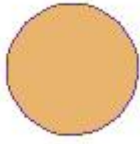
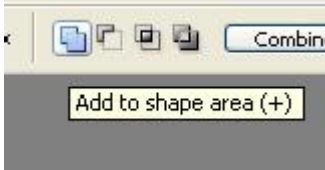


## Eigen sleutel maken

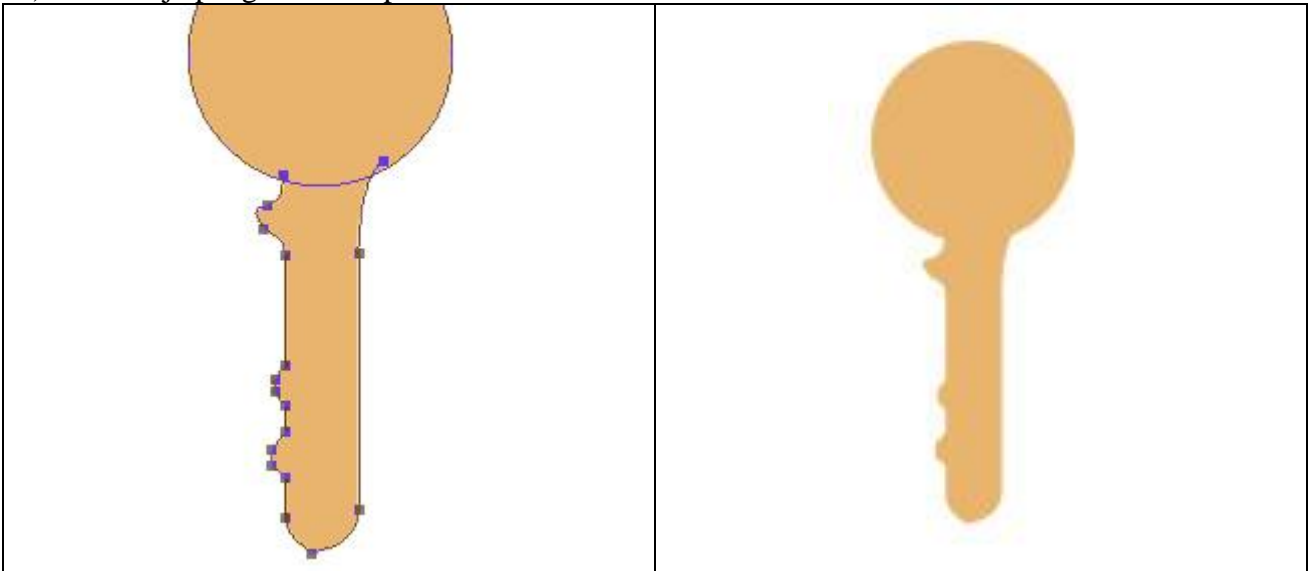
1) Begin met het tekenen van een cirkelvorm met Ovaal vormgereedschap.



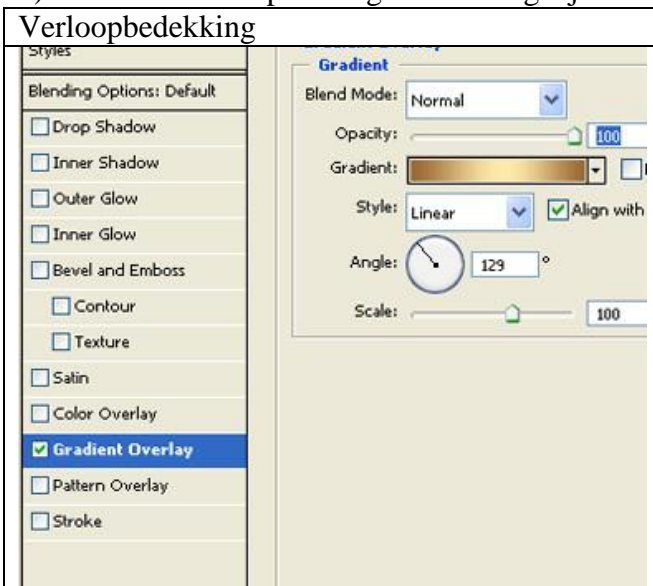
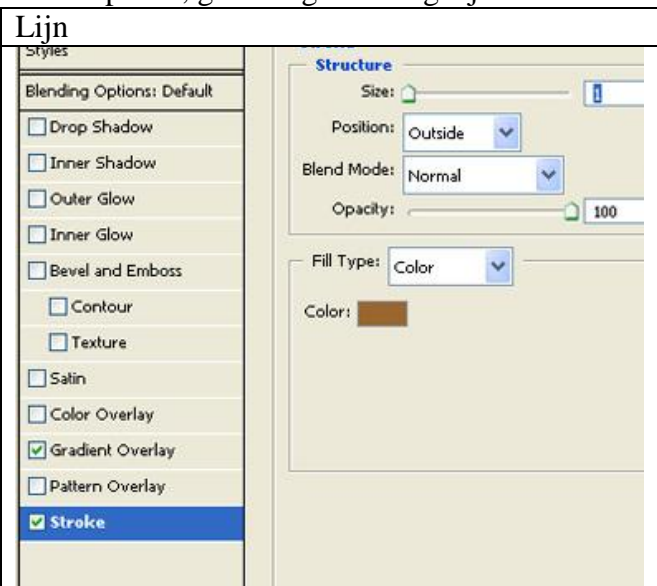
2) In optiebaalk klik je 'toevoegen aan Vormgebied' aan.

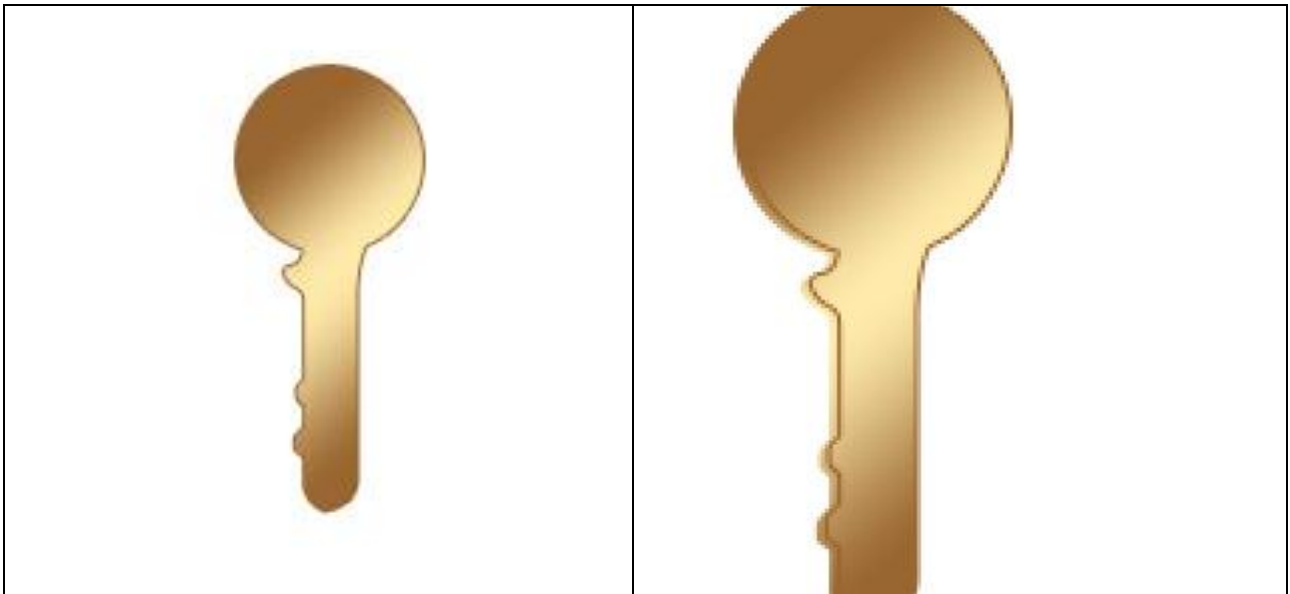


3) Gebruik je pengereedschap en teken onder de cirkel de vorm voor de sleutel.



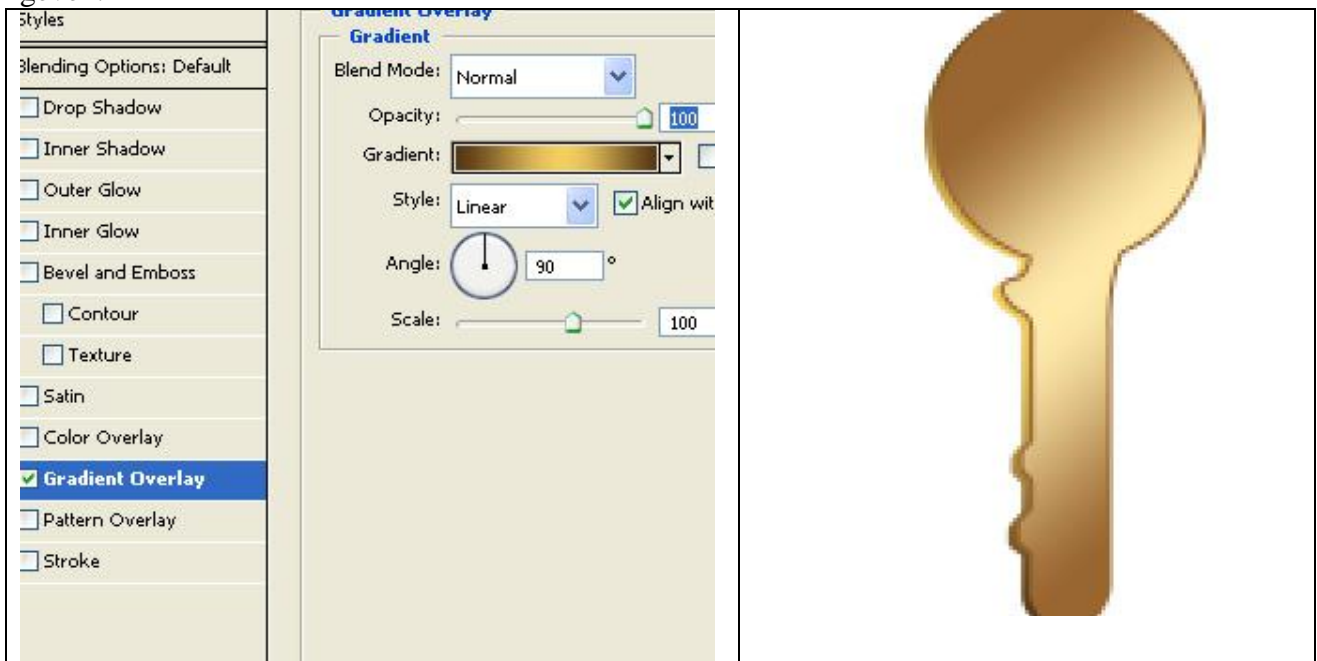
4) Dubbelklikken op de laag om het laagstijlenvenster te openen, geef volgende laagstijlen:

Verloopbedekking	Lijn
	



5) Alt toets ingedrukt houden, klik op cursorpijltjes links en naar beneden, dus deze twee cursorpijltjes samen indrukken om een perspectief effect te creëren. Zie foto hierboven rechts. Verplaatsgereedschap moet geselecteerd zijn!!!

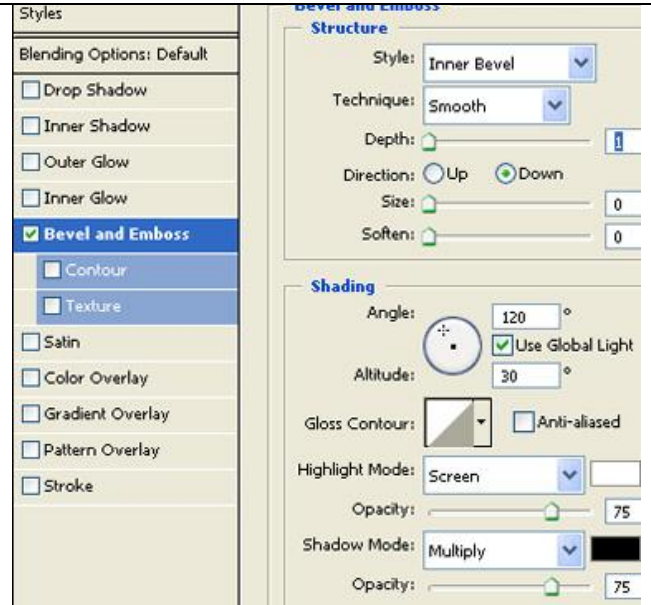
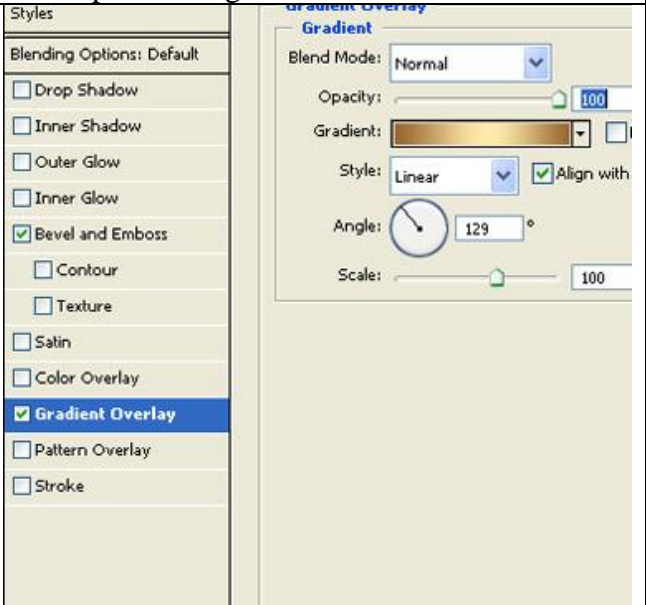
6) Selecteer en voeg alle kopie lagen samen. Dubbelklikken op laag, laagstijl Verloopbedekking geven:



7) Nog een cirkel teken met vormgereedschap.



8) Volgende laagstijlen geven.

Schuine kant en reliëf	Verloopbedekking
	



9) Onderste deel van de sleutel selecteren met Direct selecteren gereedschap, klik Ctrl+Enter om van het pad een selectie te maken.



10) Selecteer het rechthoekig selectiegereedschap, Alt toets vasthouden, trek een selectie over de linker helft van de sleutel, zo deselecteer je het ongewenste deel.



11) Nieuwe laag, vul de selectie met een donkerbruine tint.



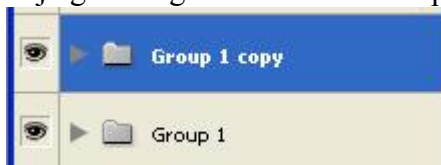
12) Ctrl+ klik op het laagicoon om de selectie ervan te laden. Ga naar menu → Selecteren → Bewerken → Slinken = 1 pix, nieuwe laag, trek op de selectie een lineair verloop van zwart naar wit.



13) Wijzig de laagmodus in 'Zwak licht'.



14) Alle lagen die iets van de sleutel bevatten samenbrengen in één groep. Dupliceer de groep en wijzig de laagmodus van deze kopie groep in 'Vermenigvuldigen'.



15) Cirkel tekenen met vormgereedschap om een gat te creëren.



16) Geef aan die 'gat' laag volgende laagstijlen.

Slagschaduw		Schuine kant en Reliëf (kussenreliëf)	
Blending Options: Default <input checked="" type="checkbox"/> Drop Shadow <input type="checkbox"/> Inner Shadow <input type="checkbox"/> Outer Glow <input type="checkbox"/> Inner Glow <input type="checkbox"/> Bevel and Emboss <input type="checkbox"/> Contour <input type="checkbox"/> Texture <input type="checkbox"/> Satin <input type="checkbox"/> Color Overlay <input type="checkbox"/> Gradient Overlay <input type="checkbox"/> Pattern Overlay <input type="checkbox"/> Stroke		Blending Options: Default <input checked="" type="checkbox"/> Drop Shadow <input type="checkbox"/> Inner Shadow <input type="checkbox"/> Outer Glow <input type="checkbox"/> Inner Glow <input checked="" type="checkbox"/> Bevel and Emboss <input type="checkbox"/> Contour <input type="checkbox"/> Texture <input type="checkbox"/> Satin <input type="checkbox"/> Color Overlay <input type="checkbox"/> Gradient Overlay <input type="checkbox"/> Pattern Overlay <input type="checkbox"/> Stroke	
Blend Mode: Multiply Opacity: 75 Angle: 120° <input checked="" type="checkbox"/> Use Distance: 1 Spread: 0 Size: 0 <b>Quality</b> Contour: <input type="checkbox"/> Anti-aliased Noise: 0 <input checked="" type="checkbox"/> Layer Knocks Out Drop S		Style: Pillow Emboss Technique: Smooth Depth: 31 Direction: <input type="radio"/> Up <input checked="" type="radio"/> Down Size: 0 Soften: 0 <b>Shading</b> Angle: 120° <input checked="" type="checkbox"/> Use Global Light Altitude: 30° Gloss Contour: <input type="checkbox"/> Anti-aliased Highlight Mode: Screen Opacity: 75 Shadow Mode: Multiply Opacity: 75	



17) Beide groepen en de zwarte cirkellaag selecteren, Ctrl + E om alles samen te voegen, met Ctrl+T de sleutel verplaatsen, roteren.



18) Laag dupliceren en ook plaats aanpassen, zie voorbeeld hieronder.



19) Nog een dunne ring tekenen met Aangepaste vormen, geef zelfde laagstijlen als in stap4.



20) Terug Alt toets ingedrukt houden alsook de cursorpijlen links en naar beneden samen aanklikken om weer het diepte effect te creëren.



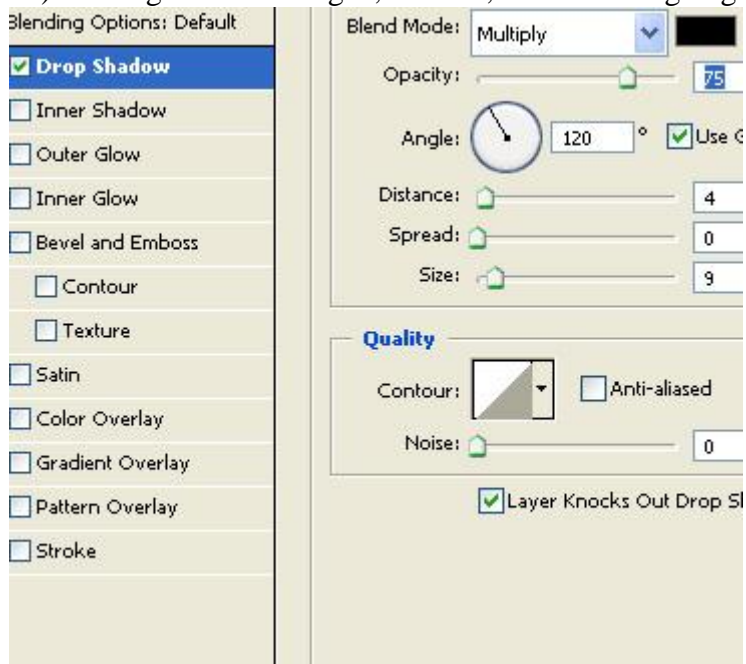
21) Alle ring lagen samenvoegen, Ctrl+T, rechtsklikken op de laag, vervormen kiezen, vervorm de ring zoals hieronder getoond.



22) Met Gum de overlappende delen wegvegen.



23) Alle lagen samenvoegen, schalen, bekomen laag nog een Slagschaduw geven.



Eindresultaat:

