

Panda beer tekenen



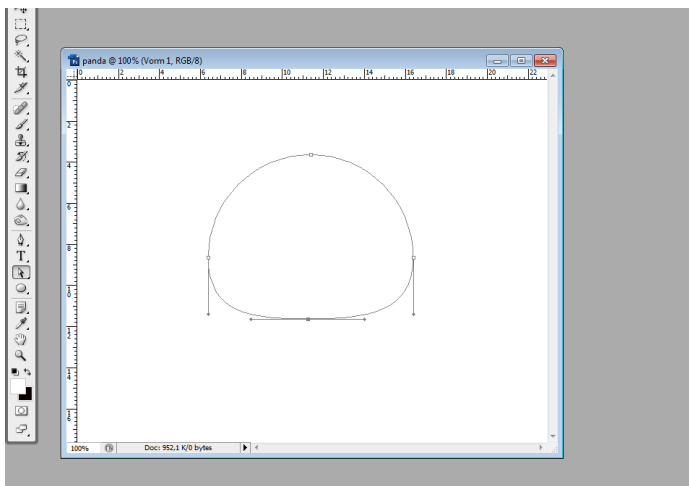
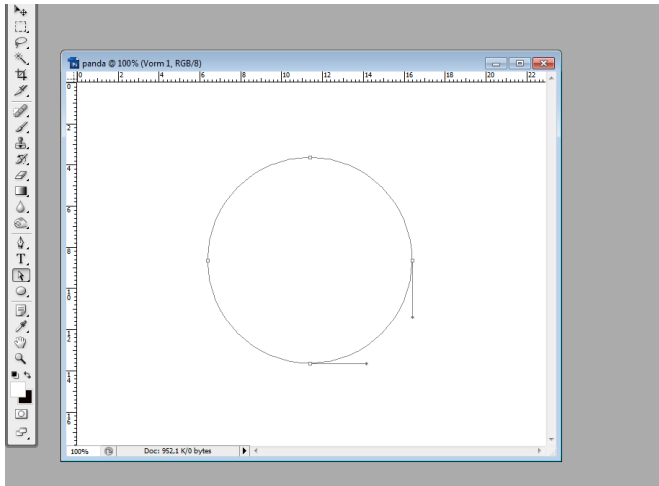
Deze oefening werd gemaakt en uitgelegd voor Adobe Illustrator CS4.
Wil je die volledig juist maken dan ga je naar de originele link hierboven en volg alles voor Illustrator.

Ik heb geprobeerd de oefening volledig te maken in Photoshop, de Nederlandse tekst is dus geen letterlijke vertaling maar aangepast voor Photoshop.

Stap 1

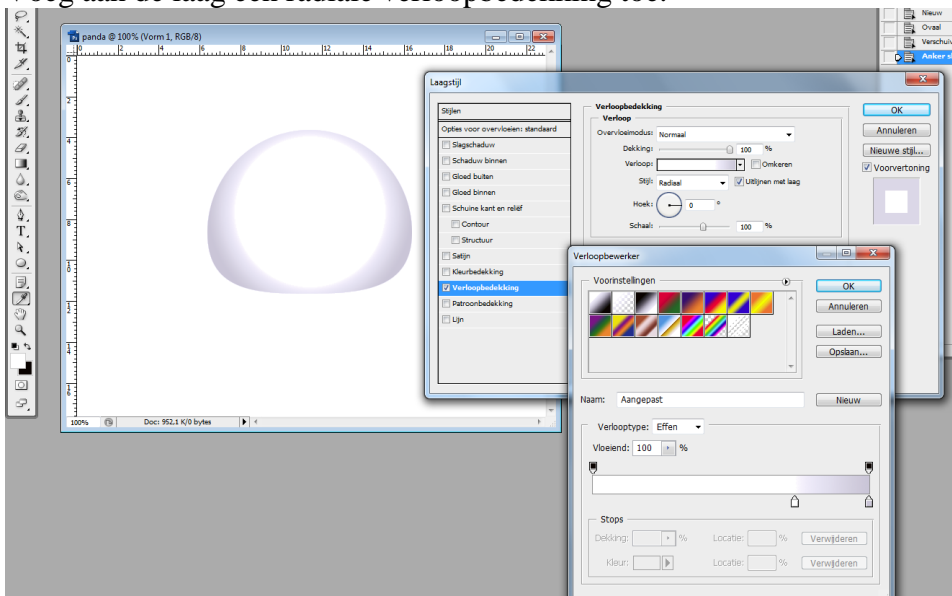
Nieuw bestand = 650 x 500 pix.

Witte Cirkelvorm tekenen, de vorm selecteren met direct Selecteren Pijl. Onderste ankerpunt naar boven duwen en enteren.



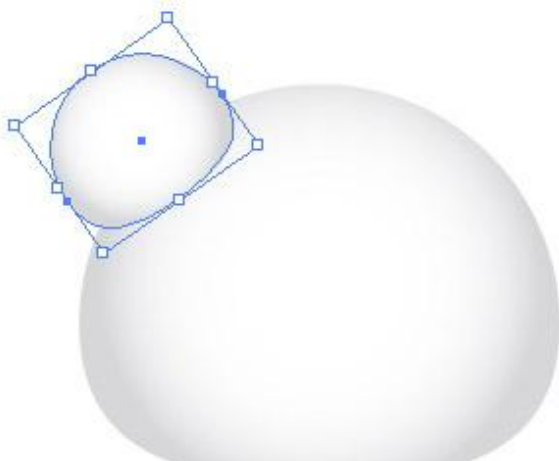
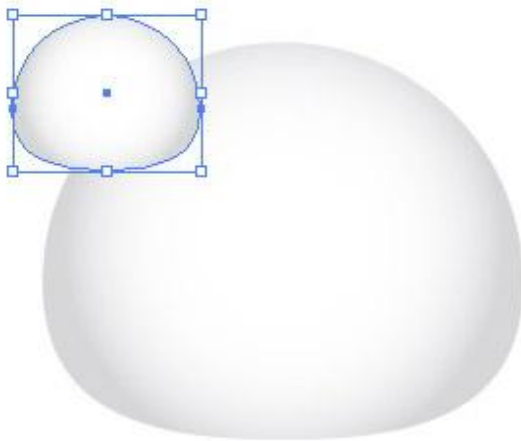
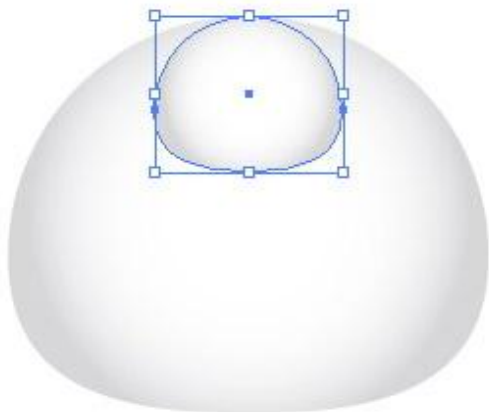
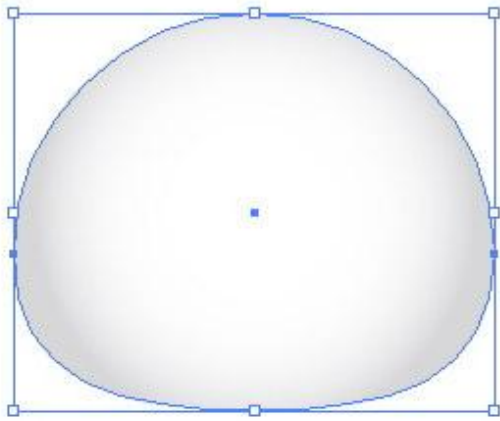
Stap 2

Voeg aan de laag een radiale verloopbedekking toe.



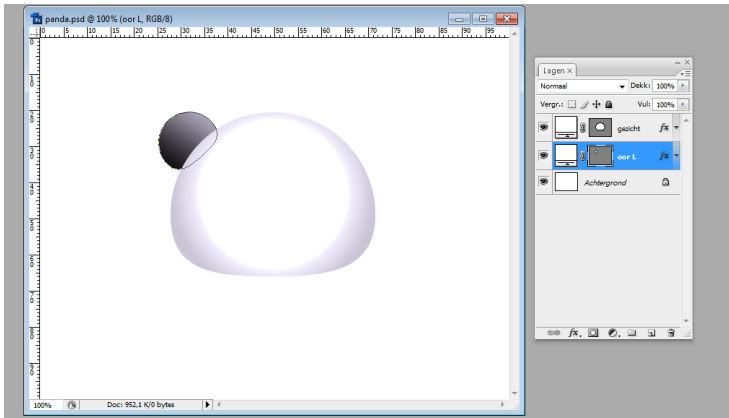
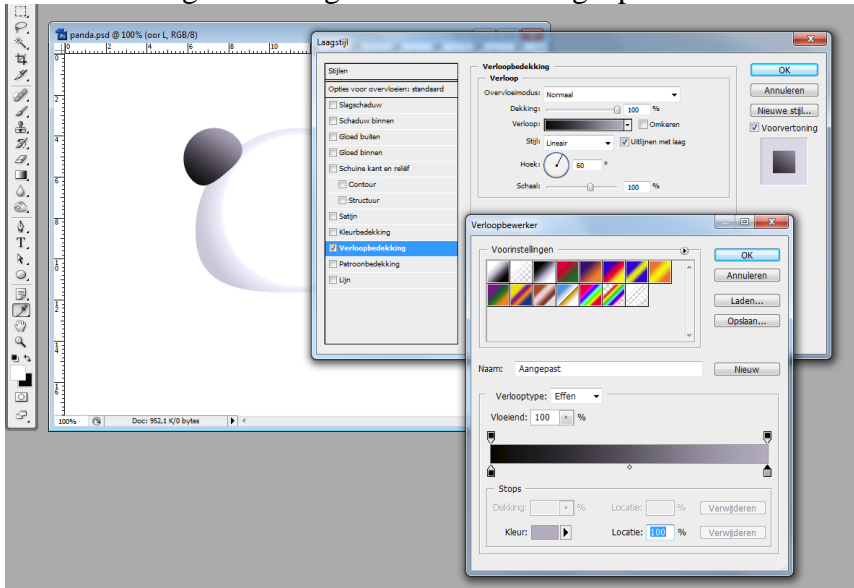
Stap 3

Dupliceer die vormlaag, met vrije Transformatie de grootte aanpassen (1/3 van het origineel) zet bovenaan links, roteer zo'n 40 graden, dit wordt het linker oor.



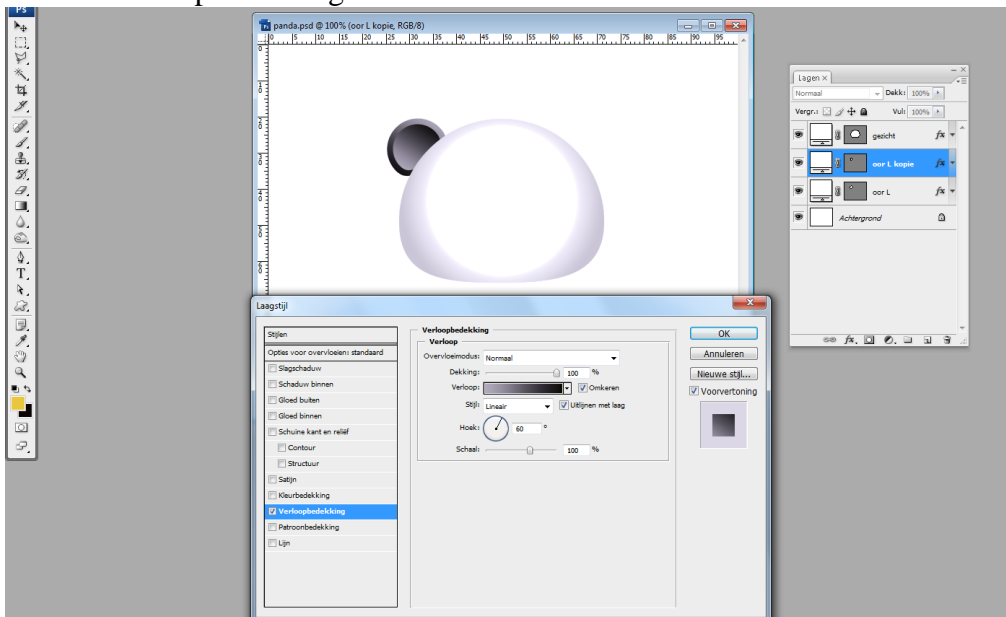
Stap 4

Selecteer laag 'Linkeroor', wijzig het verloop in een lineair verloop zwart/donker grijs. Zet daarna die laag onder laag 'lichaam' in het lagenpalet.



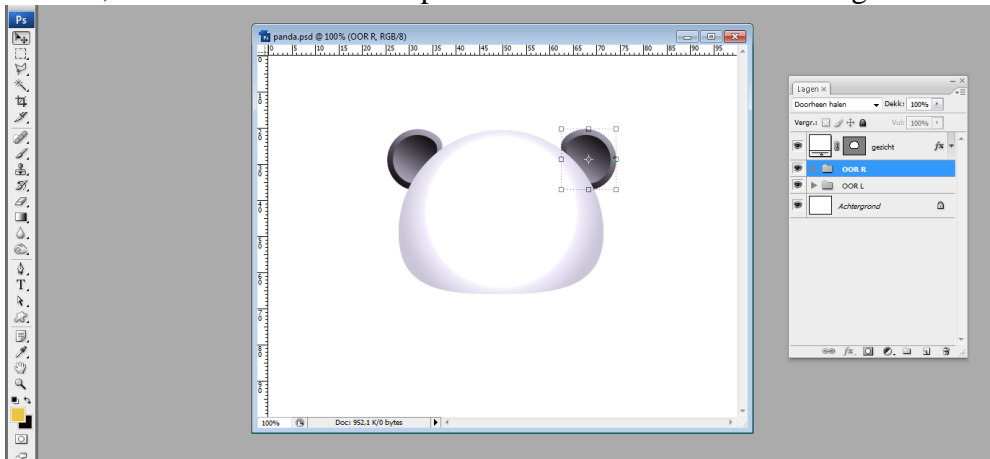
Stap 5

De laag met oor dupliceren (Ctrl + J), het kopie oor kleiner maken met Vrije transformatie. Keer de verloopbedekking om.



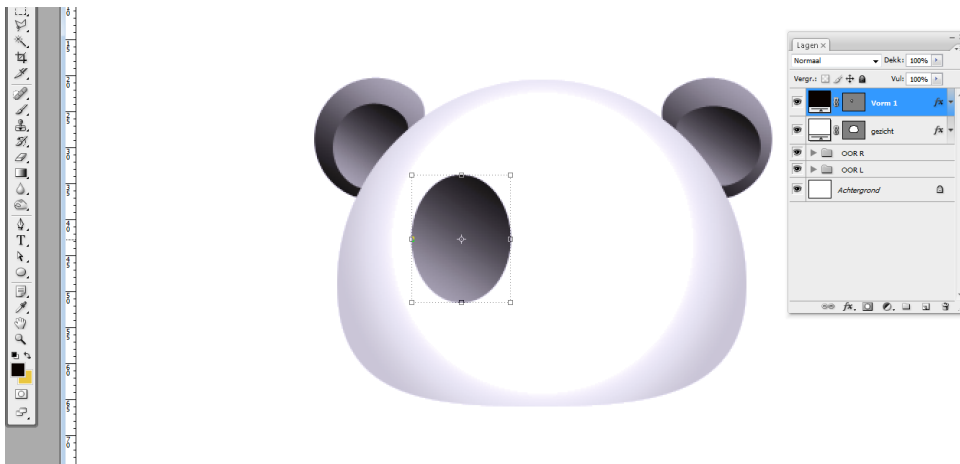
Stap 6

Beide lagen met oor in eenzelfde groep onderbrengen = OOR L, dupliceer de groep, noem die OOR R, draai horizontaal en verplaats aan de andere kant van het gezicht.



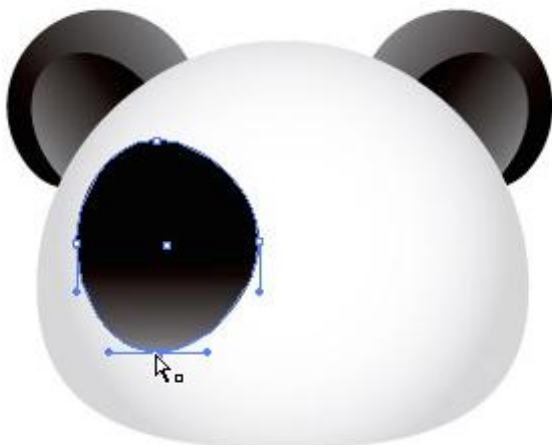
Stap 7

Ovaalvorm tekenen op het gezicht waar je ongeveer de ogen wenst te maken, zelfde verloopbedekking als bij het linker oor (kan je kopiëren en plakken). Donkerste deel komt bovenaan te staan.



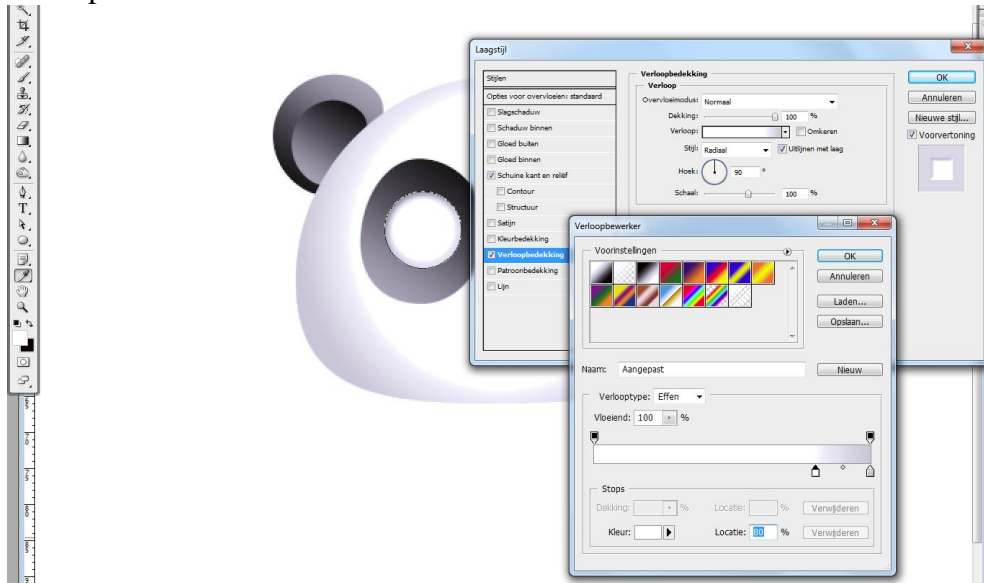
Stap 8

Klik de vorm aan met Direct Selecteren pijl, je ziet de ankerpunten, sleep eraan tot je ongeveer onderstaande bekomt. Onderste ankerpunt naar boven slepen, rechtse ankerpunt wat naar rechts, ... en enteren.



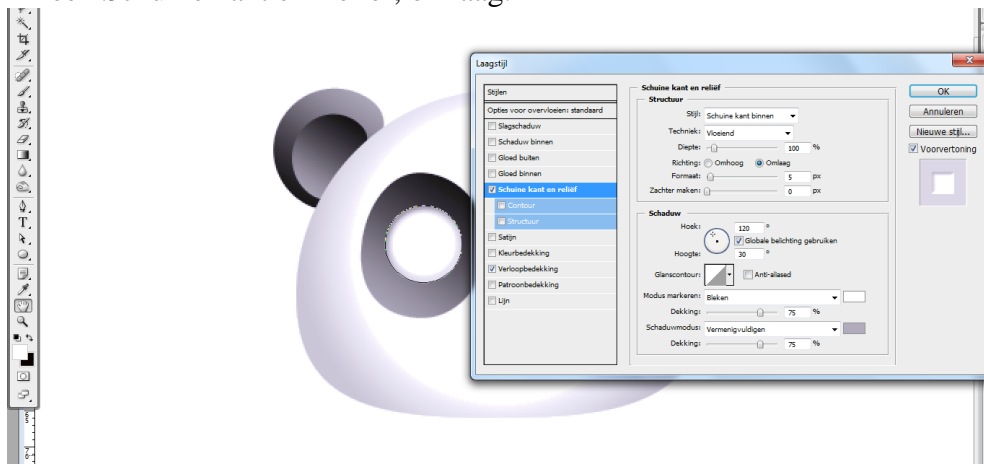
Stap 9

Binnenin die eerste donkere vorm teken je een witte cirkelvorm, (oog links), geef een radiaal verloop.



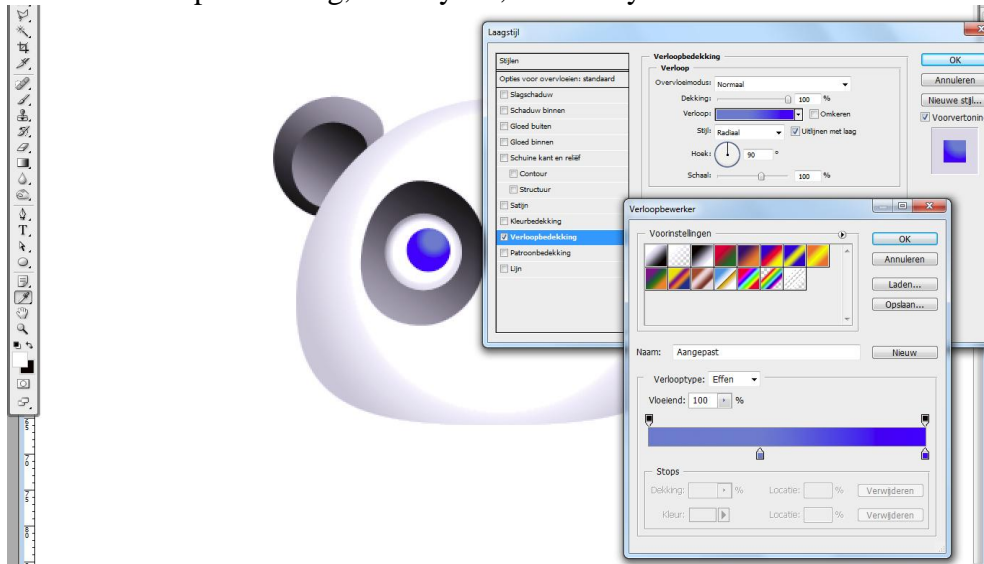
Stap 10

En een Schuine kant en Reliëf, omlaag.



Stap 11

Een kleinere cirkelvorm in het midden van vorige en wat naar rechts. Laag = "Iris" Radiale verloopbedekking, licht cyaan, donker cyaan.



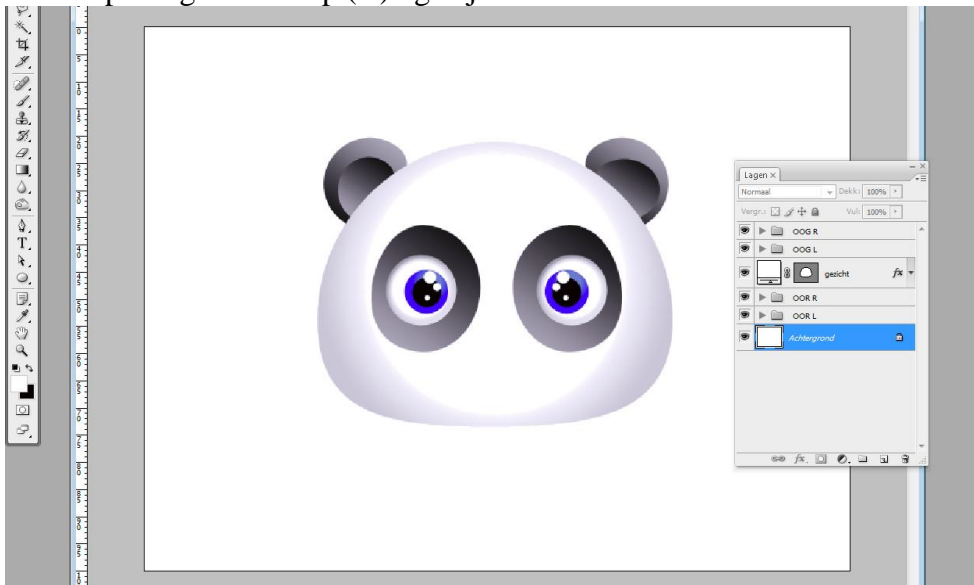
Stap 12

Kleine zwarte cirkelvorm in het midden en dan nog drie kleine witte cirkelvormen.
Het linkeroog is klaar!



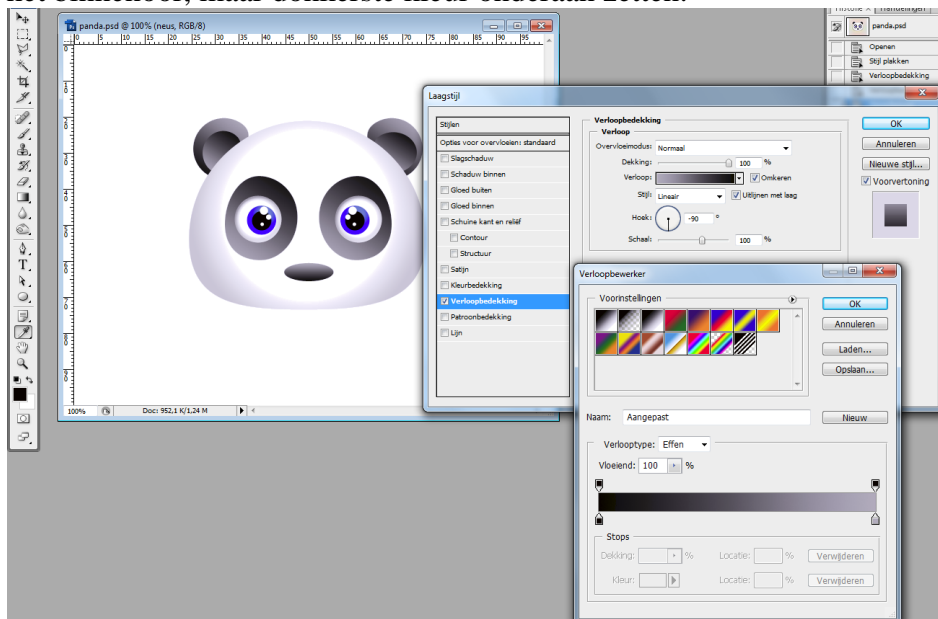
Stap 13

Alle lagen selecteren die een onderdeel van het oog bevatten, plaats die in eenzelfde groep (Ctrl + G), noem de groep 'OOG L'. Dupliceer de bekomen groep, naam = "OOG R".
Met verplaatsgereedschap (V) ogen juist zetten.



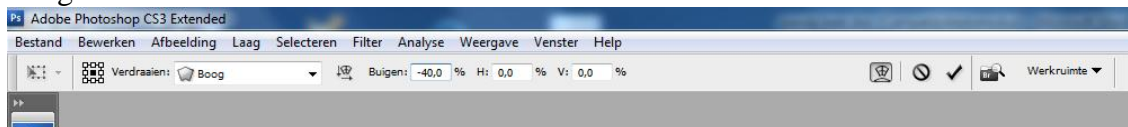
Stap 14

Zwarte ovaalvorm tekenen voor de neus van de Panda. Geef zelfde verloopbedekking als van het binnenoor, maar donkerste kleur onderaan zetten.



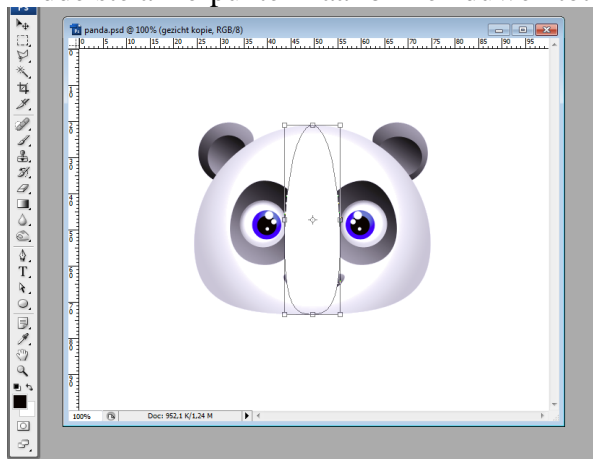
Stap 15

Op laag met neus: Transformatie - verdraaien - in optiebalk kies je voor boog en zet buigen op -40 graden en enteren.

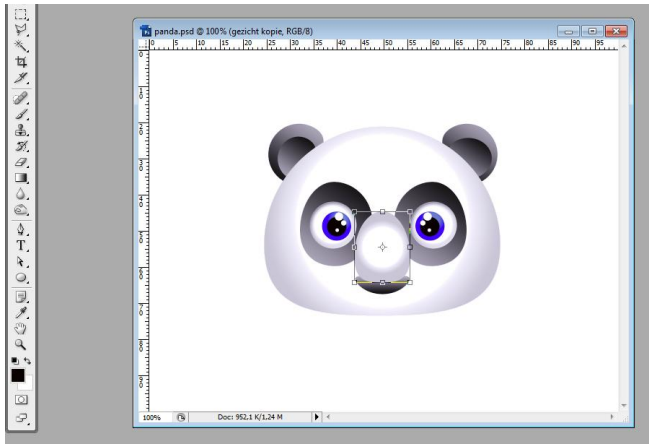


Stap 16

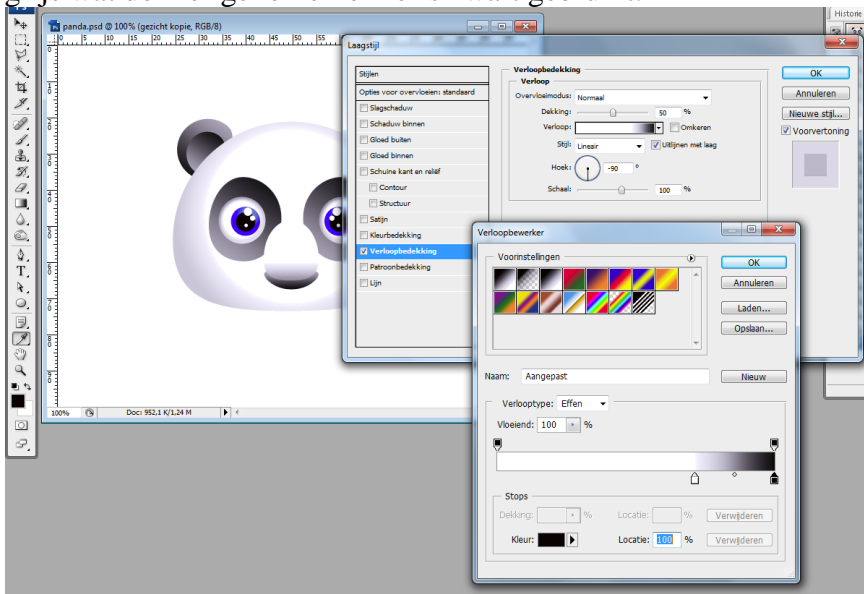
De vorm met gezicht dupliceren (Ctrl + J), zet die laag nu helemaal bovenaan in het lagenpalet, boven de vorm met neus. Met Vrije Transformatie, Alt toets ingedrukt, de middelste ankerpunten naar binnen duwen tot je de breedte van de neus bekomt.



Daarna hetzelfde doen, Ctrl + T, Alt toets vasthouden, het ankerpunt bovenaan naar beneden duwen tot je tevreden bent met de bekomen vorm.

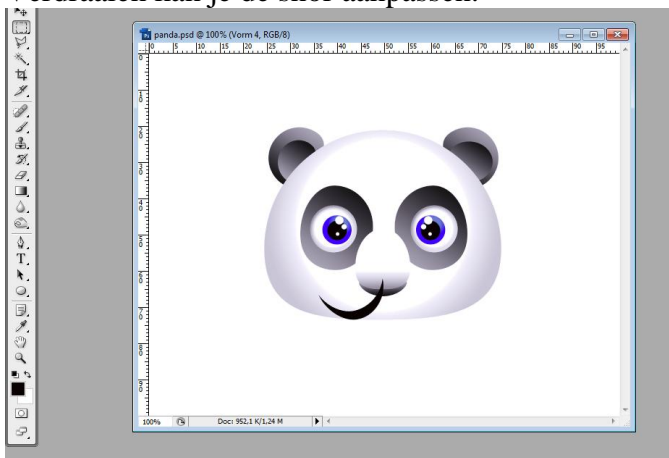


De verloopbedekking aanpassen indien gewenst. Ik heb i.p.v. radiaal lineair genomen en het grijs wat donker genomen of zelfs zwart gebruikt.



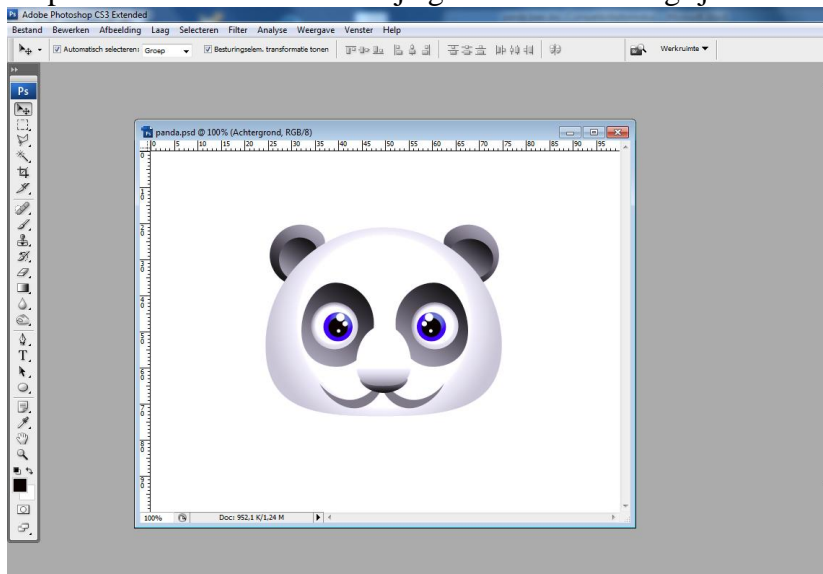
Stap 17

Teken een zwarte cirkelvorm, hou dan de Alt toets ingedrukt terwijl je nog een cirkelvorm tekent (=verwijderen uit vormgebied), je houdt een soort sikkelvorm over. Met transformatie Verdraaien kan je de snor aanpassen.



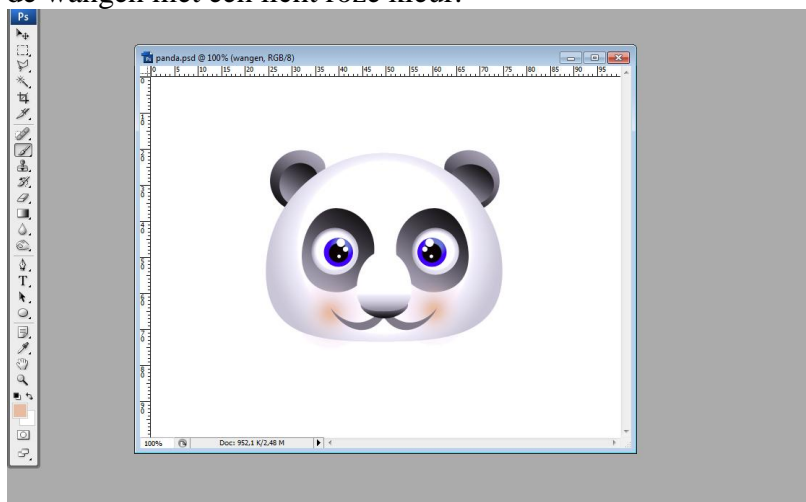
Stap 18

Zorg nu dat die 'snor' laag onder laag met neus komt te staan. Dupliceer, draai horizontaal, verplaats... Eventueel kleur wijzigen in een donker grijze kleur ...



Stap 29

Nieuwe laag onder vorige, zacht penseel nemen van ongeveer 65pix, twee stippen plaatsen op de wangen met een licht roze kleur.



Stap 20

Aan vormlaag met gezicht nog slagschaduw gegeven.

Ook aan de neusvorm heb ik slagschaduw gegeven.

Op de achtergrondlaag een verloop plaatsen ...

Je kan dus het geheel nog verder afwerken volgens eigen creativiteit...

