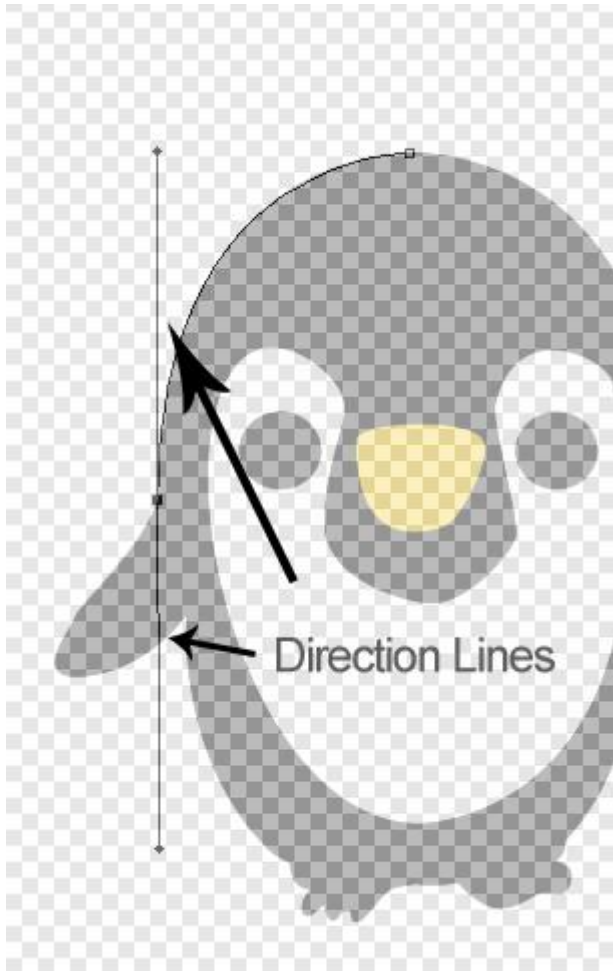
**Klik** (zie punt hieronder) **en sleep nu** met ingedrukte muisknop naar beneden, je bekomt een curve rond een deel van het hoofd van de pinguïn.

Doe dit heel voorzichtig en kalm. Stop met slepen als je bemerkt dat de curve mooi rond het hoofd loopt en aansluit.

Ben je niet tevreden met de bekomen lijn, geen probleem, klik gewoon op de delete toets en het laatst getekende ankerpunt verdwijnt. Nu mag je niet vergeten van het vorige ankerpunt weer aan te klikken vooraleer opnieuw te beginnen tekenen zo niet dan bekom je een sub-pad.



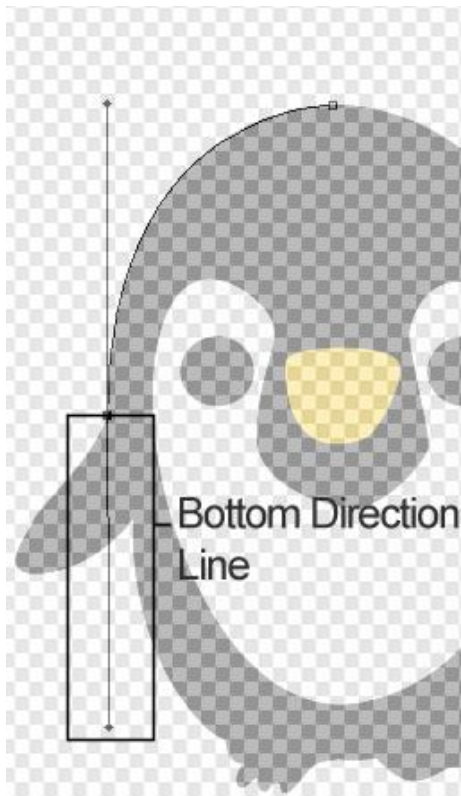
Je kan de hoek bewerken van de lijn indien nodig. Als je de curve tekende zal je bemerkt hebben dat er twee lijnen tevoorschijn komen, we noemen die de richtingslijnen, (direction Lines), zij controleren de hoek en de lengte van de curve.



Met Pengereedschap nog altijd geselecteerd, houd de **'Alt'** toets ingedrukt (zo ga je over naar het gereedschap Omzetten van ankerpunten) en beweeg de muis over de richtingslijnen. (je zult zien dat de cursor niet zal wijzigen tot je gaat staan op het einde van een richtingslijn of op een ankerpunt zelf). Als je nu klikt en muis ingedrukt houdt op dat ankerpunt dan kan je de richtingslijn korter maken en de curve bewerken en aanpassen om die meer aan de afbeelding te laten aansluiten. Nog een manier om paden te bewerken is de **'Ctrl'** toets ingedrukt houden. Hiermee kan je ankerpunten verplaatsen en richtingslijnen aanpassen zodat de curve beter de afbeelding volgt. Probeer dit alles even uit om beter te begrijpen wat uitgelegd werd.

#### Stap 5

De onderste richtingslijn houd je lang zoals in onderstaand voorbeeld, als je die nog niet bewerkt hebt.

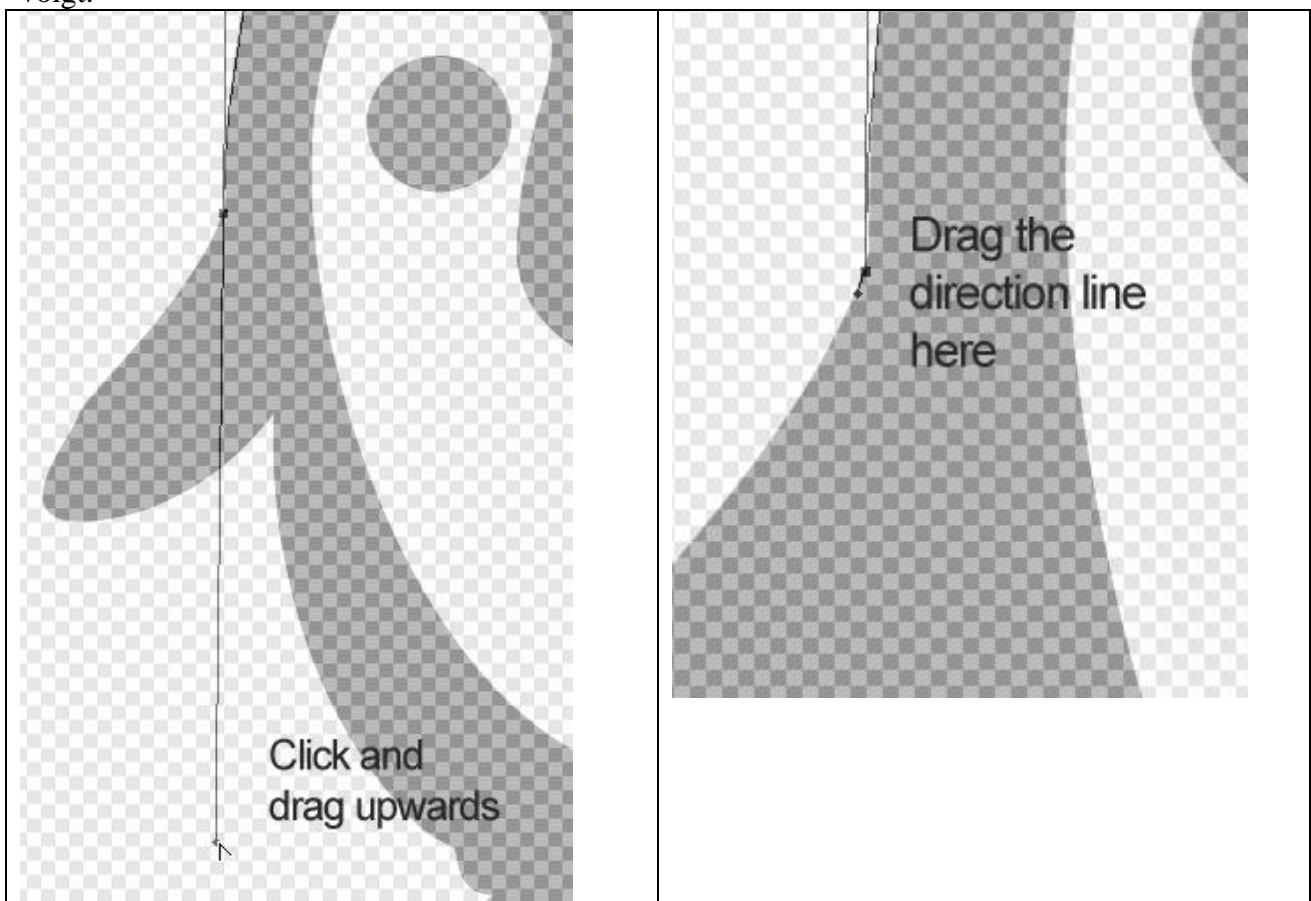


Als je nu probeert verder te werken en klikt op de buitenomtrek van de arm met je Pen gereedschap, dan zal de lijn de arm van de pinguïn niet volgen!

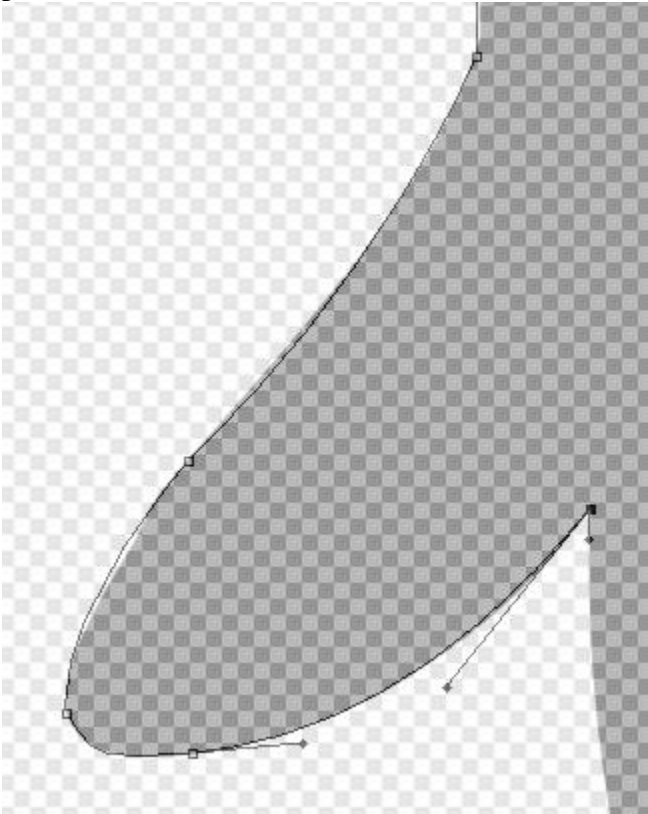
Dit komt doordat de richtingslijn lang is en een grote curve maakt.

(een lange richtingslijn = een grote curve, een korte richtingslijn = een kleine curve!).

Houd de 'Alt' toets ingedrukt, klik en sleep het onderste ankerpunt van de onderste richtingslijn naar boven zodat het zeer kort wordt en dicht tegen het ankerpunt aanligt en de richting van de arm volgt.



Nu kan je rond de arm verder tekenen, maak gebruik van Alt en Ctrl toetsen om de curve aan te passen. Zie voorbeeld hieronder.



Als je de uitleg uit de Stappen 3 tot 5 volgt moet je in staat zijn om de curve verder te tekenen rond het gehele lichaam van de pinguïn.

Denk eraan:

Muis ingedrukt houden en slepen in de richting waarin je de curve wenst te tekenen

Lange richtingslijnen = grote en lange curven

Korte richtingslijnen = korte curven

Als je een ankerpunt verwijdert, klik dan eerst op het laatst gemaakte ankerpunt vooraleer verder te gaan met tekenen

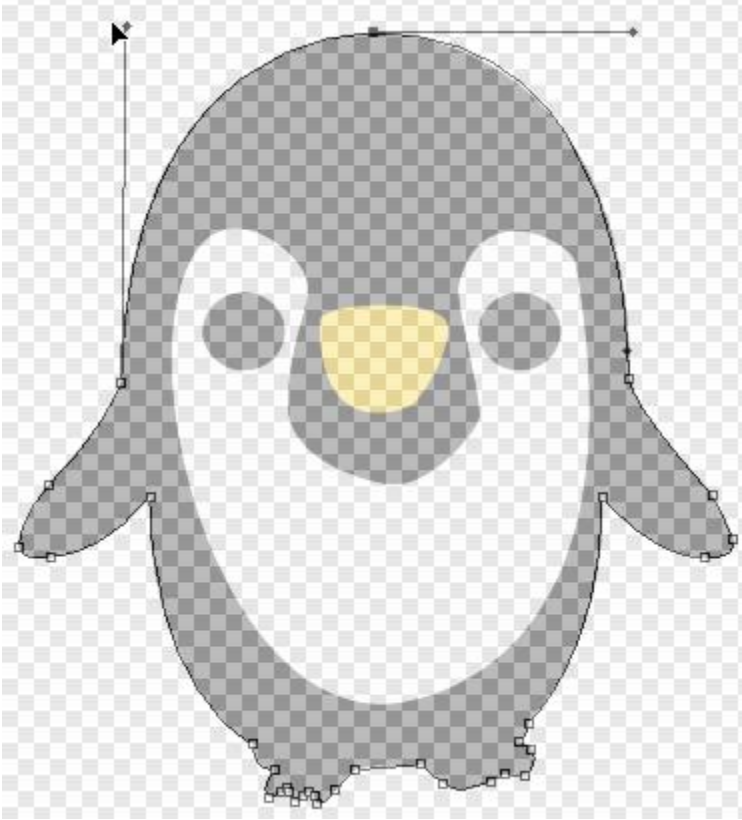
Gebruik het gereedschap omzetten van ankerpunten om richtingslijnen te verkorten/verlengen

Inzoomen op plaatsen die nogal gedetailleerd zijn en waar je met kleine curven moet werken

Neem gewoon je tijd om de lijnen zo goed mogelijk te tekenen!

### Stap 6

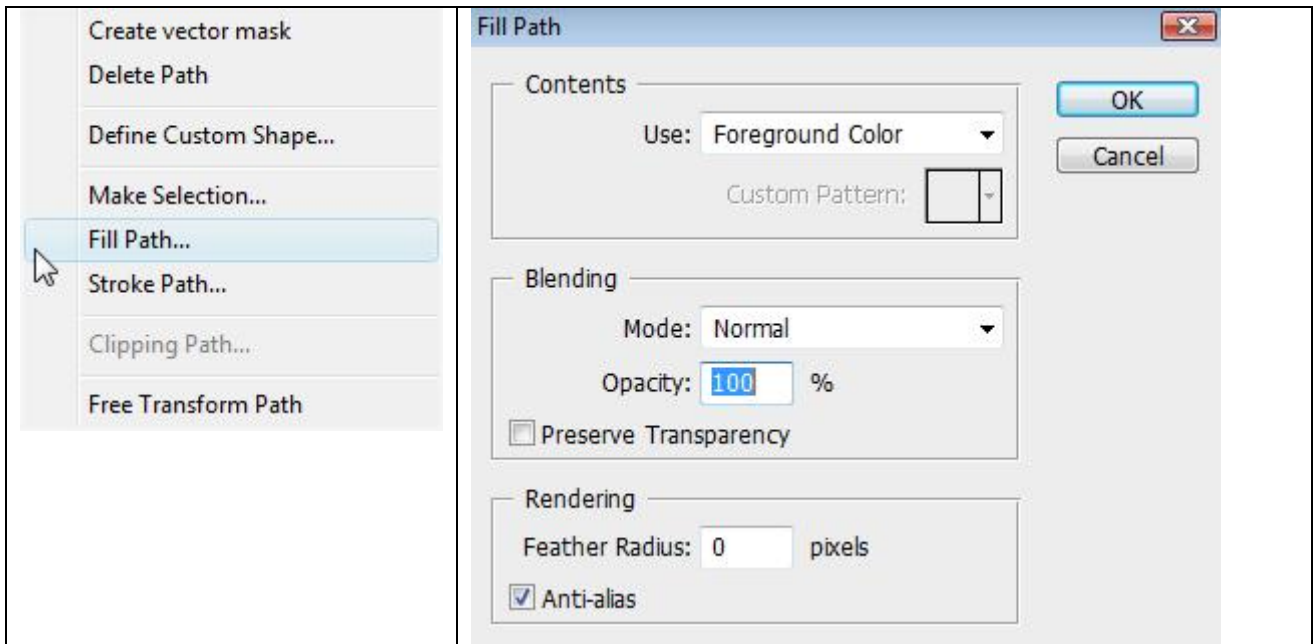
Ben je klaar met het gehele lichaam te omlijnen, klik dan het eerste ankerpunt weer aan om het pad te beëindigen en te sluiten. Zie voorbeeld hieronder.



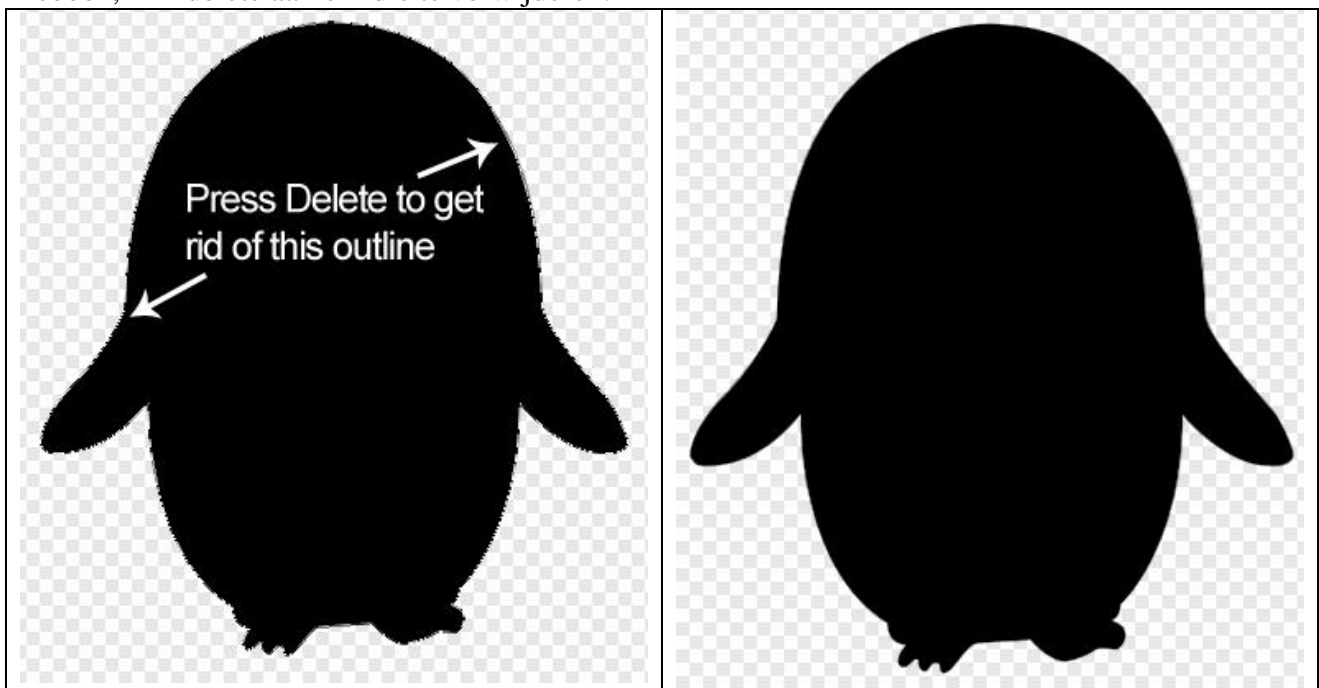
Voorgrondkleur op zwart zetten.



Rechtsklikken op het Pad, met de Pen geselecteerd, kies hier voor 'Pad vullen' met onderstaande instellingen. Het getekende pad wordt gevuld met zwart op de laag 'Body'

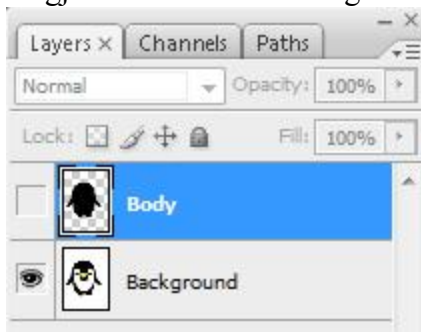


Je ziet nog de buitenomtrek staan rond het lichaam van de pinguïn die we met de pen getekend hebben, klik delete aan om die te verwijderen.



### Stap 7

Oogje aanklikken voor laag 'Body' om die laag onzichtbaar te maken.





Nieuwe laag boven laag 'Body', noem de laag '**Stomach**'. Teurg de Pen gebruiken om een buitenomtrek te tekenen rond het witte deel van het lichaam.

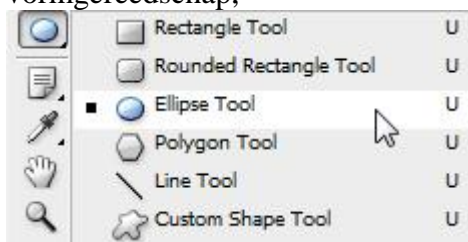


Als je daarmee klaar bent en het Pad gesloten hebt, zet de voorgrondkleur op wit, rechtsklikken op het Pad en weer kiezen voor 'Pad vullen'. Delete toets aanklikken om het pad te verwijderen. Je bekomt nu ongeveer onderstaande met laag 'body' weer zichtbaar.



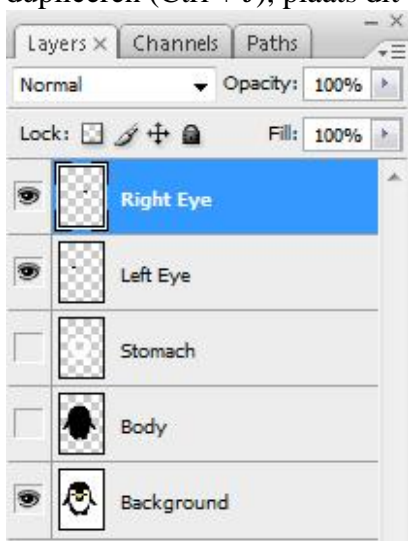
## Stap 8

Nieuwe laag bovenaan in het lagenpalet, naam = **'Left Eye'**. Ander lagen onzichtbaar maken uitgenomen de originele pinguïn afbeelding. Hier zou je het oog kunnen tekenen met het ovaal vormgereedschap,



of,

het linker oog tekenen met het Pen gereedschap en vullen met zwarte kleur. Linkeroog is klaar, laag dupliceren (Ctrl + J), plaats dit over het rechteroog, naam laag = **'Right Eye'**.

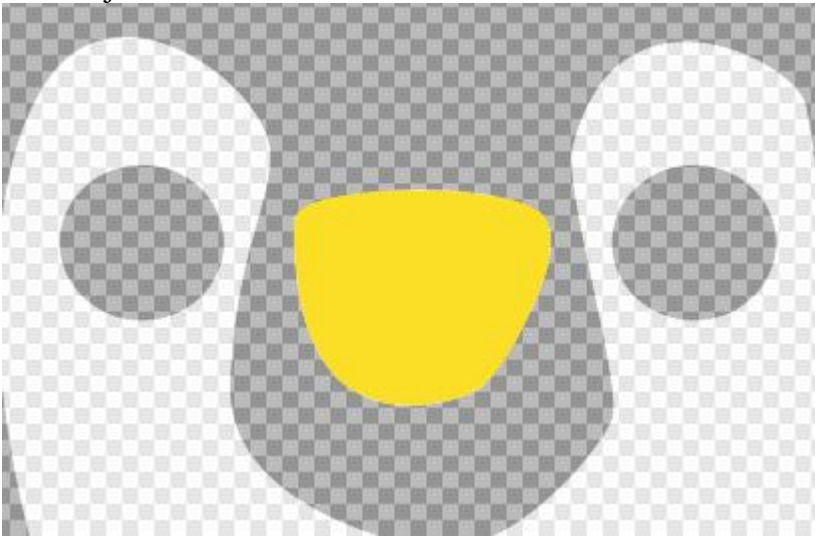


Dit hebben we tot hiertoe bekomen met alle lagen zichtbaar gemaakt.



### Stap 9

Nieuwe laag bovenaan = **'Beak'**. Andere lagen weer onzichtbaar maken, teken een pad rond de bek van de pinguïn, vul het getekende pad met de kleur # **FBDF26**. Delete toets aanklikken om het pad te verwijderen.



### Stap 10

Originele achtergrondlaag verwijderen of gewoon vullen met een witte kleur, alle lagen zichtbaar maken. Voeg deze lagen samen en plaats de pinguïn in het midden van je afbeelding.

Dit was het dan!

